

Connaissances et compétences associées	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant des repères					
- Se repérer dans son environnement proche. - Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...). ➤ Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...). 			Se déplacer dans l'espace quadrillé p 94-95		
- Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties). <ul style="list-style-type: none"> ➤ Quelques modes de représentation de l'espace. 	Cf Questionner le monde	Cf Questionner le monde	Cf Questionner le monde	Cf Questionner le monde	Cf Questionner le monde
- S'orienter et se déplacer en utilisant des repères. - Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Repères spatiaux. ➤ Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations. 	Se repérer et se déplacer dans un quadrillage p 36-37		Se déplacer dans l'espace quadrillé p 94-95		
Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire quelques solides.					
- Reconnaitre et trier les solides usuels parmi des solides variés. - Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié. - Reproduire des solides. - Fabriquer un cube à partir d'un patron fourni. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vocabulaire approprié pour : <ul style="list-style-type: none"> ○ nommer des solides (boule, cylindre, cône, cube, pavé droit, pyramide) ; ○ décrire des polyèdres (face, sommet, arête). ➤ Les faces d'un cube sont des carrés. ➤ Les faces d'un pavé droit sont des rectangles (qui peuvent être des carrés). 					Le cube et le pavé droit p 152-153
Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques					
Reconnaitre et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie					
- Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni - Utiliser la règle, le compas ou l'équerre comme instruments de tracé. - Reconnaitre, nommer les figures usuelles. - Reconnaitre et décrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Les construire sur un support uni connaissant la longueur des côtés. - Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : Carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, côté, sommet, angle droit ; Cercle, disque, rayon, centre ; Segment, milieu d'un segment, droite. ➤ Propriétés des angles et égalités de longueur des côtés pour les carrés et les rectangles. 	L'équerre et l'angle droit p 34-35	Les polygones p 50-51 Le rectangle et le triangle rectangle p 60-61 Les mots de la géométrie p 70	Le carré p78-79	Le cercle p 114-115	

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lien entre propriétés géométriques et instruments de tracés : Droite, alignement et règle non graduée ; Angle droit et équerre ; Cercle et compas. 					
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements. - Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre. - Reporter une longueur sur une droite déjà tracée. - Repérer ou trouver le milieu d'un segment. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Alignement de points et de segments. ➤ Angle droit. ➤ Égalité de longueurs. ➤ Milieu d'un segment. 	L'équerre et l'angle droit p 34-35	Les polygones p 50-51 Le rectangle et le triangle rectangle p 60-61	Le carré p 78-79 Reproduction de figures p 92-93		
<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître si une figure présente un axe de symétrie (à trouver). - Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Symétrie axiale. ➤ Une figure décalquée puis retournée qui coïncide avec la figure initiale est symétrique : elle a un axe de symétrie (à trouver). ➤ Une figure symétrique pliée sur son axe de symétrie, se partage en deux parties qui coïncident exactement. 					La symétrie p 144-145 Les partages de Maîtr