





























## PROGRAMMATION ESPACE ET GÉOMÉTRIE CE2

Attendus de fin de cycle :

-  (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.
-  Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides.
-  Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.
-  Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.

Attendus de fin de cycle	Compétences visées		Programmation proposée par « Outils pour les maths » - Magnard
<p>(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères</p> <p>Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> Se repérer dans son environnement proche.</li> <li> Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.</li> <li> 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...)</li> <li> Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...).</li> <li> Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (Vécut lors de sorties).</li> <li> Quelques modes de représentation de l'espace.</li> <li> S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.</li> <li> Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.</li> <li> Repères spatiaux.</li> <li> Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.</li> <li> Utiliser la règle, le compas ou l'équerre comme instruments de tracé.</li> </ul>	<p>Période 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> Représenter l'espace environnant et se repérer sur un plan.</li> <li> Programmer des déplacements</li> <li> Utiliser la règle graduée, l'équerre et le compas</li> <li> Utiliser le vocabulaire géométrique : côté, sommet, angle, milieu</li> </ul>
<p>Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni.</li> <li> Reconnaître, nommer les figures usuelles.</li> <li> Reconnaître et décrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle.</li> <li> Les construire sur un support uni connaissant la longueur des côtés.</li> <li> Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle rectangle, polygone, côté, sommet, angle droit ; cercle, disque, rayon, centre, segment, milieu d'un segment, droite.</li> <li> Propriétés des angles et égalités de longueur des côtés pour les carrés et les rectangles.</li> <li> Lien entre propriétés géométriques et instruments de tracé : droite, alignement et règle non graduée ; angle droit et équerre</li> </ul>	<p>Période 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> Reconnaître, décrire et nommer un carré, un rectangle, un losange</li> <li> Reproduire et tracer un carré, un rectangle, un losange</li> </ul>

<p>Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>🚩 Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni.</li> <li>🚩 Reconnaître, nommer les figures usuelles.</li> <li>🚩 Reconnaître et décrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle.</li> <li>🚩 Les construire sur un support uni connaissant la longueur des côtés.</li> <li>🚩 Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle rectangle, polygone, côté, sommet, angle droit ; cercle, disque, rayon, centre; segment, milieu d'un segment, droite.</li> <li>🚩 Propriétés des angles et égalités de longueur des côtés pour les carrés et les rectangles.</li> <li>🚩 Lien entre propriétés géométriques et instruments de tracé : droite, alignement et règle non graduée ; angle droit et équerre</li> </ul>	<p>Période 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>🚩 Reconnaître, décrire et nommer le triangle et ses cas particuliers</li> <li>🚩 Reproduire et tracer un triangle rectangle</li> </ul>
<p>Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>🚩 Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni.</li> <li>🚩 Reconnaître, nommer les figures usuelles.</li> <li>🚩 Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon.</li> <li>🚩 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.</li> <li>🚩 Lien entre propriétés géométriques et instruments de tracé : cercle et compas.</li> </ul>	<p>Période 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>🚩 Tracer un cercle avec un compas</li> <li>🚩 Utiliser un logiciel de géométrie</li> <li>🚩 Reproduire des figures à partir d'un modèle</li> </ul>
<p>Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire quelques solides Reconnaitre et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>🚩 Reconnaître et trier les solides usuels parmi des solides variés.</li> <li>🚩 Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié.</li> <li>🚩 Reproduire des solides.</li> <li>🚩 Fabriquer un cube à partir d'un patron fourni.</li> <li>🚩 Vocabulaire approprié pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>- nommer des solides (boule, cylindre, cône, cube, pavé droit, pyramide) ;</li> <li>- décrire des polyèdres (face, sommet, arête).</li> </ul> </li> <li>⇒ Les faces d'un cube sont des carrés.</li> <li>⇒ Les faces d'un pavé droit sont des rectangles (qui peuvent être des carrés).</li> <li>🚩 Reconnaître si une figure présente un axe de symétrie (à trouver).</li> <li>🚩 Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Symétrie axiale.</li> <li>- Une figure décalquée puis retournée qui coïncide avec la figure initiale est symétrique : elle a un axe de symétrie (à trouver).</li> </ul> </li> </ul> <p>Une figure symétrique pliée sur son axe de symétrie, se partage en deux parties qui coïncident exactement.</p>	<p>Période 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>🚩 Reconnaître et tracer des axes de symétrie</li> <li>🚩 Compléter une figure par symétrie</li> <li>🚩 Reconnaître et nommer des solides : cube, pavé droit, pyramide, cylindre, boule, cône</li> <li>🚩 Reconnaître, décrire, nommer, représenter et construire un cube, un pavé droit</li> <li>🚩 Vers le cycle 3 : parallèles ou perpendiculaires ?</li> <li>🚩 J'utilise les maths en EPS et en arts plastiques et visuels</li> </ul>

