

Programmation de géométrie C

(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace	Se repérer, décrire ou exécuter des déplacements, sur un plan ou sur une carte.	Activités
	Accomplir, décrire, coder des déplacements dans des espaces familiers.	Quadrillage
Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire des figures et solides usuels.	Repérer et construire les triangles dont les triangles particuliers (triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral) .	Travail à partir de créations géométriques des élèves et des exercices d'entraînement.
	Repérer, décrire et construire les quadrilatères dont les quadrilatères particuliers (carré, rectangle, losange, première approche du parallélogramme) .	
	Le cercle (comme ensemble des points situés à une distance donnée d'un point donné).	
	Utiliser un vocabulaire approprié pour nommer les solides : pavé droit, cube, prisme droit, pyramide régulière, cylindre, cône, boule.	
	Reproduire, représenter, construire des figures simples ou complexes (assemblages de figures simples). 2 et 3D.	
Suivre ou écrire un programme de construction.	Alignement Perpendiculaires Parallèles	
Reconnaitre et utiliser quelques relations géométriques	Effectuer des tracés correspondant à des relations de perpendicularité ou de parallélisme de droites et de segments.	Perpendiculaires parallèles
	Connaître et utiliser les notions de perpendicularité, de parallélisme (construction de droites parallèles, lien avec la propriété reliant droites parallèles et perpendiculaires). Compléter une figure par symétrie axiale.	Symétrie
	Agrandir ou réduire une figure sur quadrillage.	Homothétie
	Produire librement des créations géométriques et les faire évoluer pour travailler des notions géométriques.	Création géométrique