

**Constellation CP**

**2022-2023**

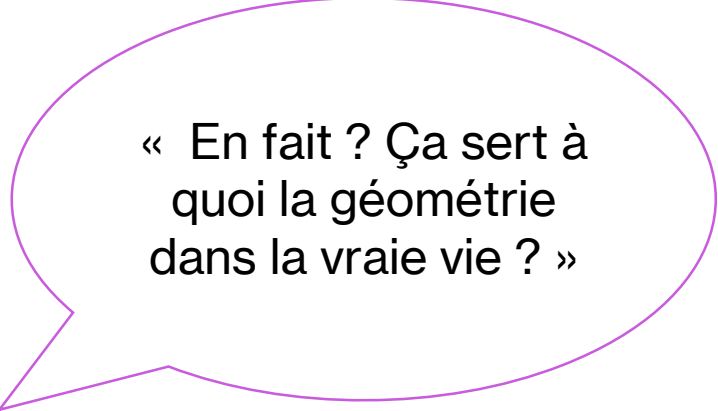
**Jean-Baptiste Schwilgué**



# Domaine et sous domaine

- Géométrie
- Grandeurs et mesures
- Résolution de problèmes

# Problématique



« En fait ? Ça sert à quoi la géométrie dans la vraie vie ? »

Comment donner du sens aux apprentissages en géométrie?

## Notre objectif

- Faire comprendre que la géométrie est utile de façon concrète, qu'elle nous permet de fabriquer, de calculer, de vraies choses.
- Donner du sens aux apprentissages
- Proposer des allers-retours entre abstrait et concret

# Constats

## A l'échelle locale :

- Résultats chutés aux évaluations à l'entrée en sixième
- Retour négatif des collègues du collège et du cycle 3

## Dans la classe, le cycle 2 :

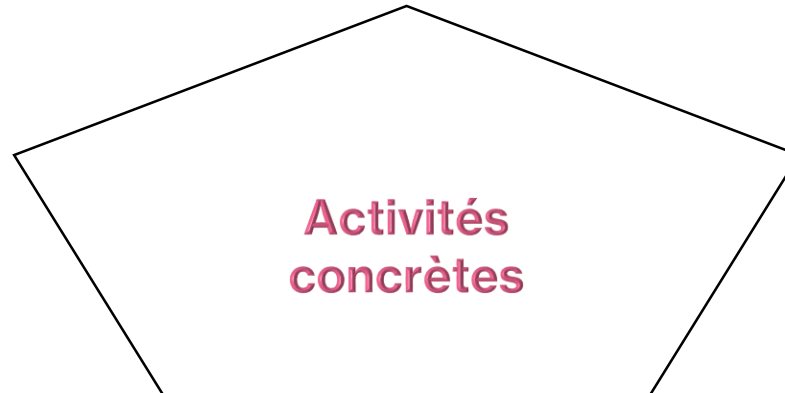
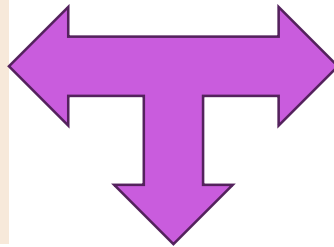
- Peu d'engagement pour les activités de géométrie
- Peu de réinvestissement par les élèves
- Enseignement plutôt traditionnel et artificiel des concepts géométriques

## Le contexte

Cours d'échec chaque semaine pour tous les élèves de CP, donné par un maitre d'échec.

## La tâche finale

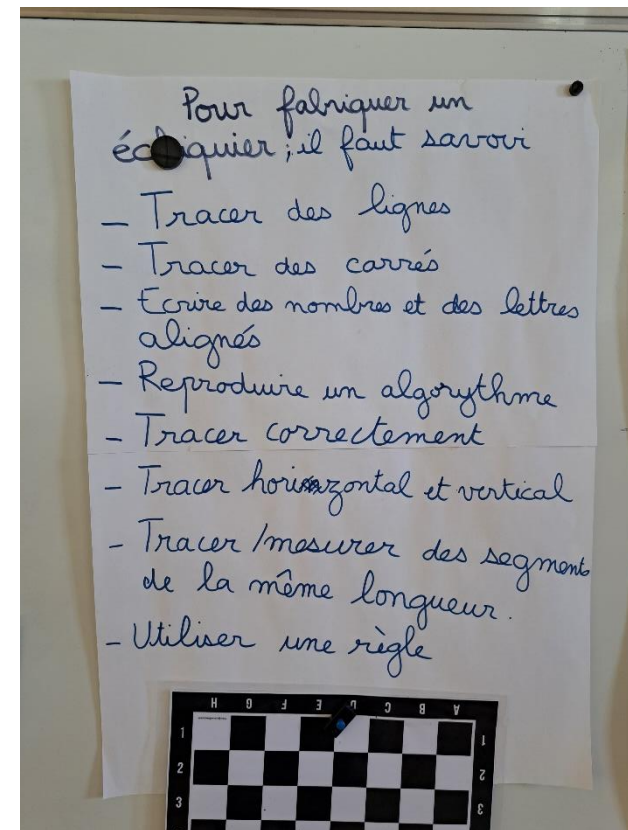
Fabriquer un échiquier à rapporter à la maison pour jouer cet été ou à offrir.



