

DES OBJETS DE L'ESPACE À LA GÉOMÉTRIE

- ❖ Ce qui est **écrit en rouge** indique que l'attendu se densifie, se complexifie voire apparaît par rapport à l'année précédente. (Vision spiraleuse)
- ❖ Les nouveaux contenus d'apprentissage sont signalés et **surlignés en jaune**.
- ❖ Les mots soulignés en noir et/ou parfois écrits **en gras** relèvent une nuance, un détail qui pourraient échapper au lecteur.
- ❖ Les cases vides indiquent que l'attendu n'est plus repris dans l'année visée. Il est donc impératif de l'avoir travaillé la ou les années précédentes.
Toutefois, l'attendu doit être mobilisé si l'on constate qu'il n'est pas atteint par les élèves.

CONTENUS	ATTENDUS P3	RÉF	ATTENDUS P2	RÉF
SE REPÉRER ET COMMUNIQUER DES POSITIONNEMENTS OU DES DÉPLACEMENTS				
S: Les visions de l'espace.	Utiliser le vocabulaire exprimant des positions absolues : à côté de, contre, à l'intérieur, à l'extérieur, entre, sous, sur, dans, hors, autour de, face à face, dos à dos.	OEG 54	Utiliser le vocabulaire exprimant des positions absolues : à côté de, contre, à l'intérieur, à l'extérieur, entre, sous, sur, dans, hors, autour de, face à face, dos à dos.	OEG 22
	Utiliser le vocabulaire exprimant des positions relatives (liées au regard) : devant, derrière, à droite, à gauche, en haut, en bas, au-dessus, en dessous, en face de.	OEG 55	Utiliser le vocabulaire exprimant des positions relatives (liées au regard) : devant, derrière, à droite, à gauche, en haut, en bas, au-dessus, en dessous, en face de.	OEG 23
	Utiliser le vocabulaire exprimant des positions ordinaires : <ul style="list-style-type: none"> - premier, deuxième, troisième... dernier ; - au début, à la fin, avant, après. 	OEG 56	Utiliser le vocabulaire exprimant des positions ordinaires : <ul style="list-style-type: none"> - premier, deuxième, troisième... dernier ; - au début, à la fin, avant, après. 	OEG 24
S: Les déplacements.	Utiliser le vocabulaire décrivant un déplacement, tel que : monter, descendre, avancer, reculer, s'éloigner, se rapprocher, faire demi-tour...	OEG 57	Utiliser le vocabulaire décrivant un déplacement, tel que : monter, descendre, avancer, reculer, s'éloigner, se rapprocher, faire demi-tour...	OEG 25
S : Les systèmes de repérage : du quadrillage ou repère orthonormé.	Utiliser le vocabulaire lié aux quadrillages : colonnes, lignes et cases.	OEG 58	Utiliser le vocabulaire lié aux quadrillages : colonnes, lignes et cases.	OEG 26

