

## DES OBJETS DE L'ESPACE À LA GÉOMÉTRIE

P1

	Contenus	Attendus		
	<b>Se repérer et communiquer des positions ou des déplacements</b>			
Savoir	1. La vision de l'espace.	OEG 1, 2	p.584 du prg P1	ou voir feuille annexe
	2. Les déplacements.	OEG 3		
Savoir-faire	1. Situer, placer un objet ou soi-même.	OEG 4,5,		
	2. Déplacer un objet ou soi-même.	OEG 6,7,		
	3. Situer, placer et déplacer un objet ou soi-même sur une bande orientée.	OEG 8, 9,10		
Compétences	1. Lire, interpréter des représentations de l'espace et les confronter au réel.	OEG 11		
	<b>Appréhender et représenter des objets de l'espace</b>			
Savoir	1. Les figures, leurs composantes, leurs caractéristiques et leurs propriétés.	OEG 12	p.585 du prg P1	ou voir feuille annexe
	2. Les solides, leurs composantes, leurs caractéristiques et leurs représentations planes.	OEG 13, 14		
Savoir-faire	1. Construire des solides et des figures avec du matériel varié.	OEG 15, 16		
	2. Tracer des figures.	OEG 17, 18		
	3. Établir des relations entre des objets en 3D et leurs représentations en 2D.	OEG 19,20		
Compétence	1. Articuler, en contexte, les caractéristiques puis les propriétés des solides et des figures, les procédés de construction et de traçage.	OEG 21		

## Solides et figures (DES OBJETS DE L'ESPACE À LA GÉOMÉTRIE)

M3

	Contenus	Attendus		
	(Se) placer, (se) déplacer, (se) situer.			
Savoirs	1. Le vocabulaire spatial : - de position ; - de déplacement.	SF 10	p.594 du prg M3	ou voir feuille annexe
	Les termes utilisés pour désigner : - des solides ; - des figures			
	1. Les termes utilisés pour désigner : - des solides ; - des figures.	SF 11	p.594 du prg M3	ou voir feuille annexe
	(Se) placer, (se) déplacer, (se) situer.			
Savoir-faire	1. Se situer et situer des objets dans un espace vécu.	SF 12	p.594 du prg M3	ou voir feuille annexe
	2. Se déplacer et placer un objet dans un espace vécu.	SF 13, 14		
	Découvrir et caractériser des solides et des figures.			
	1. Manipuler des objets courants pour : - décrire leurs caractéristiques géométriques ; - les organiser selon un critère géométrique ; - les associer respectivement à leur solide similaire.	SF 15, 16, 17	p.594 du prg M3	ou voir feuille annexe
	2. Reproduire un solide à partir d'un modèle.	SF 18		
	3. Produire l'empreinte d'une face d'un solide.	SF 19		
	4. Associer l'empreinte produite par une face d'un solide à une figure géométrique.	SF 20		
	5. Décrire des figures géométriques (représentations en 2D).	SF 21	p.595 du prg M3	ou voir feuille annexe
	6. Organiser des figures géométriques selon un critère.	SF 22		
	7. Reproduire, à partir d'un modèle, une figure géométrique.	SF 23		
Compétence	1. Verbaliser la position de différents éléments déjà placés dans un circuit.	SF 24	p.595 du prg M3	ou voir feuille annexe
	2. Placer, les uns par rapport aux autres, d'autres éléments pour le compléter.	SF 25		
	3. S'y déplacer selon les consignes orales.	SF 26		
	4. Reproduire un assemblage de divers solides.	SF 27		
	5. Reproduire un assemblage de diverses figures.	SF 28		