**Activités  
concrètes**

# Pour fabriquer un échiquier, il faut savoir :

- Utiliser une règle
- Tracer une ligne
- Tracer un carré et connaître ses propriétés
- Tracer un quadrillage
- Reproduire un algorithme
- Aligner des formes, des points
- Ecrire de façon alignée des chiffres et des lettres dans l'ordre croissant et alphabétique
- S'organiser et planifier les actions



Enumération des savoirs-faires en dictée à l'adulte.



Oui... il y a des coquilles, des ratures, des répétitions....

# Time line

Reconnaître, nommer,  
décrire, reproduire,  
construire quelques figures  
géométriques

Tracer libre à la règle

Tracer et mesurer des  
segments donnés avec  
étalon et double-décimètre

Repérer et produire des  
alignements de points

Reproduire des figures sur  
papier pointé

Repérer et tracer des angles  
droits

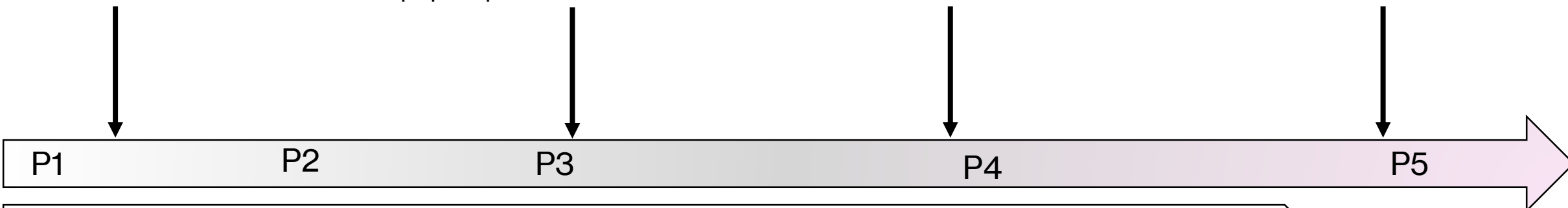
Repérer et tracer des segments  
de même longueur

Tracer des segments

Tracer des angles droits

Tracer un carré aux  
dimensions données

Reproduire un algorithme



Faire constater que les formes géométriques, les alignements, les angles droits  
emplissent notre environnement (mobilier, architecture, EPS...)



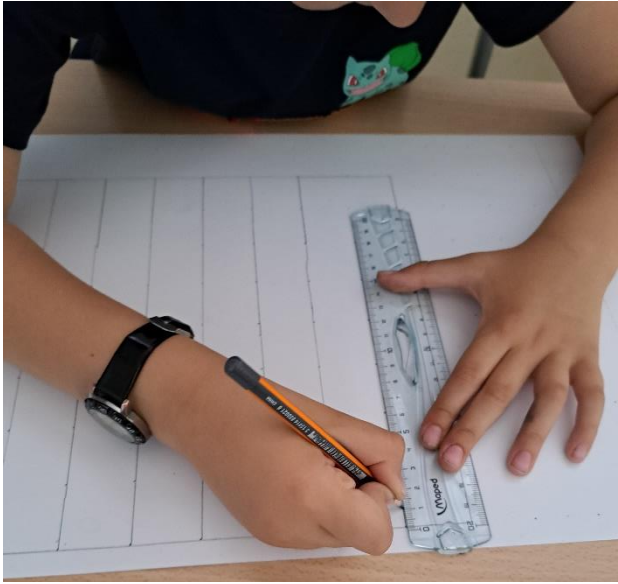
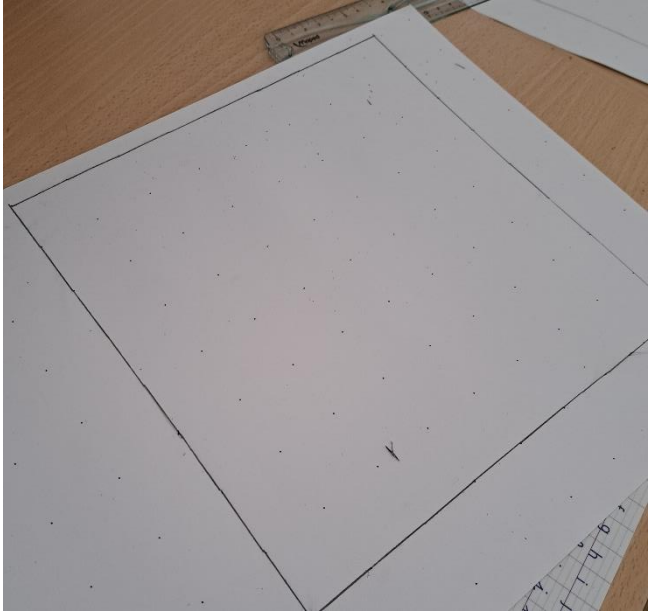
Donner à un reproduire un échiquier  
Comparer les productions et un échiquier  
Enumérer les savoirs et savoir-faire nécessaires  
pour une future réalisation

