**Tableau comparatif des programmes 2008 et 2016 – Géométrie**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Socle 2006** | **Programmes 2008 : fin CE1** | **Programmes 2008 :** **CE2** | **Programmes 2016** | **Analyse - Commentaires** |
| - Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement- Reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels- Utiliser la règle et l’équerre pour tracer avec soin et précision un carré, un rectangle, un triangle rectangle- Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs- Repérer des cases, des nœuds d’un quadrillage- Résoudre un problème géométrique | * Décrire, reproduire, tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle.

• Utiliser des instruments pour réaliser des tracés : règle, équerre ou gabarit de l’angle droit. • Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs. • Repérer des cases, des nœuds d’un quadrillage. • Connaître et utiliser un vocabulaire géométrique élémentaire approprié. • Reconnaître, décrire, nommer quelques solides droits : cube, pavé...  | Dans le plan • Reconnaître, décrire, nommer et reproduire, tracer des figures géométriques : carré, rectangle, losange, triangle rectangle. • Vérifier la nature d’une figure plane en utilisant la règle graduée et l’équerre. • Construire un cercle avec un compas. • Utiliser en situation le vocabulaire : côté, sommet, angle, milieu. • Reconnaître qu’une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie, par pliage ou à l’aide du papier calque. • Tracer, sur papier quadrillé, la figure symétrique d’une figure donnée par rapport à une droite donnée. Dans l’espace • Reconnaître, décrire et nommer : un cube, un pavé droit. • Utiliser en situation le vocabulaire : face, arête, sommet. Problèmes de reproduction, de construction • Reproduire des figures (sur papier uni, quadrillé ou pointé), à partir d’un modèle. • Construire un carré ou un rectangle de dimensions données | **ESPACE et GEOMETRIE**- (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.- Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire quelques solides.- Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.- Reconnaitre et utiliser les notions d’’alignement, d’angle droit, d’égalité de longueurs, de milieu, de symétrie. | - lien important avec le domaine Questionner le monde pour vivre des situations ; l’EPS en orientation-importance du vocabulaire des déplacements de des positions- importance du codage- reconnaissance et tri de solides usuels parmi des solides variés- fabriquer un cube- nommer des solides : boule, cylindre, cône, cube, pavé droit, pyramide- initiation à l’usage d’un logiciel permettant de représenter les solides et de les déplacer pour les voir sous différents angles |