

MODULES		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères																										
EG1	Se repérer dans son environnement proche.				X								X													
EG2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. - Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...). - Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).						X	X					X	X		X	X				X	X				
EG3	Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties). Quelques modes de représentation de l'espace.																									
EG4	S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.				X								X	X		X	X						X			
EG5	Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran. Repères spatiaux. Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.													X		X						X		X		
Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire quelques solides																										
EG6	Reconnaitre et trier les solides usuels parmi des solides variés. Vocabulaire approprié pour nommer des solides (boule, cylindre, cône, cube, pavé droit, pyramide) ; décrire des polyèdres (face, sommet, arête).																X			X	X					
EG7	Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié. Les faces d'un cube sont des carrés. Les faces d'un pavé droit sont des rectangles (qui peuvent être des carrés).																X			X						
EG8	Reproduire des solides.																X			X						
EG9	Fabriquer un cube à partir d'un patron fourni.																		X							
Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques, Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie																										
EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, côté, sommet, angle droit ; cercle, disque, rayon, centre ; segment, milieu d'un segment, droite.			X	X		X		X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X				X	
EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé. Lien entre propriétés géométriques et instruments de tracé : droite, alignement et règle non graduée ; angle droit et équerre ; cercle et compas.	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X					X	X	X			X	
EG12	Reconnaitre, nommer les figures usuelles.		X	X	X	X	X			X	X	X	X				X	X		X						
EG13	Reconnaitre et décrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Les construire sur un support uni connaissant la longueur des côtés. Propriété des angles et égalités de longueur des côtés pour les carrés et les rectangles.		X	X	X		X			X	X									X						
EG14	Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon.					X				X			X								X				X	
EG15	Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements. Alignement de points et de segments.			X		X	X		X					X	X		X			X	X	X				
EG16	Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre.							X	X	X	X			X	X					X	X				X	
EG17	Reporter une longueur sur une droite déjà tracée. Égalité de longueurs.							X	X		X		X	X	X						X				X	
EG18	Repérer ou trouver le milieu d'un segment. Milieu d'un segment.					X	X	X	X					X	X						X					
EG19	Reconnaitre si une figure présente un axe de symétrie (à trouver).													X	X					X				X		
EG20	Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné. Symétrie axiale. Une figure décalquée puis retournée qui coïncide avec 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.													X	X					X				X		