

Programme Cycle 3 2025 - Espace et géométrie

	Objectifs d'apprentissage en CM1	Objectifs d'apprentissage en CM2	Objectifs d'apprentissage en 6 ^{ème}	
Géométrie plane	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser le vocabulaire géométrique approprié dans le contexte d'apprentissage des notions correspondantes Utiliser les outils géométriques usuels : règle, règle graduée, équerre et compas Connaître les codes usuels utilisés en géométrie Décrire et reconnaître un cercle et un disque comme un ensemble de points caractérisés par leur distance à un point donné Reconnaître et utiliser la notion de perpendicularité Reconnaître et utiliser la notion de parallélisme Reconnaître et nommer les figures suivantes en faisant référence à leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle et losange Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés, des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle et losange. Reproduire ou construire un carré, un rectangle, un triangle, un triangle rectangle ou un cercle ou des assemblages de ces figures sur tout support (papier quadrillé, pointé ou uni), avec une règle graduée, une équerre ou un compas. Construire une figure géométrique composée de segments, de droites, de polygones usuels et de cercles. Reconnaître si une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie Compléter une figure pour la rendre symétrique par rapport à une droite donnée, horizontale ou verticale Construire, sur papier quadrillé, la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à une droite horizontale ou verticale 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser le vocabulaire géométrique approprié dans le contexte d'apprentissage des notions correspondantes Utiliser les outils géométriques usuels : règle, règle graduée, équerre et compas Connaître les notations et les codes usuels utilisés en géométrie Reconnaître et utiliser la notion de perpendicularité Reconnaître et utiliser la notion de parallélisme Décrire et reconnaître un cercle et un disque comme un ensemble de points caractérisés par leur distance à un point donné Reconnaître et nommer les figures suivantes en s'appuyant sur leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle, losange, trapèze, trapèze rectangle, pentagone et hexagone Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés, des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle, losange, trapèze et trapèze rectangle Reproduire ou construire un carré, un rectangle, un triangle, un triangle rectangle ou un cercle ou des assemblages de ces figures sur tout support (papier quadrillé, pointé ou uni), avec une règle graduée, une équerre ou un compas. Construire une figure géométrique composée de segments, de droites, de polygones usuels et de cercles Élaborer un programme de construction Construire, sur papier quadrillé, la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à une droite verticale, horizontale ou une diagonale du quadrillage 	Distances	<ul style="list-style-type: none"> Connaître et utiliser la définition de la distance entre deux points Connaître et utiliser la définition du milieu d'un segment
			Cercles et disques	<ul style="list-style-type: none"> Connaître les définitions d'un cercle, d'un disque, d'un rayon, d'un diamètre, d'une corde Comprendre la définition d'un cercle et celle d'un disque sous la forme d'ensembles de points Résoudre des problèmes mettant en jeu des distances à un point
			Médiatrice d'un segment	<ul style="list-style-type: none"> Connaître la définition de la médiatrice d'un segment Comprendre et utiliser la propriété caractéristique de la médiatrice d'un segment Résoudre des problèmes en s'appuyant sur la propriété caractéristique de la médiatrice
			Angles	<ul style="list-style-type: none"> Connaître et utiliser les angles ainsi que le lexique et les notations qui s'y rapportent : angle droit, angle plat, angle plein, angle nul, angle aigu, angle obtus, angles opposés par le sommet, angles adjacents, angles supplémentaires Mesurer un angle Construire un angle de mesure donnée
Bissectrice d'un angle saillant	<ul style="list-style-type: none"> Connaître la définition de la bissectrice d'un angle saillant Utiliser la définition de la bissectrice d'un angle pour effectuer des constructions et résoudre des problèmes 			

Programme Cycle 3 2025 - Espace et géométrie

			<p><i>Triangles</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire des triangles • Connaître et utiliser les propriétés angulaires des triangles particuliers : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral • Connaître la valeur de la somme des mesures des angles d'un triangle • L'utiliser pour calculer des angles, effectuer des constructions et résoudre des problèmes • Savoir que les médiatrices d'un triangle sont concourantes • Connaître et construire le cercle circonscrit à un triangle <p><i>Symétrie axiale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître la définition du symétrique d'un point par rapport à une droite • Connaître et utiliser les propriétés de la symétrie axiale pour effectuer des constructions
Solides	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer un cube, une boule, un pavé, un cône, une pyramide, un cylindre et un prisme droit • Décrire un cube, un pavé, une pyramide et un prisme droit en faisant référence à des propriétés et en utilisant le vocabulaire approprié • Connaître le nombre et la nature des faces d'un cube ou d'un pavé • Connaître la nature des faces d'une pyramide • Connaître la nature des faces d'un prisme droit • Construire un cube, un pavé, une pyramide ou un prisme droit • Reconnaître un patron d'un cube • Construire un patron d'un cube 	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer un cube, une boule, un pavé, un cône, une pyramide, un cylindre ou un prisme droit • Décrire un cube, un pavé, une pyramide ou un prisme droit en faisant référence à des propriétés et en utilisant le vocabulaire approprié • Reconnaître un patron d'un cube • Construire un patron d'un cube • Reconnaître un patron d'un pavé 	
Repérage dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements • Comprendre, utiliser et produire une suite d'instructions qui décrivent un déplacement en utilisant un vocabulaire spatial précis • Résoudre des problèmes portant sur des assemblages de cubes 	Déplacements dans l'espace	Vision dans l'espace
		<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements • Comprendre, utiliser et produire une suite d'instructions qui décrivent un déplacement en utilisant un vocabulaire spatial précis • Résoudre des problèmes portant sur des assemblages de cubes 	<ul style="list-style-type: none"> • Voir dans l'espace des assemblages de cubes