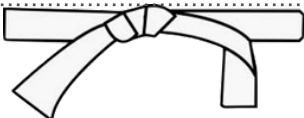




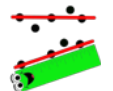
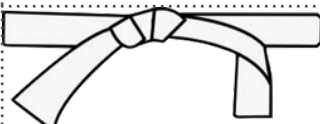

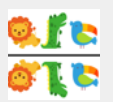
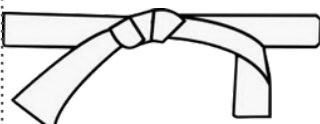

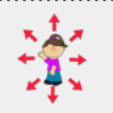

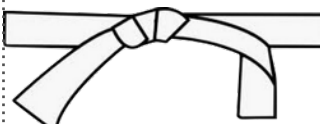






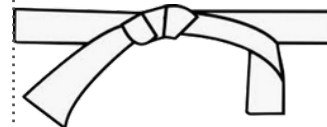

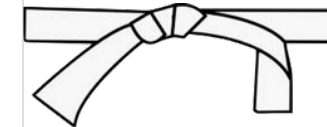
# Ceintures de géométrie

Voici les notions que tu dois apprendre pour passer tes ceintures en géométrie.

			Mes essais		
<p>Ceinture blanche</p> 	<p>S'organiser dans un espace en positionnant des figures géométriques les unes par rapport aux autres</p>				
	<p>Distinguer des figures planes de manière perceptive. (tangram)</p>				
<p>Ceinture blanche - rose</p> 	<p>Reconnaître et nommer le carré, le rectangle, le triangle et le cercle (par perception)</p>				
	<p>-tracer des traits à la règle. (niveau 1)</p> <p>-relier des points à la règle (niveau 1)</p>	 			
<p>Ceinture rose</p> 	<p>Repérer les cases sur un quadrillage</p>				
	<p>Comprendre le concept de symétrie</p>				
<p>Ceinture rose - jaune</p> 	<p>Reconnaître et nommer quelques solides (par perception)</p>				
	<p>Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions</p> <p>Coder /décoder un déplacement</p>	 			
<p>Ceinture jaune</p> 	<p>Tracer les traits à la règle ( niveau 2)</p>				
	<p>Relier des points à la règle ( niveau 2)</p>				
	<p>Reproduire une figure sur quadrillage</p> <p>Coder des déplacements à l'aide d'un logiciel de programmation adapté. (validé par le maître)</p>				



# Ceintures de géométrie

<p>Ceinture jaune-orange</p>	<p>Identifier des polygones</p>			
	<p>Utiliser un gabarit ( ou une équerre ) pour identifier un angle droit</p>			
	<p>Identifier un carré, un rectangle et marquer les angles droits</p>			
<p>Ceinture orange</p>	<p>Identifier un triangle rectangle</p>			
	<p>Utiliser et repérer la symétrie axiale</p>			
	<p>Reconnaitre, trier et nommer quelques solides : boule, cube, pavé, pyramide et cône. ( validé sur du matériel par le maitre)</p>			
<p>Ceinture orange-verte</p>	<p>Connaitre le vocabulaire géométrique : points, points alignés, droite, segment, milieu</p>			
	<p>Construire un cube avec du matériel approprié ( carrés ou tiges qu'on assemble, validé par le maitre)</p>			
	<p>Construire un cercle sans contrainte</p>			
	<p>Faire un chef d'oeuvre sur une notion géométrique avec ou sans tuteur</p>			
<p>Ceinture verte</p>	<p>Tracer des cercles au compas (Connaitre le sens des mots : rayon, centre, diamètre)</p>			
	<p>Produire des algorithmes simples (validation par l'enseignant)</p>			
	<p>Faire le patron d'un cube (validation par l'enseignant)</p>			
	<p>Identifier, décrire, reproduire et tracer des figures géométriques (carré, rectangle, triangle rectangle)</p>			
<p>Ceinture verte-bleue</p>	<p>Utiliser un compas pour reporter des longueurs</p>			
	<p>Coder des déplacements à l'échelle du quartier ou du village</p>			
	<p>Reconnaitre et décrire un cube, un pavé droit</p>			
	<p>Compléter une figure par symétrie axiale</p>			
	<p>Etre tuteur d'un camarade pour l'aider à réaliser un chef d'oeuvre</p>			