## Annexe - DES OBJETS DE L'ESPACE À LA GÉOMÉTRIE

P1

	Attendus	✓ Case à cocher
OEG 1	Utiliser le vocabulaire exprimant des positions absolues : à côté de, contre, à l'intérieur, à l'extérieur, entre, sous, sur, dans, hors, autour de	
OEG 2	Utiliser le vocabulaire exprimant des positions ordinales : - premier, deuxième, troisième... dernier ; - au début, à la fin, avant, après.	
OEG 3	Utiliser le vocabulaire décrivant un déplacement, tel que : monter, descendre, avancer, reculer, s'éloigner, se rapprocher, faire demi-tour...	
OEG 4	Situer (exprimer la position absolue ou ordinale) un objet ou soi-même avec le vocabulaire adéquat dans l'espace 3D (réel, vécu, miniaturisé).	
OEG 5	Placer un objet/soi-même selon des consignes données ou un modèle observé dans l'espace 3D (réel, vécu, miniaturisé).	
OEG 6	Se déplacer ou déplacer un objet dans l'espace 3D (réel, vécu, miniaturisé) en suivant deux consignes orales consécutives.	
OEG 7	Expliquer oralement un déplacement vécu, à l'aide du vocabulaire adéquat, en identifiant au moins deux points de repère.	
OEG 8	Situer (exprimer la position absolue ou ordinale) un objet sur une bande orientée.	
OEG 9	Placer un objet sur une bande orientée. Ex. : jeux de parcours.	
OEG 10	Déplacer un objet ou soi-même d'une quantité donnée, sur une bande orientée.	
OEG 11	Réaliser dans un espace connu un agencement spatial de minimum quatre objets correspondant à une photo donnée (vue de face).	
OEG 12	Identifier un carré, un rectangle, un triangle, un disque.	
OEG 13	Désigner un cube, un parallélépipède rectangle, un cylindre, une sphère.	
OEG 14	Désigner un objet courant correspondant à un solide similaire (cube, parallélépipède rectangle, cylindre, sphère)	
OEG 15	Reproduire des solides à partir de modèles 3D donnés, avec du matériel varié (pâte à modeler, blocs ou boîtes à assembler...).	
OEG 16	Reproduire des figures par découpage, par pliage et avec du matériel varié.	
OEG 17	Utiliser la latte pour tracer, sur papier vierge, une droite sans contrainte.	
OEG 18	Tracer des figures à main levée en repassant sur des « segments de droite » formés par des faisceaux de droites donnés.	

OEG 19	Associer les empreintes produites par les faces d'un solide aux figures géométriques (carré, rectangle, disque, triangle).	
OEG 20	Dessiner le contour de toutes les faces d'une boîte parallélépipédique ou cubique donnée.	
OEG 21	Construire un carré, un rectangle en assemblant deux figures données (rectangles, carrés, triangles).	

## Annexe - Solides et figures – (DES OBJETS DE L'ESPACE À LA GÉOMÉTRIE )

M3

	Attendus	✓ Case à cocher
SF 10	S'approprier et utiliser adéquatement, en situation, les termes suivants : - pour décrire une position : sur, sous, dans, devant, derrière, à côté de, loin de, près de, à l'intérieur de, à l'extérieur de, entre, en face de, contre ; - pour décrire un déplacement : avancer, reculer, faire demi-tour, s'éloigner de, se rapprocher de, monter, descendre.	
SF11	S'approprier, en situation, les termes suivants : - pour désigner un solide correspondant à une sphère, un parallélépipède rectangle, un cube ; - pour désigner une figure correspondant à un carré, un rectangle, un disque, un triangle.	
SF 12	Décrire sa position/la position d'un objet en utilisant le(s) terme(s) adéquat(s).	
SF 13, 14	Se déplacer/placer un objet dans un espace vécu selon les consignes orales.	
	Décrire, à l'aide de termes adéquats, son déplacement en l'effectuant.	
SF 15	Décrire les caractéristiques géométriques d'un objet courant : forme des faces, nombre de faces.	
SF 16	Organiser, en observant et/ou en manipulant des objets courants, selon un critère géométrique.	
SF 17	Associer un objet courant respectivement à un solide similaire montré : cube, sphère, cylindre, parallélépipède rectangle.	
SF 18	Reproduire, par modelage, un solide à l'aide d'un modèle : cube, sphère, cylindre, parallélépipède rectangle	
SF 19	Produire l'empreinte d'une face d'un solide par manipulation : dans du sable, dans de la pâte à modeler, avec de la peinture...	
SF 20	Reconnaître l'empreinte et l'associer à une figure géométrique : disque, carré, triangle, rectangle.	
SF 21	Décrire les caractéristiques géométriques d'une figure : nombre de côtés, comparaison de la longueur des côtés pour distinguer le carré du rectangle.	
SF 22	Classer ou trier des figures géométriques selon le nombre de côtés.	

SF 23	Reproduire, à partir d'un modèle, une figure géométrique : - avec du matériel donné ; - à main levée	
SF 24	Utiliser les termes adéquats pour situer les éléments déjà placés, par exemple, dans un circuit pour l'atelier de psychomotricité.	
SF 25	Placer selon les indications données, à minima, quatre éléments pour compléter le circuit.	
SF 26	S'y déplacer selon, à minima, quatre consignes orales simples.	
SF 27	Reconnaitre et assembler entre six et dix solides : - selon un modèle donné en 3D ; - selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles.	
SF 28	Reconnaitre et assembler entre six et dix figures : - selon un modèle donné en 2D ; - selon une photo sur laquelle tous les éléments sont visibles	

## Mémo / Notes

---