

Devine ma figure

Cycle visé : 1 ^{er} cycle
Concepts : Géométrie
But de l'activité : Identifier et décrire des figures planes
Matériel nécessaire : Figures géométriques planes en plastique ou autre
Description de l'activité : <ul style="list-style-type: none">- Modéliser le jeu avant de demander aux élèves d'y jouer.- Placer une figure dans un sac de papier et plonger une main pour la toucher et la décrire (sans regarder la figure). Tenter de trouver la figure dont il s'agit. <p><i>Exemples :</i> <i>Ma figure a quatre côtés égaux et quatre coins. Je crois que c'est un carré.</i> <i>Ma figure est courbe et n'a pas de coins. C'est un cercle.</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Sortir la figure du sac pour la comparer avec la description faite. Valider s'il s'agit bien de la figure nommée.
Remarques : <ul style="list-style-type: none">- Ce jeu peut se faire en groupe ou en équipes de 2 élèves. <p>Si les élèves jouent 2 par 2, un élève peut choisir la figure et la placer dans le sac sans que l'autre ne la voie. Le second élève touche ensuite à la figure pour trouver ce dont il s'agit.</p>