

COMPETENCES RELATIVES AUX FORMES ET AUX GRANDEURS

Proposition de programmation pour le cycle 1

1. Reconnaître et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme

TPS	PS	MS	GS
<p>Apparier des solides géométriques - objets deux à deux rigoureusement identiques (forme, matière, taille, couleur, ...) - chaque collection de référence a entre 5 et 15 objets - appariements visuel local, visuel à distance, tactile ou mixte</p> <p>Associer un solide à une ou plusieurs de ses faces (empreinte ou boîte passe-formes)</p>	<p>Apparier des solides géométriques - objets deux à deux identiques par la forme et la taille mais pouvant différer par un autre critère (couleur, ...) - collection de référence d'au moins 10 objets - appariements visuel local, visuel à distance, tactile ou mixte</p> <p>Trier des solides géométriques</p> <p>Classer des solides géométriques</p> <p>Associer un solide à une ou plusieurs de ses faces (empreinte ou boîte passe-formes)</p>	<p>Apparier des solides géométriques - objets deux à deux identiques par la forme et la taille mais pouvant différer par un autre critère (couleur, ...) - collection de référence d'au moins 10 objets - appariements visuel local, visuel à distance, tactile ou mixte</p> <p>Trier des solides géométriques</p> <p>Classer des solides géométriques</p> <p>Associer un solide à une ou plusieurs de ses faces (empreinte ou boîte passe-formes)</p> <p>Associer des objets réels ou des solides didactiques à des représentations diverses (empreintes, ombres, contours)</p> <p>Apparier des figures planes, polygonales ou non : - objets deux à deux rigoureusement identiques (forme, type de représentation, taille, couleur, ...) - collection de référence de 5 à 15 objets - appariements visuel local, visuel à distance, tactile ou mixte</p>	<p>Apparier des solides géométriques - outre la matière et la couleur, on peut faire varier la taille, voire la forme des faces sans en changer la nature (par exemple, triangle rectangle isocèle au lieu de triangle équilatéral) - appariements visuel local, visuel à distance, tactile ou mixte</p> <p>Trier des solides géométriques</p> <p>Classer des solides géométriques</p> <p>Associer un solide à une ou plusieurs de ses faces (empreinte ou boîte passe-formes)</p> <p>Associer des objets réels ou des solides didactiques à des représentations diverses (empreintes, ombres, contours)</p> <p>Apparier des figures planes, polygonales ou non : - mobiles ou représentées (jeu « constructo ») - indépendamment du type de représentation choisi</p> <p>Classer des polygones. - prolonger des frises - paver des surfaces</p>

Remarques :

- 1) L'enseignant doit s'efforcer d'utiliser le vocabulaire adéquat en situation et devant les élèves.
- 2) Apparier, trier, classer des figures géométriques, de l'espace ou plane, sous-entend « selon la forme ».
- 3) Pour toutes les compétences, le travail sur les solides sera abordé avant les figures planes.

Différencier et nommer des formes géométriques simples, solides ou figures planes

TPS	PS	MS	GS
<p>Différencier des solides de formes voisines (tronc de cône et cylindre, pavé non cubique et cube, sphère et ovoïde, ...), en communiquant, éventuellement seulement par des gestes, les différences repérées)</p> <p>Utiliser correctement en réception les termes cube, cylindre et boule</p>	<p>Différencier des solides de formes voisines (tronc de cône et cylindre, pavé non cubique et cube, sphère et ovoïde, ...), en communiquant, au moins par des gestes, les différences repérées</p> <p>Différencier des figures planes de formes voisines (carré et rectangle non carré, triangle et quadrilatère dont un côté est de très petite taille, cercle ou disque et autre figure à bord courbe ...), en communiquant, au moins par des gestes, les différences repérées</p> <p>Utiliser correctement en réception les termes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cube, cylindre et boule - carré et triangle 	<p>Différencier des solides de formes voisines (tronc de cône et cylindre, pavé non cubique et cube, sphère et ovoïde, ...), en communiquant, par des gestes ou par le langage, les différences repérées</p> <p>Différencier des figures planes de formes voisines (carré et rectangle non carré, triangle et quadrilatère dont un côté est de très petite taille, ...), en communiquant, par des gestes ou par le langage, les différences repérées</p> <p>Utiliser correctement en réception les termes :</p> <ul style="list-style-type: none"> -cube, cylindre et boule -carré et triangle 	<p>Reconnaître et nommer finement des solides de formes voisines en s'appuyant sur les propriétés de ses formes et en communiquant, de préférence par le langage, les différences repérées</p> <p>Reconnaître et nommer finement des figures planes de formes voisines (carré et rectangle non carré, triangle et quadrilatère dont un côté est de très petite taille, ...), en s'appuyant sur les propriétés de ses formes et en communiquant, de préférence par le langage, les différences repérées</p> <p>Utiliser correctement en réception les termes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cube, cylindre et boule - carré, triangle, cercle et disque

Les critères permettant de différencier deux figures peuvent légitimement être des critères manipulatoires : « Cette figure n'est pas un carré, parce que, quand je la tourne, elle ne recouvre plus son contour ».

2. Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblages de solides)

TPS	PS	MS	GS
<p>Reproduire (c'est-à-dire réaliser une copie identique) à l'aide d'un matériel adapté (maxicoloredo, ...) un dessin sur quadrillage</p>	<p>Reproduire (c'est-à-dire réaliser une copie identique) un assemblage de quelques (3 à 5) pièces d'un jeu de construction</p> <p>Reproduire (c'est-à-dire réaliser une copie identique) à l'aide d'un matériel adapté (maxicoloredo, ...) un dessin sur quadrillage</p> <p>Réaliser des pavages réguliers ou non</p>	<p>Reproduire (c'est-à-dire réaliser une copie identique) un assemblage de quelques (jusqu'à une dizaine) pièces d'un jeu de construction</p> <p>Reproduire (c'est-à-dire réaliser une copie identique) à l'aide d'un matériel adapté (de type surface - coloredo - ou ligne-laçage-...) un dessin sur quadrillage</p> <p>Reproduire un pavage régulier ou non</p>	<p>Reproduire (c'est-à-dire réaliser une copie identique) un assemblage de quelques (plus de 10) pièces d'un jeu de construction</p> <p>Utiliser les pièces d'un puzzle géométrique pour réaliser un assemblage recouvrant exactement un modèle (figuratif ou non) donné par son seul contour extérieur</p> <p>Reproduire (c'est-à-dire réaliser une copie identique) à l'aide d'une « planche à clous » (géoplan) un modèle donné sur un support identique ou sur papier pointé</p> <p>Reproduire un pavage régulier ou non</p> <p>Construire un solide à l'aide d'informations fournies sous forme de perspective cavalière ou de systèmes de vues (Architek ou Structuro)</p>