

À TÂTONS

À TÂTONS

De la 1^{ère} à la 2^{ème} année de programme (selon Harnos)

Jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs



Faire correspondre un objet géométrique en volume à ses projections sur plans, par la perception (angles, convexité, arêtes, ...).

PER

MSN 11 (espace)

MSN 11 (géométrie)



MSN 15



MSN 21 (espace)

MSN 21 (géométrie)

MSN 25

MSN 31 (espace)

MSN 31 (géométrie)

MSN 35

CT



FG

À TÂTONS

Dans ce jeu, chaque joueur a pour but de retrouver, à tâtons, une forme cachée dans un sac, à partir d'un dessin en plan.

Quelques suggestions de stratégies que les élèves peuvent découvrir, imaginer, essayer, développer et utiliser dans ce jeu :

- repérer les caractéristiques des différentes pièces du jeu
- repérer la caractéristique qui permet de différencier une pièce par rapport aux autres :
 - * un arrondi
 - * des pointes
 - * des « coins » (angles droits)
 - * être allongé
 - *
- ...