






Programme de cycle 2- Grille d'élaboration des repères de progressivité : **MATHEMATIQUES** Espace et Géométrie

Références : compétences du SCCC	Repères de progressivité			Attendus de fin de cycle 2			
	1 ^{er} niveau CP	2 ^e niveau CE1	3 ^e niveau CE2				
<p>DDS 1, 2, 4 Communiquer, Représenter</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans un environnement proche Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. <hr/> <p><u>Vocabulaire permettant de définir des positions :</u></p> <table border="1" data-bbox="501 676 1608 852"> <tr> <td>Gauche/droite, au-dessus/en-dessous, sur/sous, derrière/devant, près/ loin, entre</td> <td>idem CP + premier plan, second plan</td> <td>révisions CP/ CE1 + nord, sud, est, ouest</td> </tr> </table> <p><u>Vocabulaire permettant de définir des déplacements :</u></p> <p>avancer, reculer, tourner à droite, à gauche, monter, descendre</p>			Gauche/droite, au-dessus/en-dessous, sur/sous, derrière/devant, près/ loin, entre	idem CP + premier plan, second plan	révisions CP/ CE1 + nord, sud, est, ouest	<p>(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations</p>
Gauche/droite, au-dessus/en-dessous, sur/sous, derrière/devant, près/ loin, entre	idem CP + premier plan, second plan	révisions CP/ CE1 + nord, sud, est, ouest					
<p>DDS 1, 2, 4 Communiquer, Représenter, Modéliser</p>	<ul style="list-style-type: none"> Produire des représentations des espaces familiers et moins familiers. <hr/> <p><u>Représenter des lieux et coder des déplacements</u> à l'échelle de la classe et de l'école.</p> <table border="1" data-bbox="501 1235 1608 1353"> <tr> <td></td> <td>A l'échelle du quartier ou du village.</td> </tr> </table>				A l'échelle du quartier ou du village.		
	A l'échelle du quartier ou du village.						
<p>DDS 1, 2,5 Communiquer, Chercher</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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 (CP-CE1) sur un écran (CE2) 						

<p>DDS 1, 2, 3, 4</p> <p>Communiquer, Représenter, Modéliser, Raisonner</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reporter une longueur sur une droite déjà tracée; Reporter une longueur. 		<p>Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements • Mesurer des segments 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer ou trouver le milieu d'un segment 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître dans son environnement des situations modélisables par la symétrie (papillons, bâtiments, etc...) • Utiliser des pliages et des découpages. 			
		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser du papier calque (CE1-CE2), • Utiliser des logiciels permettant de déplacer des figures ou parties de figures (CE2) • Reconnaître si une figure présente un axe de symétrie (à trouver) CE1-CE2 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné. (coloriages) 	<ul style="list-style-type: none"> • Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné (cases à colorier, tracés selon modèle ...) 		<ul style="list-style-type: none"> • Idem CE1 + symétrie axiale
<p>DDS 1, 2, 3, 4</p> <p>Communiquer, Représenter, Modéliser, Raisonner</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître, nommer les figures usuelles • Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni. • Utiliser la règle comme instrument de tracé (CP-CE1), l'équerre et le compas (CE1-CE2)  <p><u>Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles :</u></p>			

	Carré, rectangle, triangle, cercle angle droit	Idem CP + triangle rectangle, segment et droite Compas (utilisation libre)	Idem CP – CE1 + polygone ; disque, cercle, rayon, centre, segment, milieu d'un segment, droite.	Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.
	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre et décrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle <hr/>		Les construire sur un support uni connaissant la longueur des côtés	
	<ul style="list-style-type: none"> Connaître les propriétés des angles et les égalités de longueur des côtés pour les carrés et les rectangles (description de figures permettant de développer le langage géométrique. <hr/>			
	Carré, rectangle (reconnaitre et décrire)	Idem + construire sur un quadrillage	Idem + construire sur support uni.	
			Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon	
DDS 1, 2, 5 Modéliser, Représenter, Chercher, Modéliser	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre et trier les solides usuels parmi des solides variés. Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié. Fabriquer un cube à partir d'un patron fourni <hr/> <p><u>Vocabulaire approprié pour :</u> Nommer des solides Décrire des polyèdres (face, sommet, arête)</p>			Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire quelques solides.
	Cube, pavé droit	Cube, pavé droit, cylindre, pyramide, sphère	Idem CP , CE1 + cône	