

2008/2009
CE2/CM1 Défi numéro 2

AIDE PEDAGOGIQUE

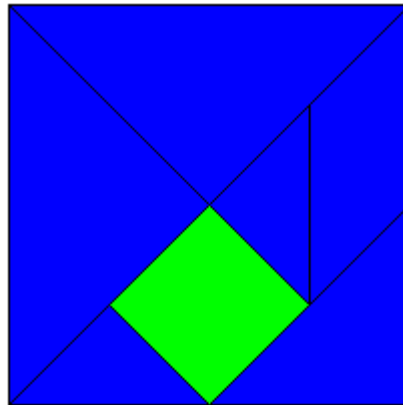
Voici une figure représentant un Tangram, jeu permettant de réaliser des personnages, des animaux, des objets à l'aide des formes géométriques le composant.

On trouve ce jeu dans le commerce mais en ces temps de crise économique, nous vous proposons de le construire.

Le but du défi est d'écrire le programme de construction du Tangram.

Pour cela :

- Enumérer les différentes étapes de la construction.
- Utiliser un vocabulaire précis.



Domaine : Géométrie

Objectif : Réaliser un programme de construction

Capacités :

- Décrire une figure géométrique afin de la tracer
- Utiliser un vocabulaire précis

Pré-requis :

- Repérer le milieu d'un segment
- Tracer des droites, des segments
- Repérer des angles droits (pour le grand carré)
- Utiliser une règle, une équerre

Difficultés possibles :

- Trouver le début de la construction : les élèves auront probablement tendance à vouloir construire le carré vert au départ.
- Repérer les indices qui permettront une construction exacte : milieux des côtés, diagonales.

Aides possibles (après un temps de recherche personnel puis en groupe) :

- Tracer des carrés
- Tracer des diagonales dans différentes figures
- Nommer les sommets d'un quadrilatère afin d'identifier clairement les côtés et les diagonales
- Retrouver les milieux de segments

Prolongements possibles :

- œ Compliquer la consigne en demandant à certains élèves d'inventer le programme en commençant par le petit carré et à d'autres par le grand carré : comparer les deux programmes
- œ Découper les figures afin de réaliser un oiseau par exemple : on trouvera de multiples exemples sur Internet.