

Progression géométrie CM2 2014-2015

Séquences	Socle commun compétences du Palier 2	Programmes	Objectifs d'apprentissage
<p>Gé1 Connaître le vocabulaire et le codage en géométrie</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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). 	<ul style="list-style-type: none"> Connaître le vocabulaire en géométrie. Connaître le codage en géométrie.
<p>Gé2 Des instruments pour vérifier et pour tracer</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Vérifier avec des instruments de géométrie. Tracer avec des instruments de géométrie.
<p>Gé3 Identifier et tracer des droites perpendiculaires</p>	<ul style="list-style-type: none"> Percevoir et reconnaître parallèles et perpendiculaires 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier des droites perpendiculaires. Tracer des droites perpendiculaires.

Séquences	Socle commun compétences du Palier 2	Programmes	Objectifs d'apprentissage
Gé4 Identifier et tracer des droites parallèles	<ul style="list-style-type: none"> Percevoir et reconnaître parallèles et perpendiculaires 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier des droites parallèles. Tracer des droites parallèles.
Gé5 Identifier et tracer des axes de symétrie	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître qu'une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie, par pliage ou à l'aide du papier calque. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier un axe de symétrie. Tracer l'axe de symétrie d'une figure.
Gé6 Construire le symétrique d'une figure	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> Compléter une figure par symétrie axiale. 	<ul style="list-style-type: none"> 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
<p>G67 Identifier et décrire des polygones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire une figure en vue de l'identifier parmi d'autres figures ou de la faire reproduire. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier un polygone. • Décrire un polygone.
<p>G68 Construire des quadrilatères particuliers</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>Gé9 Construire des triangles</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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). <ul style="list-style-type: none"> Reproduire un triangle à l'aide d'instruments. Construire une hauteur d'un triangle. 	<ul style="list-style-type: none"> Construire un triangle. Identifier et construire une hauteur d'un triangle.
<p>Gé10 Construire des cercles</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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). 	<ul style="list-style-type: none"> Connaître le vocabulaire relatif au cercle. <ul style="list-style-type: none"> 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
<p>GÉ11 Reproduire des figures complexes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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). 	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser et construire des figures complexes.
<p>GÉ12 Suivre et rédiger un programme de construction</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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). 	<ul style="list-style-type: none"> • Associer une figure et un programme de construction. • Suivre un programme de construction. • Rédiger un programme de construction.

Séquences	Socle commun compétences du Palier 2	Programmes	Objectifs d'apprentissage
<p>GÉ13 Décrire et identifier des solides droits</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître, décrire et nommer les solides droits : cube, pavé, cylindre, prisme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire des solides. • Identifier des solides droits.
<p>GÉ14 Représenter et construire des solides droits</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître ou compléter un patron de solide droit. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire une représentation de solide. <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître le patron d'un solide. • Construire un solide à partir de son patron.