**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 |