

Prénom :

Date :

Mathématiques → Espace et géométrie : reproduction et tracé de polygones

Objectif de la séance : Tracer des angles droits à l'aide d'un gabarit puis l'équerre.

Objectif de la séquence : Reproduire et tracer des polygones.

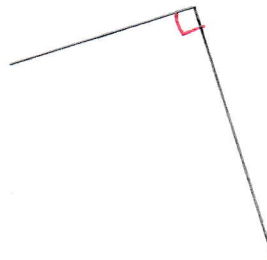
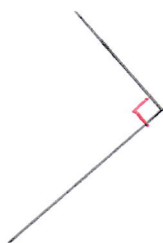
Compétences du B.O. 2018 : **Chercher** : S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome ; tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur ; **Modéliser** : Reconnaître des formes dans des objets réels et les reproduire géométriquement ; **Raisonner** : Raisonner sur des figures pour les reproduire avec des instruments ; tenir compte d'éléments divers (arguments d'autrui, résultats d'une expérience, sources internes ou externes à la classe, etc.) pour modifier ou non son jugement ; prendre progressivement conscience de la nécessité et de l'intérêt de justifier ce que l'on affirme ; **Communiquer** : Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.

Attendus de fin de cycle : **Espace et géométrie**

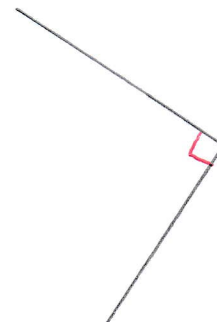
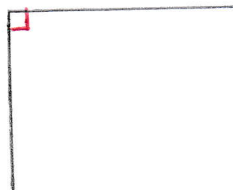
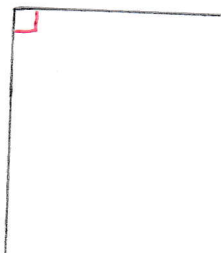
- (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.
- Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides.
- Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.
- Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.



À l'aide de ton équerre en papier, trace deux angles droits.

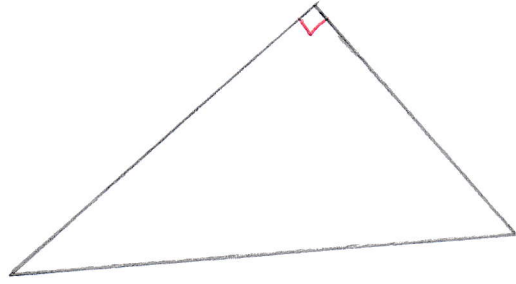


À l'aide d'une équerre normale, trace quatre angles droits.

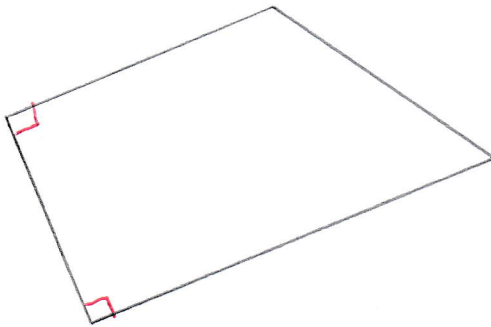




À l'aide de ton équerre et de ta règle, trace une figure avec un angle droit.



À l'aide de ton équerre et de ta règle, trace une figure avec deux angles droits.



À l'aide de ton équerre et de ta règle, trace une figure avec trois angles droits.

