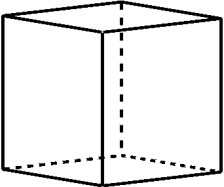
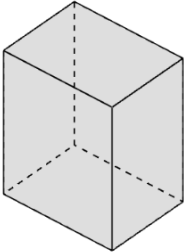
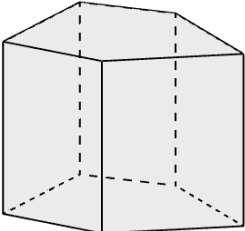
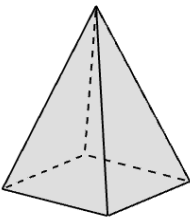
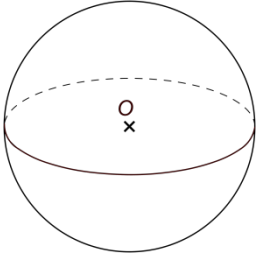
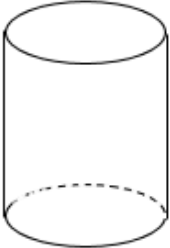


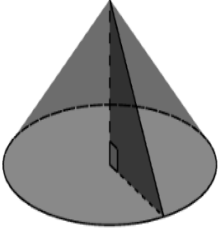
## Espace et géométrie au cycle 3

### Les solides

En fin de cycle 3 les élèves doivent pouvoir reconnaître, nommer, et décrire les solides au programme dont la liste suit. Ils doivent pour cela utiliser le vocabulaire approprié (nom des solides, sommet, arête, face, etc.).

SOLIDE	PERSPECTIVE CAVALIERE	PATRONS
<p>Un <b>cube</b> est un polyèdre qui a six faces carrées, huit sommets, douze arêtes de même longueur.</p> 	<p>Reconnaître un cube à partir d'une de ses perspectives cavalières.</p> <p>Reconnaître dans une représentation en perspective du cube les angles droits, les faces parallèles ou perpendiculaires.</p> <p>Dessiner un cube en perspective cavalière.</p>	<p>Reconnaître un patron d'un cube.</p> <p>Compléter un patron d'un cube incomplet.</p> <p>Construire un patron d'un cube.</p>
<p>Un <b>pavé droit</b> (parallélépipède rectangle) est un polyèdre qui a six faces rectangulaires, huit sommets, douze arêtes.</p> 	<p>Reconnaître un pavé droit à partir d'une de ses représentations en perspective.</p> <p>Reconnaître dans une représentation en perspective du pavé droit les angles droits, les arêtes de même longueur, les faces parallèles ou perpendiculaires</p> <p>Dessiner un pavé droit en perspective cavalière.</p>	<p>Reconnaître un patron d'un pavé droit.</p> <p>Compléter un patron d'un pavé droit incomplet.</p> <p>Construire un patron d'un pavé droit.</p>
<p>Un <b>prisme droit</b> est un polyèdre qui a deux faces parallèles et superposables (bases) et dont les autres faces sont rectangulaires.</p> 	<p>Reconnaître un prisme droit à partir d'une représentation en perspective.</p> <p>Reconnaître dans une représentation en perspective du prisme droit les angles droits, les arêtes, les arêtes de même longueur, les faces parallèles ou perpendiculaires.</p>	<p>Reconnaître un patron d'un prisme droit.</p> <p>Compléter un patron d'un prisme droit incomplet.</p>

SOLIDE	PERSPECTIVE CAVALIERE	PATRONS
<p>Une <b>pyramide</b> est un polyèdre dont une face est un polygone régulier et dont les autres faces sont des triangles.</p>  <p>Les pyramides rencontrées au cycle 3 sont des <b>pyramides régulières</b> la base est un polygone régulier (tous les côtés ont même longueur et tous les angles même mesure) et les autres faces sont des triangles isocèles.</p>	<p>Reconnaître dans une représentation en perspective cavalière de pyramide régulière les sommets, les arêtes, les arêtes de même longueur.</p>	<p>Reconnaître un patron d'une pyramide régulière</p> <p>Compléter un patron d'une pyramide régulière incomplet.</p>
<p>Une <b>boule</b> de centre O est l'ensemble des points dont la distance à O est inférieure ou égale à une distance donnée appelée le rayon.</p> 		
<p>Un <b>cylindre</b> est un solide qui a deux faces parallèles (bases) qui sont des disques de même rayon.</p>  <p>Seuls les cylindres de révolution sont rencontrés au cycle 3.</p>	<p>Reconnaître un cylindre de révolution à partir d'une représentation en perspective.</p>	

SOLIDE	PERSPECTIVE CAVALIERE	PATRONS
<p data-bbox="199 247 289 273"><b>Un cône</b></p>  <p data-bbox="199 573 659 625">Seuls les cônes de révolution sont rencontrés au cycle 3.</p>	<p data-bbox="743 247 1109 327">Reconnaître un cône de révolution à partir d'une représentation en perspective.</p>	