Progression géométrie CM2 2015-2016

Séquences	Socle commun compétences du Palier 2	Programmes	Objectifs d'apprentissage
Gé1 Connaître le vocabulaire et le codage en géométrie	• Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels • Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision • Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	• Utiliser en situation le vocabulaire géométrique : points alignés, droite, droites perpendiculaires, droites parallèles, segment, milieu. • Tracer une figure (sur papier uni, quadrillé ou pointé), à partir d'un programme de construction ou d'un dessin à main levée (avec des indications relatives aux propriétés et aux dimensions).	• Connaître le vocabulaire en géométrie. • Connaître le codage en géométrie.
Gé2 Des instruments pour vérifier et pour tracer	• Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision • Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	• Utiliser les instruments pour vérifier le parallélisme de deux droites (règle et équerre) et pour tracer des droites parallèles. • Vérifier la nature d'une figure en ayant recours aux instruments.	• Vérifier avec des instruments de géométrie. • Tracer avec des instruments de géométrie.
Gé3 Identifier et tracer des droites perpendiculaires	• Percevoir et reconnaître parallèles et perpendiculaires	• Utiliser les instruments pour vérifier le parallélisme de deux droites (règle et équerre) et pour tracer des droites parallèles. • Vérifier la nature d'une figure en ayant recours aux instruments.	• Identifier des droites perpendiculaires. • Tracer des droites perpendiculaires.

http://lorien.eklablog.com

Séquences	Socle commun compétences du Palier 2	Programmes	Objectifs d'apprentissage
Gé4 Identifier et tracer des droites parallèles	• Percevoir et reconnaître parallèles et perpendiculaires	• Utiliser les instruments pour vérifier le parallélisme de deux droites (règle et équerre) et pour tracer des droites parallèles. • Vérifier la nature d'une figure en ayant recours aux instruments.	• Identifier des droites parallèles. • Tracer des droites parallèles.
Gé5 Identifier et tracer des axes de symétrie	• Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels • Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision • Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	• Reconnaître qu'une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie, par pliage ou à l'aide du papier calque.	• Identifier un axe de symétrie. • Tracer l'axe de symétrie d'une figure.
Gé6 Construire le symétrique d'une figure	• Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels • Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision • Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	• Compléter une figure par symétrie axiale.	• Reconnaître deux figures symétriques par rapport à un axe. • Construire le symétrique d'une figure.

Séquences	Socle commun compétences du Palier 2	Programmes	Objectifs d'apprentissage
Gé7 Identifier et décrire des polygones	• Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels • Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision • Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	• Décrire une figure en vue de l'identifier parmi d'autres figures ou de la faire reproduire.	• Identifier un polygone. • Décrire un polygone.
Gé8 Construire des quadrilatères particuliers	• Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels • Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision • Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	• Décrire une figure en vue de l'identifier parmi d'autres figures ou de la faire reproduire. • Vérifier la nature d'une figure en ayant recours aux instruments.	• Identifier et construire des quadrilatères particuliers. • Tracer une figure (sur papier uni, quadrillé ou pointé), à partir d'un programme de construction ou d'un dessin à main levée.

Séquences	Socle commun compétences du Palier 2	Programmes	Objectifs d'apprentissage
Gé9 Construire des triangles	• Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels • Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision • Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	• Vérifier la nature d'une figure en ayant recours aux instruments. • Tracer une figure (sur papier uni, quadrillé ou pointé), à partir d'un programme de construction ou d'un dessin à main levée (avec des indications relatives aux propriétés et aux dimensions). • Reproduire un triangle à l'aide d'instruments. • Construire une hauteur d'un triangle.	• Construire un triangle. • Identifier et construire une hauteur d'un triangle.
Gé10 Construire des cercles	• Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels • Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision • Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	• Tracer une figure (sur papier uni, quadrillé ou pointé), à partir d'un programme de construction ou d'un dessin à main levée (avec des indications relatives aux propriétés et aux dimensions).	• Connaître le vocabulaire relatif au cercle. • Reproduire des cercles à partir d'un modèle. • Reproduire des cercles à partir d'un programme de construction.

Séquences	Socle commun compétences du Palier 2	Programmes	Objectifs d'apprentissage
Gé11 Reproduire des figures complexes	• Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels • Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision • Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	• Tracer une figure (sur papier uni, quadrillé ou pointé), à partir d'un programme de construction ou d'un dessin à main levée (avec des indications relatives aux propriétés et aux dimensions).	• Analyser et construire des figures complexes.
Gé12 Suivre et rédiger un programme de construction	• Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels • Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision • Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	• Tracer une figure (sur papier uni, quadrillé ou pointé), à partir d'un programme de construction ou d'un dessin à main levée (avec des indications relatives aux propriétés et aux dimensions).	• Associer une figure et un programme de construction. • Suivre un programme de construction. • Rédiger un programme de construction.

http://lorien.eklablog.com

Séquences	Socle commun compétences du Palier 2	Programmes	Objectifs d'apprentissage
Gé13 Décrire et identifier des solides droits	• Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels • Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision • Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	• Reconnaître, décrire et nommer les solides droits : cube, pavé, cylindre, prisme.	• Décrire des solides. • Identifier des solides droits.
Gé14 Représenter et construire des solides droits	• Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels • Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision • Résoudre des problèmes de reproduction, de construction	• Reconnaître ou compléter un patron de solide droit.	• Reproduire une représentation de solide. • Reconnaître le patron d'un solide. • Construire un solide à partir de son patron.

http://lorien.eklablog.com