

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 dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations																										
EG1	Se repérer, décrire ou exécuter des déplacements, sur un plan ou sur une carte (école, quartier, ville, village).													X	X			X		X		2				
EG2	Accomplir, décrire, coder des déplacements dans des espaces familiers.															X		X		X			X			
EG3	Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation. - Vocabulaire permettant de définir des positions et des déplacements (tourner à gauche, à droite ; faire demi-tour ; effectuer un quart de tour à droite, à gauche) - Divers modes de représentation de l'espace : maquettes, plans, schémas.															X		X		X			X			
Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques solides et figures géométriques																										
EG4	Reconnaitre, nommer, décrire des figures simples ou complexes (assemblages de figures simples) : - Triangles, dont les triangles particuliers (triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral). - Quadrilatères, dont les quadrilatères particuliers (carré, rectangle, losange). - Cercle (comme ensemble des points situés à une distance donnée d'un point donné).			X	X			X			X	X			X	X	X	X			X	X		X		
EG5	- Reconnaître, nommer, décrire des solides simples ou des assemblages de solides simples : cube, pavé droit, prisme droit, pyramide, cylindre, cône, boule. - Vocabulaire associé à ces objets et à leurs propriétés : côté, sommet, angle, diagonale, polygone, centre, rayon, diamètre, milieu, solide, face, arête.																	X			X	X				
EG6	Reproduire, représenter, construire : des figures simples ou complexes (assemblages de figures simples).			X	X		X	X		X		X	X		X				1	2	X	X		X		
EG7	Reproduire, représenter, construire : des solides simples ou des assemblages de solides simples sous forme de maquettes ou de dessins ou à partir d'un patron (donné, dans le cas d'un prisme ou d'une pyramide, ou à construire dans le cas d'un pavé droit).																	X			X	X				
EG8	Réaliser, compléter et rédiger un programme de construction d'une figure plane.			X	X		X	X		X	X	X			X	X	X		X					X		
Reconnaitre et utiliser quelques relations géométriques																										
EG10	Relations de perpendicularité et de parallélisme - Tracer avec l'équerre la droite perpendiculaire à une droite donnée passant par un point donné. - Alignement, appartenance. - Perpendicularité, parallélisme. - Segment de droite.			X	X		X	X		X	X	X	X			X			X		X	X		X		
EG11	Tracer avec la règle et l'équerre la droite parallèle à une droite donnée passant par un point donné : - Alignement, appartenance. - Perpendicularité, parallélisme. - Segment de droite.									X	X	X	X			X			X		X	X		X		
EG13	Symétrie axiale - Compléter une figure par symétrie axiale.																	X			X		X			
EG14	- Construire le symétrique d'un point, d'un segment, d'une droite par rapport à un axe donné. - Construire la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à un axe donné : figure symétrique, axe de symétrie d'une figure, figures symétriques par rapport à un axe																		X			X		X		
EG15	Proportionnalité - Reproduire une figure en respectant une échelle donnée : agrandissement ou réduction d'une figure				2			2							2					2						