CONTENUS	ATTENDUS P3	RÉF	ATTENDUS P2	RÉF
SF : Situer, placer un objet ou soi-même.	Situer (exprimer la position absolue, relative ou ordinaire) un objet ou soi-même avec le vocabulaire adéquat : - dans l'espace 3D (réel, vécu, miniaturisé) et 2D (dessin, croquis, photo, plan) ; - selon le point de vue de l'élève ou d'un(e) autre personnage/personne .	OEG 59	Situer (exprimer la position absolue, relative ou ordinaire) un objet ou soi-même avec le vocabulaire adéquat : - dans l'espace 3D (réel, vécu, miniaturisé) et 2D (dessin, croquis, photo) ; - selon le point de vue de l'élève.	OEG 27
	Placer un objet/soi-même selon des consignes données ou un modèle observé dans l'espace 3D (réel, vécu, miniaturisé) et 2D (dessin, croquis, photo, plan).	OEG 60	Placer un objet/soi-même selon des consignes données ou un modèle observé dans l'espace 3D (réel, vécu, miniaturisé) et 2D (dessin, croquis, photo).	OEG 28
SF : Déplacer un objet ou soi-même.	Se déplacer ou déplacer un objet dans l'espace 3D (réel, vécu, miniaturisé) en suivant des consignes orales.	OEG 61	Se déplacer ou déplacer un objet dans l'espace 3D (réel, vécu, miniaturisé) en suivant <u>à minima trois consignes orales consécutives.</u>	OEG 29
	Expliquer oralement un déplacement à l'aide du vocabulaire adéquat, en identifiant des points de repère.	OEG 62	Expliquer oralement un déplacement <u>vécu</u> à l'aide du vocabulaire adéquat, <u>en identifiant au moins trois points de repère.</u>	OEG 30
	Tracer, sur un plan, un déplacement vécu.			
SF : Situer, placer et déplacer un objet ou soi-même sur une bande orientée. N'est plus repris en P3 et en P4			Situer (exprimer la position absolue ou ordinaire) un objet sur une bande orientée.	OEG 31
			Placer un objet sur une bande orientée. Ex. : jeux de parcours.	OEG 32
			Déplacer un objet ou soi-même d'une quantité donnée, sur une bande orientée.	OEG 33
SF : Situer, placer un objet dans un quadrillage.	Situer (exprimer la position) un objet dans un quadrillage codé ou non codé.	OEG 63	Situer (exprimer la position) un objet dans un quadrillage non codé.	OEG 34
	Placer des objets dans un quadrillage codé ou non codé, selon des consignes données ou un modèle observé.	OEG 64	Placer un objet dans un quadrillage non codé, selon des consignes données ou un modèle observé.	OEG 35

CONTENUS	ATTENDUS P3	RÉF	ATTENDUS P2	RÉF
C : Lire, interpréter des représentations de l'espace et les confronter au réel.			Réaliser dans un espace connu un agencement spatial de minimum six objets correspondant à une vue du dessus donnée.	OEG 36
	Repérer, sur le plan local de l'environnement proche élaboré sur quadrillage, des points de repère observés lors d'un déplacement et y indiquer l'itinéraire suivi.	OEG 65		
APPRÉHENDER ET PRÉSENTER DES OBJETS DE L'ESPACE				
S: Les figures, leurs composantes, leurs caractéristiques et leurs propriétés.	Identifier : - des quadrilatères : carré, rectangle ; - des triangles : rectangles, isocèles, équilatéraux ; - un cercle.	OEG 66	Identifier carré, rectangle, triangle, disque, cercle.	OEG 37
	Identifier les composantes des figures travaillées : côtés (longueur, largeur), sommets, angles (droits).	OEG 67	Désigner des composantes des figures travaillées : côtés (longueur, largeur), sommets, angles (droits).	OEG 38
	Énoncer des caractéristiques des figures travaillées : le nombre de côtés, les côtés isométriques, le nombre d'angles (droits), les angles isométriques.	OEG 68	Énoncer des caractéristiques des figures travaillées : le nombre de côtés, les côtés isométriques et le nombre d'angles droits.	OEG 39
	Identifier diagonale, médiane, axe de symétrie.	OEG 69		
	Énoncer les propriétés des diagonales et des médiennes d'un carré et d'un rectangle.	OEG 70		
S: Les solides, leurs composantes, leurs caractéristiques et leurs représentations planes.	Identifier cube, parallélépipède rectangle, cylindre, sphère, cône, pyramide.	OEG 71	Identifier cube, parallélépipède rectangle, cylindre, sphère.	OEG 40
	Identifier les composantes des solides travaillés : faces, arêtes, sommets.	OEG 72	Identifier les composantes des solides travaillés : faces, arêtes, sommets.	OEG 41
	Énoncer des caractéristiques des solides travaillés : nombre de faces, forme des faces, des faces isométriques.	OEG 73	Énoncer des caractéristiques des solides travaillés : nombre de faces, forme des faces, des faces de même empreinte.	OEG 42
SF : Construire des solides et des figures avec du matériel varié.	Reproduire des cubes et des parallélépipèdes rectangles à partir de modèles 3D donnés, avec du matériel géométrique varié (faces à attacher, tiges et boules à assembler...).	OEG 74	Reproduire des solides à partir de modèles 3D donnés, avec du matériel varié (pâte à modeler, blocs ou boîtes à assembler...).	OEG 43

