



PYRAMIS



Cycles 2 et 3



1 à 4 joueurs



30 minutes minimum par partie

Jeu de positionnement de cubes

<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un très grand nombre de cubes de couleurs différentes (rose, orange, bleu, gris, vert, noir) ➤ 4 planches de jeu
<p>COMPÉTENCES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ REPRÉSENTER ET MODELISER <ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales ➤ RAISONNER <ul style="list-style-type: none"> ○ Appréhender différents systèmes de représentations ○ Anticiper le résultat d'une manipulation ➤ CHERCHER <ul style="list-style-type: none"> ○ Tester, essayer plusieurs pistes ○ S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses ➤ MODELISER : <ul style="list-style-type: none"> ○ Reconnaître des formes dans des objets réels et les reproduire géométriquement.
<p>OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Savoir placer correctement les cubes dans l'espace en 3D à partir d'un modèle fini ➤ Suivre les étapes d'un programme de construction ➤ Se repérer en utilisant des indices de géométrie dans l'espace (repérage sur les planches de jeu)
<p>RÈGLE DU JEU</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ But du jeu : <ul style="list-style-type: none"> ○ Des cubes de couleurs à positionner sur un plateau alvéolé pour reproduire des modèles plans ou des pyramides Déroulement : <ul style="list-style-type: none"> ○ Aucun déroulement précis dans ce jeu : pas de règles particulières. ○ Ce jeu peut être mis en œuvre dans un <u>esprit coopératif</u> : en groupe, les élèves doivent réussir à reconstituer la construction présente sur les affiches <u>OU</u> les élèves jouent <u>les uns contre les autres</u> et le premier ayant réussi à construire la pyramide correcte a gagné !
<p>PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO</p>	
<p>EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permettre aux élèves de comprendre et d'expliquer comment trouver l'emplacement des cubes sur leurs planches. (Représentation spatiale en 3D). ➤ Enregistrer l'explication orale des élèves à partir de photographies (ou enregistrements vidéo).

<p><i>(UTILE POUR LA OU LES RENCONTRES AVEC LES PARENTS)</i></p>	
<p>VARIABLE(S)</p> <p>ET POUR ALLER PLUS LOIN</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 la construction correspondante à leur tour. <p>Pour aller plus loin :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pourquoi pas utiliser ce jeu en résolution de problèmes ? Problème de recherche : combien y a-t-il de cubes au total dans cette construction ? => recherche, schématisation, calculs et vérification par la construction. ➤ Pourquoi pas utiliser ce jeu dans un esprit de création artistique ?
<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 se repérer sur la planche ? disposition spatiale : en haut, en bas, à droite, à gauche, au milieu. ➤ Comprendre la construction des différentes pyramides : il y a un grand nombre de cubes cachés dans la structure.