

GRANDEURS ET MESURES (SUITE)

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME	CP	CE1	CE2
la figure initiale est symétrique : elle a un axe de symétrie (à trouver) ; une figure symétrique pliée sur son axe de symétrie, se partage en deux parties qui coïncident exactement.		- Il reconnaît dans son environnement des situations modélisables par la symétrie (papillons, bâtiments). - Il complète, sur une feuille quadrillée ou pointée, une figure simple pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné.	- Il reconnaît dans son environnement des situations modélisables par la symétrie (papillons, bâtiments). - Il complète, sur une feuille quadrillée ou pointée, une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné.
Exemples d'activités - Les jeux du type portrait, Kim etc., la construction de frises, pavages, rosaces peuvent contribuer à développer la connaissance des propriétés des figures du programme et du vocabulaire associé. - Les problèmes de reproduction de figures (éventuellement à partir d'éléments déjà fournis de la figure à reproduire qu'il s'agit alors de compléter) donnent l'occasion de dégager et travailler les propriétés et relations géométriques du programme. Le choix d'un support uni, quadrillé ou pointé et des instruments disponibles se fait suivant les objectifs. - Les problèmes de description de figures permettent de développer le langage géométrique. - À travers des activités dans l'espace ou des tracés, les élèves perçoivent les notions d'alignement, de partage en deux, de symétrie. Mobiliser des instruments variés lors des tracés : gabarits, pochoirs, règle non graduée, bande de papier avec un bord droit pour reporter des longueurs ou trouver un milieu, gabarit d'angle droit, équerre, compas. - Le report de longueurs et la recherche du milieu d'un segment peuvent s'obtenir en utilisant la règle graduée en lien	Exemples de réussite - Un ensemble de figures planes ou de formes planes lui étant donné (pièces de Tangram, figures découpées...), il sait identifier lesquelles sont des cercles, des carrés, des rectangles ou des triangles. - Un triangle, un carré ou un rectangle lui étant donné, il sait le nommer et le justifier en donnant son nombre de côtés et leurs longueurs. - À partir de manipulations, il associe plusieurs formes géométriques pour reproduire une figure (Tangram). - Sur du papier quadrillé ou pointé, il complète les côtés d'un rectangle dont 2 cotés consécutifs sont déjà tracés (figure « posée » sur un côté).	Exemples de réussite - Il sait reconnaître un polygone. - Un ensemble de figures planes lui étant donné (pièces de Tangram, figures découpées...), il sait identifier lesquelles sont des cercles, des carrés, des rectangles, des triangles ou des triangles rectangles. - Un triangle, un triangle rectangle, un carré ou un rectangle lui étant donné, il sait le nommer et le justifier en donnant son nombre de côtés et leurs longueurs et en identifiant les angles droits. - Il sait dire qu'un carré a 4 sommets, 4 angles droits et 4 côtés de même longueur. - Il sait dire qu'un rectangle a 4 sommets, 4 angles droits et 4 côtés qui ont deux à deux	Exemples de réussite - Il sait définir un polygone. - Un ensemble de figures planes lui étant donné (pièces de Tangram, figures découpées...), il sait identifier lesquelles sont des cercles, des carrés, des rectangles, des triangles ou des triangles rectangles. - Un triangle, un triangle rectangle, un carré ou un rectangle lui étant donné, il sait le nommer et le justifier en donnant son nombre de côtés et leurs longueurs et en identifiant les angles droits. - Il sait dire qu'un carré a 4 sommets, 4 angles droits et 4 côtés de même longueur. - Il sait dire qu'un rectangle a 4 sommets, 4 angles droits et 4 côtés qui ont deux à deux la même longueur.