CONTENUS	ATTENDUS P3	RÉF	ATTENDUS P2	RÉF
	Reproduire et construire les polygones travaillés par découpage, par pliage et avec du matériel varié.	OEG 75	Reproduire et construire des rectangles et des carrés par découpage, par pliage et avec du matériel varié.	OEG 44
	Construire un angle droit par pliage.	OEG 76		
SF : Tracer des figures.	Utiliser l'équerre pour tracer un angle droit sur papier vierge.	OEG 77	Utiliser la latte pour tracer, sur papier vierge, une droite en passant par un, puis deux points donnés.	OEG 45
	Tracer un rectangle, un carré, un triangle (excepté le triangle équilatéral) à la latte sur papier tramé, avec et sans contraintes.	OEG 78	Tracer des quadrilatères et/ou des triangles à la latte en repassant sur des « segments de droite » formés par des faisceaux de droites donnés.	OEG 46
			Tracer un rectangle, un carré à la latte sur papier tramé, avec et sans contraintes.	OEG 47
	Tracer un triangle inscrit dans un carré ou un rectangle.	OEG 79		
SF : Tracer des axes de symétrie, des diagonales, des médianes et des hauteurs.	Matérialiser par pliage d'un rectangle ou d'un carré : - les axes de symétrie ; - les médianes et diagonales.	OEG 80	Matérialiser un axe de symétrie d'un dessin ou d'une image symétrique par pliage.	OEG 48
			Produire une forme symétrique par découpage, à partir d'une feuille pliée en deux.	OEG 49
	Comparer les traits résultants d'un pliage pour les diagonales et/ou les médianes d'un carré ou d'un rectangle avec ceux des axes de symétrie.	OEG 81		
SF : Comparer des figures.	Comparer les caractéristiques (selon les côtés et les angles) : - d'un carré et d'un rectangle ; - de deux triangles.	OEG 82	Comparer les caractéristiques (selon les côtés et les angles) d'un carré et d'un rectangle.	OEG 50
SF : Etablir des relations entre des objets en 3D et leurs représentations en 2D.	Reconnaitre les figures possibles correspondant aux faces des solides observés.	OEG 83	Associer une empreinte produite à une des faces d'un solide.	OEG 51
	Représenter le développement d'un cube en dessinant le contour de toutes ses faces.	OEG 84	Dessiner le contour de toutes les faces d'une boîte parallélépipédique ou cubique donnée.	OEG 52
	Associer à un cube, un développement correct parmi des développements donnés.	OEG 85		

CONTENUS	ATTENDUS P3	RÉF	ATTENDUS P2	RÉF
C: Articuler, en contexte, les caractéristiques, puis les propriétés des solides et des figures, les procédés de construction et de traçage.	Tracer, sur papier trame, une figure composée de figures travaillées suivant des consignes de construction.	OEG 86	Construire un carré, un rectangle, un triangle en assemblant des figures données (rectangles, carrés, triangles).	OEG 53
DÉGAGER DES RÉGULARITÉS ET DES PROPRIÉTÉS GÉOMÉTRIQUES POUR CONSTRUIRE, CALCULER ET JUSTIFIER				
S : Des mouvements et leurs caractéristiques vers les isométries. Nouveau en P3	Utiliser les termes « glisser », « retourner » pour décrire le mouvement appliqué à une figure.	OEG 87		
SF : Réaliser des mouvements sur des figures. Nouveau en P3	Exécuter le mouvement (glissement, retournement) qui permet de passer d'un motif figuratif à son image donnée, avec un support (un gabarit, du papier calque...).	OEG 88		
	Tracer dans un quadrillage, selon l'axe de symétrie donné, l'image d'une figure.	OEG 89		