

GÉOMÉTRIE - P5 - TRONC COMMUN

(plan à cocher à partir du référentiel du tronc commun réalisé le 24/08/2022 par Bruno Dobbstein - Actiprim.be)

VISION DANS L'ESPACE

savoirs - vocabulaire

	Position absolue : à côté de, contre, à l'intérieur, à l'extérieur, entre, sous, sur, dans, hors, autour de, face à face, dos à dos
	Position relative : devant, derrière, à droite, à gauche, en haut, en bas, au-dessus, en dessous, en face de, de face, de dos, de profil,
	Position ordinale : premier, deuxième, troisième,... dernier, au début, à la fin, avant, après

savoir-faire

	Situer ou placer (soi-même ou un objet) selon des consignes, selon le point de vue d'un autre, dans l'espace en 2 D
	Expliquer ou tracer un déplacement sur un plan par des consignes
	Quadrillage codé : situer, placer
	Lire un plan pour se déplacer réellement

OBJETS DANS L'ESPACE

	Figures géométrie et caractéristiques : carré, rectangle, losange, parallélogramme, trapèze, trapèze isocèle, trapèze rectangle, triangles acutangles, obtusangles, scalènes, isocèles et équilatéraux ; le cercle (?) ; droite et segment de droite ; angle aigu, obtus et droit ; côtés (longueur, largeur, base), centre, rayon, diamètre
	Caractéristiques des figures : nombre de côtés, côtés isométriques, côtés parallèles ou perpendiculaires, nombre d'angles et angles isométriques, hauteur, diagonale, médiane, axe de symétrie
	Propriétés des diagonales et médianes d'un carré, d'un rectangle, d'un parallélogramme et d'un losange
	Polyèdre et non polyèdre, cube, parallélépipède rectangle, cylindre, sphère (?) , cône, pyramide, prisme
	Caractéristiques des solides au niveau des faces, arêtes et sommets
	Identifier et utiliser les symboles géométriques suivants : Majuscules = point Minuscules = droite [AB] = segment de droite dont les extrémités sont les points A et B // parallèles ⊥ perpendiculaire

savoir-faire

	Construire des prismes droits et des pyramides avec du matériel géométrique varié (faces à attacher, tiges et boules à assembler...).
	Construire un cube ou un parallélépipède rectangle à partir d'un développement tracé.
	Construire les polygones travaillés par découpage, par pliage et avec du matériel varié.
	Utiliser l'équerre et la latte pour tracer des perpendiculaires et parallèles sur papier vierge, sans contrainte
	Tracer un triangle, un quadrilatère, à la latte et l'équerre, avec et sans contraintes, sur papier tramé et sur papier vierge. (Pourquoi pas le rapporteur qui est pourtant super utile pour comprendre les angles ?)
	Tracer au compas un cercle, un triangle isocèle et un triangle équilatéral sur papier, avec et sans contraintes.
	Tracer un losange inscrit dans un rectangle.
	Tracer un rectangle à partir d'un losange.
	Tracer une hauteur d'un triangle, d'un parallélogramme, d'un trapèze.
	Tracer dans un quadrilatère : les axes de symétrie ; les médianes et diagonales.
	Comparer les caractéristiques (selon les côtés et les angles)
	3D ↔ 2D tous les assemblages possibles de 3 cubes
	Tracer, à la latte, un développement d'un cube ou d'un parallélépipède rectangle sur papier tramé.
	Associer à un prisme droit, un développement correct parmi des développements donnés.
	Tracer une figure (travaillée) selon des consignes

RÉGULARITÉS - PROPRIÉTÉS POUR CONSTRUIRE

	Mouvements « glisser, pivoter, retourner, agrandir, réduire » à identifier
	Exécuter ces mouvements avec un support (calque, gabarit)
	Tracer dans un quadrillage selon un axe de symétrie
	Agrandir, réduire une image d'une figure sans un quadrillage
	frises, pavages, rosaces,... à réaliser dans un quadrillage (production artistique par la répétition)