



LES FILMS « LES FONDAMENTAUX » POUR L'ESPACE ET GEOMETRIE AU CYCLE 2







mise à jour le 19/03/2020

Le tableau ci-dessous met en correspondance les films « Les Fondamentaux » (CANOPE) avec les compétences des programmes réajustés de 2018.

Chacun des films peut être visionné directement ou téléchargé librement. Des documents pédagogiques sont proposés pour les enseignants et pour les parents d'élèves.

CLIQUER ICI : <https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/mathematiques.html>

Domaine ESPACE & GEOMETRIE	Compétences des programmes 2018	Compétences	Films disponibles https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/mathematiques.html Accès direct en cliquant sur ce lien.
	(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations	<p>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 :</p> <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, etc.) ; vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, etc.). 	-
	<p>produire des représentations des espaces familiers (l'école, les espaces proches de l'école, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties) :</p> <ul style="list-style-type: none"> quelques modes de représentation de l'espace (maquettes, plans, photos). 	-	

		<p>-s'orienter et se déplacer en utilisant des repères ;</p> <p>-réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire ;</p> <p>-produire des représentations d'un espace restreint et s'en servir pour communiquer des positions ; -programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • repères spatiaux ; • relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentation 	-
	<p>Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides.</p>	<p>- reconnaître et trier les solides usuels parmi des solides variés ;</p> <p>-reconnaître des solides simples dans son environnement proche ;</p> <p>-décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié ;</p> <p>-réaliser et reproduire des assemblages de cubes et pavés droits et associer de tels assemblages à divers types de représentations (photos, vues, etc.) ;</p> <p>-fabriquer un cube à partir d'un patron fourni :</p> <ul style="list-style-type: none"> • vocabulaire approprié pour : <ul style="list-style-type: none"> ▪ nommer des solides (cube, pavé droit, boule, cylindre, cône, pyramide) ; o ▪ décrire des polyèdres (face, sommet, arête). • les faces d'un cube sont des carrés ; 	<p><u>Pavés droits :</u></p> <ul style="list-style-type: none">  Reconnaître le pavé droit  Décrire le pavé droit  Tracer un patron de pavé droit <p><u>Cubes :</u></p> <ul style="list-style-type: none">  Distinguer pavé droit et cube  Reconnaître et décrire le cube  Tracer un patron de cube

		<ul style="list-style-type: none"> les faces d'un pavé droit sont des rectangles (qui peuvent être des carrés) 	
	<p>Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques</p> <p>Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie</p>	<p>-décrire, reproduire sur papier quadrillé ou uni des figures ou des assemblages de figures planes (éventuellement à partir d'éléments déjà fournis de la figure à reproduire qu'il s'agit alors de compléter) ;</p> <p>-utiliser la règle, le compas ou l'équerre comme instruments de tracé ;</p> <p>-reconnaître, nommer les figures usuelles : carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, cercle, disque ;</p> <p>-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 ;</p> <p>-construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon :</p> <ul style="list-style-type: none"> vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : <ul style="list-style-type: none"> carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, côté, sommet, angle droit ; cercle, disque, rayon, centre ; segment, milieu d'un segment, droite. propriété des angles et égalités de longueur des côtés pour les carrés et les rectangles ; lien entre propriétés géométriques et instruments de tracé : <ul style="list-style-type: none"> droite, alignement et règle non graduée ; angle droit et équerre ; cercle et compas. 	<p>Carré :</p> <ul style="list-style-type: none"> Décrire le carré Les propriétés du carré Tracer un carré <p>Triangle isocèle :</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître le triangle isocèle Décrire le triangle isocèle Tracer le triangle isocèle <p>Triangle rectangle :</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître le triangle rectangle Décrire le triangle rectangle Tracer le triangle rectangle <p>Rectangle</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître le rectangle Décrire le rectangle : 2 vidéos Tracer un rectangle <p>Tri quadrilatères/triangles</p> <ul style="list-style-type: none"> Distinguer triangles et quadrilatères

		<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, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée ou le compas (en fin de cycle) ;- repérer ou trouver le milieu d'un segment, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée :<ul style="list-style-type: none">▪ alignement de points et de segments ;▪ angle droit ;▪ égalité de longueurs ;▪ milieu d'un segment.	-
--	--	--	---