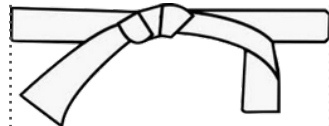
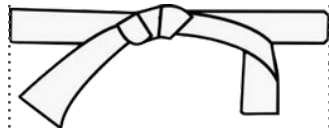


# Ceintures de géométrie

<p>Ceinture bleue</p>	<p>Identifier et tracer des droites perpendiculaires</p>			
	<p>Compléter une figure par symétrie axiale (révisions)</p>			
	<p>Identifier, décrire, reproduire et tracer des figures géométriques : carré, rectangle, triangle rectangle, losange, triangle isocèle, équilatéral, cercle</p>			
	<p>Reconnaître et décrire le cube, le pavé, le prisme</p>			
<p>Ceinture bleue - marron</p>	<p>Décrire une figure en vue de la faire reproduire (écrire un plan de construction)</p>			
	<p>Identifier et tracer des des droites parallèles</p>			
	<p>Connaître le vocabulaire : points alignés, droites perpendiculaires, segment, milieu, angle, axe de symétrie, centre, rayon, diamètre</p>			
	<p>Reconnaître et compléter un patron du cube ou de pavé</p>			
<p>Ceinture marron</p>	<p>Identifier et tracer des droites perpendiculaires et parallèles</p>			
	<p>Construire une hauteur d'un triangle</p>			
	<p>Reconnaître et décrire le cube, le pavé, le prisme, le cylindre</p>			
	<p>Se repérer et se déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations</p>			
	<p>Produire un chef d'oeuvre en géométrie</p>			
<p>Ceinture marron - noire</p>	<p>Elaborer un programme de construction d'une figure et sa solution sur papier uni</p>			
	<p>Reconnaître ou compléter un patron de solide droit</p>			
	<p>Tracer une figure sur papier uni à partir d'un programme de construction</p>			
	<p>Superviser des ateliers de géométrie</p>			
	<p>Se référer, décrire ou exécuter des déplacements sur un plan ou sur une carte</p>			



# Ceintures de géométrie

<p><b>Ceinture noire</b></p>	<p>Compléter une figure par symétrie axiale (révisions)</p>			
	<p>Tracer des parallèles et des perpendiculaires (révisions)</p>			
	<p>Réaliser un programme de construction (révisions)</p>			
	<p>Reproduire des figures simples</p>			
	<p>Connaître les définitions mathématiques rigoureuses du cercle et des quadrilatères particuliers</p>			
	<p>Coder des déplacements dans des espaces familiers</p>			
<p><b>Ceinture noire - rouge</b></p>	<p>Utiliser un rapporteur pour construire un angle</p>			
	<p>Rédiger un programme de construction (révisions)</p>			
	<p>Reproduire des figures complexes</p>			
	<p>Représenter des solides simples</p>			
	<p>Programmer les déplacements d'un robot ou d'un personnage sur un écran</p>			
	<p>Construire le symétrique d'une figure donnée</p>			
	<p>Caractériser le parallélisme et la perpendicularité en terme de distance</p>			
<p><b>Ceinture rouge</b></p>	<p>Utiliser des relations géométriques dans un raisonnement déductif type démonstration</p>			
	<p>Compléter un programme de construction (révisions)</p>			
	<p>Construire des solides simples</p>			
	<p>Reconnaitre, nommer, comparer des figures dont le parallélogramme</p>			
	<p>Réaliser une figure simple ou une figure composée de figures simples à l'aide d'un logiciel</p>			
	<p>Reproduire une figure en respectant une échelle</p>			
	<p>Utiliser les propriétés de conservation de la symétrie axiale dans un raisonnement</p>			

Cycle 3

Je ne peux passer qu'une ceinture à la fois.

Je colorie en **vert** si j'ai su faire seul.

Je colorie en **orange** si j'y suis presque ou si j'ai su faire avec l'aide d'un pair.

Je colorie en **rouge** si je n'ai pas compris ou si j'ai su faire avec le maître.