

GEOS STARTER



Cycles 2 et 3



Se joue en seul ou en groupe
(coopération)

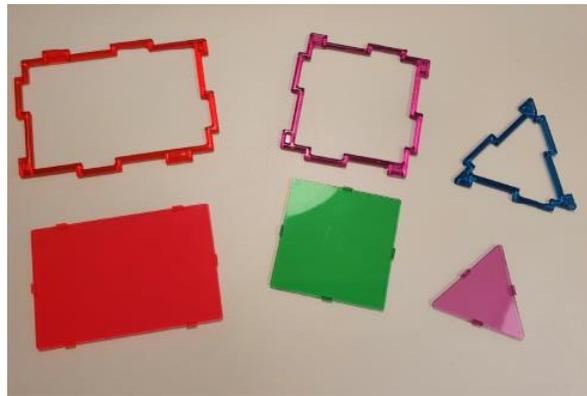


Pas de durée définie

Jeu de construction de formes
géométriques

MATÉRIEL

- Un très grand nombre de pièces vides de différentes formes, proches du : carré, triangle, rectangle
- Un très grand nombre de pièces pleines de différentes formes : carré, triangle, rectangle



COMPÉTENCES

- **REPRÉSENTER ET MODÉLISER**
 - Utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales
- **RAISONNER**
 - Appréhender différents systèmes de représentations
 - Anticiper le résultat d'une manipulation
- **CHERCHER**
 - Tester, essayer plusieurs pistes
 - S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses
- **MODÉLISER :**
 - Reconnaître des formes dans des objets réels et les reproduire géométriquement.

OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE

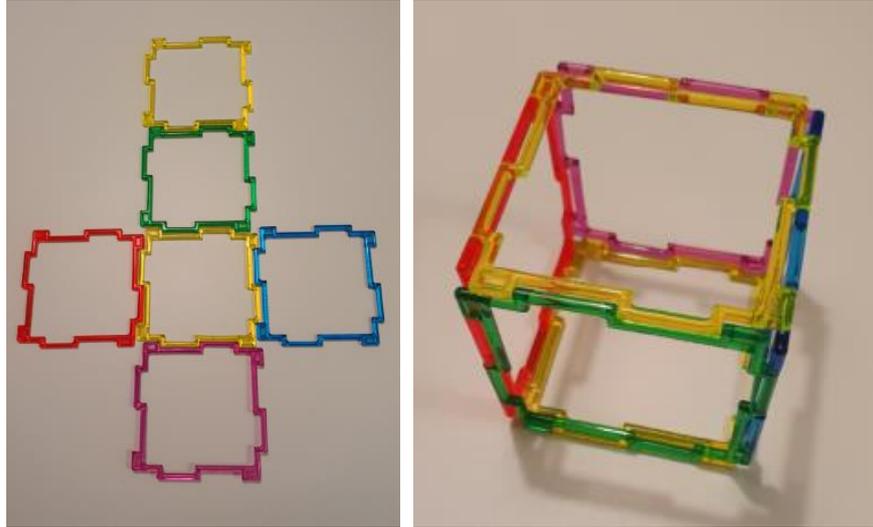
- Construire des solides et en connaître les spécificités géométriques.
- Suivre les étapes d'un programme de construction.
- Créer une construction à partir d'un patron.
- Créer un patron à partir d'une construction géométrique.
- Se repérer en utilisant des indices de géométrie dans l'espace.

RÈGLE DU JEU

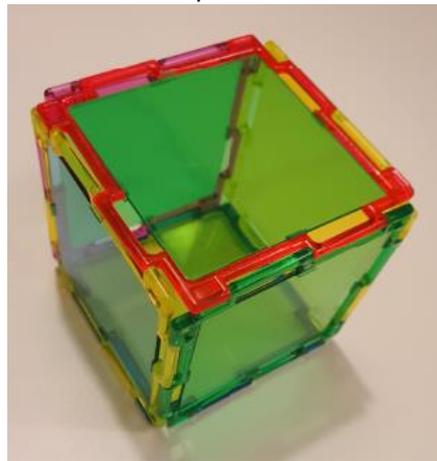
- **But du jeu :**
 - Construire des solides ou des patrons de solides à partir d'un modèle ou d'un plan de construction.

Les modèles de solide, de patrons ou de plans de construction sont à réaliser avec et par les élèves !

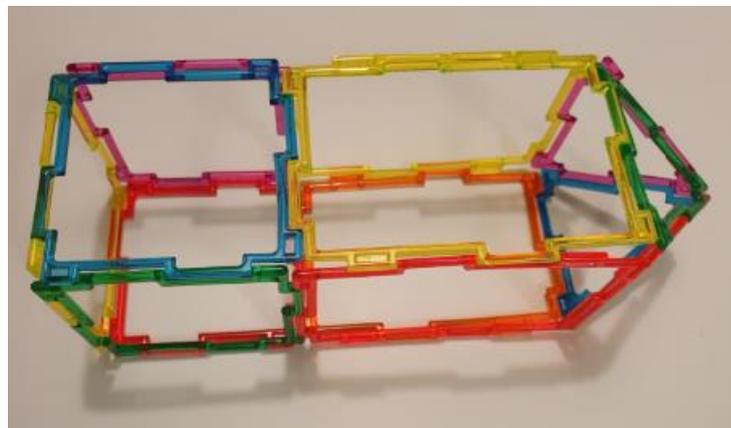
Exemples :



Avec les formes pleines :



On peut imaginer ensuite de jouer au jeu de Kim ou créer des énigmes sur le nombre de faces, d'arrêtes, de sommets d'une figure particulière comme par exemple :



Déroulement :

- Aucun déroulement précis dans ce jeu : pas de règles particulières.
- Ce jeu peut être mis en œuvre dans un esprit coopératif : en groupe, les élèves doivent réussir à reconstituer la construction présente (solide connu ou particulier ou bien encore patron) sur les affiches OU les élèves jouent les uns contre les autres et le premier ayant réussi à construire le solide correct a gagné !

| | |
|--|--|
| <p>PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO</p> | |
| <p>EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES <i>(UTILE POUR LA OU LES RENCONTRES AVEC LES PARENTS)</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Permettre aux élèves de comprendre et d'expliquer comment construire les solides ou les patrons. ➤ Enregistrer l'explication orale des élèves à partir de photographies (ou enregistrements vidéo). |
| <p>VARIABLE(S)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Créer des défis inter OU intra-classes : les élèves réalisent une figure géométrique particulière, la prennent en photo et proposent aux autres élèves de relever le défi de la réaliser à leur tour. ➤ Créer des défis inter OU intra-classes : les élèves réalisent un programme de construction et proposent aux autres élèves de relever le défi de réaliser le solide correspondant. |
| <p>ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ELEVES :</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comment suivre les étapes d'un plan de construction ? ➤ Comment créer le patron d'un solide précis déjà travaillé ? ➤ Comprendre la construction des différents solides et leurs éléments significatifs : arêtes, sommets, faces |