



# ACADÉMIE DE NORMANDIE

Liberté  
Égalité  
Fraternité

## Domaines

Mathématiques / Espace et géométrie

## Compétences

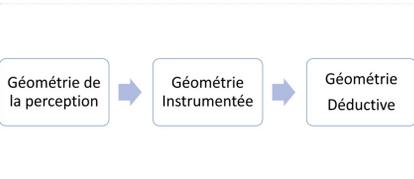
**Cycle 1 :**  
Faire l'expérience de l'espace. Représenter l'espace.

**Cycle 2 :**  
(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.

**Cycle 3 :**  
Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire des figures et solides usuels.  
Reconnaître et utiliser quelques relations géométriques.

## Jeux

Des jeux basés une démarche progressive



## Objectifs

**ESPACE ET GEOMETRIE**  
Au cours des cycles

Des jeux basés une démarche progressive

Géométrie de la perception → Géométrie Instrumentée → Géométrie Déductive

**Au cycle 1,**  
Faire l'expérience de l'espace. Représenter l'espace.

**Au cycle 2,**  
(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.

**Au cycle 3,**  
Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire des figures et solides usuels. Reconnaître et utiliser quelques relations géométriques.

Pour aller plus loin

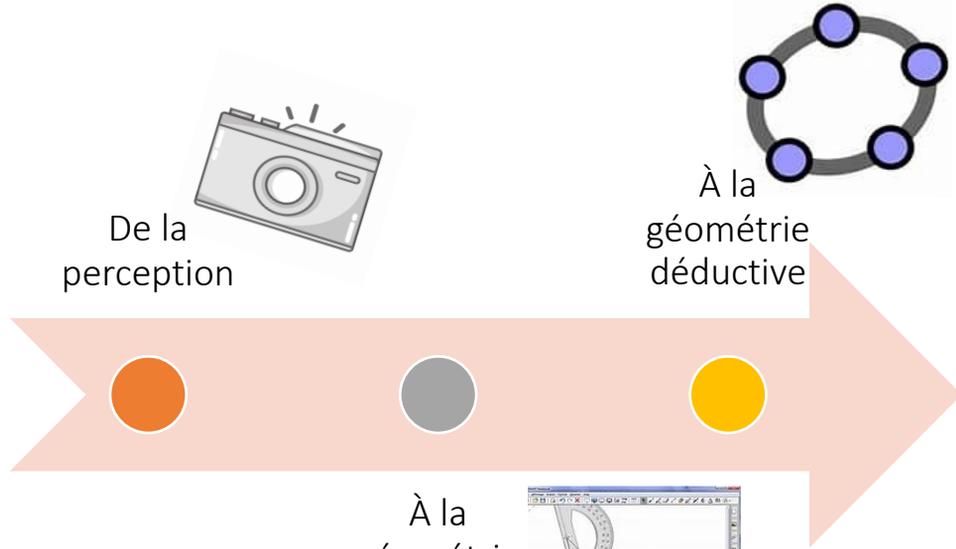


Tuxbot



# Espace/géométrie et numérique

## Une démarche progressive en géométrie préconisée



## Espace et codage

### De la perception

Déplacement avec le corps, sans quadrillage puis avec.

Programmation de déplacement absolue.

### Instrumentée

Programmation de déplacement relatif de robots.



### Déductive



Blue's Blocs

Programmation de déplacements en utilisant un logiciel de programmation.