

PROGRAMMATION DES COMPETENCES TRAVAILLEES EN GEOMETRIE AU CYCLE 3

Démarche : démarrer par la géométrie dans l'espace puis aller dans le plan

GEOMETRIE DANS L'ESPACE (1)	CE2	CM1	CM2
Compétences du socle : - résoudre des problèmes faisant intervenir les figures géométriques - reconnaître, décrire et nommer les solides usuels - savoir organiser des informations géométriques			
Période 1	Reconnaître, décrire et nommer : un cube, un pavé droit Utiliser en situation le vocabulaire face, arête et sommet <u>Objectif d'apprentissage</u> : reconnaître des solides quelconques quel que soit le point de vue. Passer du solide à la figure plane. <u>Activités</u> : à partir de solides dont on a pris l'empreinte, la photo et que l'on a construit	Reconnaître ou compléter un patron de cube ou de pavé <u>Objectif d'apprentissage</u> : savoir si un assemblage de figures planes est un patron de solide. Identifier les patrons usuels <u>Activités</u> : construire le patron d'un solide quelconque donné (vers la définition du patron)	
Période 2	Reconnaître, décrire et nommer : un cube, un pavé droit Utiliser en situation le vocabulaire face, arête et sommet <u>Objectif d'apprentissage</u> : repérer les propriétés des solides les uns par rapport aux autres (formalisation pour le cube et le pavé) <u>Activités</u> : jeu du portrait, qui suis-	Reconnaître, décrire et nommer les solides droits : cube, pavé, prisme <u>Objectif d'apprentissage</u> : repérer les propriétés des prismes. (formalisation) <u>Activités</u> : jeux du portrait	Reconnaître, décrire et nommer les solides droits : cube, pavé, prisme, cylindre et pyramide <u>Objectif d'apprentissage</u> : repérer les propriétés des solides. <u>Activités de réinvestissement</u> : jeux du portrait

	je? Avec des solides usuels		
Période 3		<p>Reconnaître ou compléter un patron de cube ou de pavé <u>Objectif d'apprentissage</u> : savoir si un assemblage de figures planes est un patron de solide et le justifier. <u>Activités</u> :compléter le patron du pavé droit et du cube, trouver tous les patrons du cube</p>	
Période 4	<p>Reconnaître, décrire et nommer : un cube, un pavé droit Utiliser en situation le vocabulaire face, arrête et sommet <u>Objectif d'apprentissage</u> : distinguer les propriétés des solides les uns par rapport aux autres <u>Activités de réinvestissement</u> : une vue de solide, plusieurs solutions.</p>		<p>Reconnaître ou compléter un patron de solide droit <u>Objectif d'apprentissage</u> : construire un patron de solide <u>Activités</u> : construire le patron de différentes pyramides (bases différentes) et des cylindres</p>
Période 5		<p>Reconnaître, décrire et nommer les solides droits : cube, pavé, prisme <u>Objectif d'apprentissage</u> : repérer les propriétés des solides usuels. <u>Activités de réinvestissement</u> : jeux du memory (carte patron, carte description nombre face , arrête, sommet...)</p>	<p>Reconnaître ou compléter un patron de solide droit <u>Objectif d'apprentissage</u> : construire un patron de solide <u>Activités</u> : situation problème avec des solides tronqués</p>

GEOMETRIE DANS LE PLAN (2)	CE2	CM1	CM2
Compétences du socle : - utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature des figures planes usuelles et les construire avec soin et précision - reconnaître, décrire et nommer les figures usuelles - savoir organiser des informations géométriques			
Période 1	Reconnaître qu'une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie par pliage ou à l'aide du papier calque <u>Objectif d'apprentissage :</u> <u>Activités de réinvestissement :</u> une vue de solide, plusieurs solutions.		
Période 2	Tracer sur papier quadrillé la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à une droite donnée Reconnaître, décrire, nommer et reproduire des figures géométriques : carré, rectangle, losange, triangle rectangle		
Période 3			
Période 4			
Période 5			

*Activités de réinvestissement cycle 2: Utiliser des instruments pour réaliser des tracés : règle, équerre ou gabarit de l'angle droit
Repérer des cases d'un noeud des quadrillages*