Fabriquer

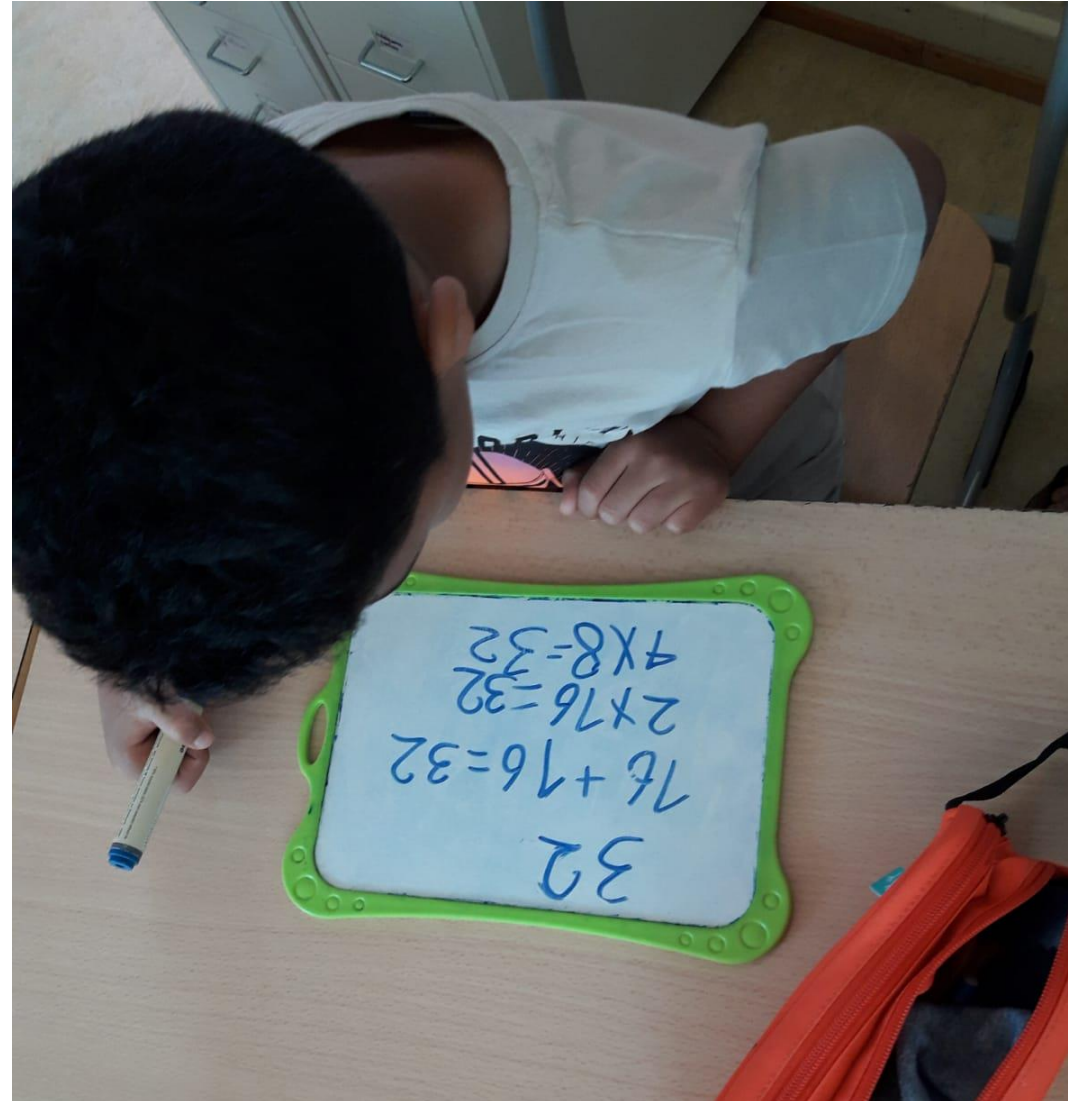
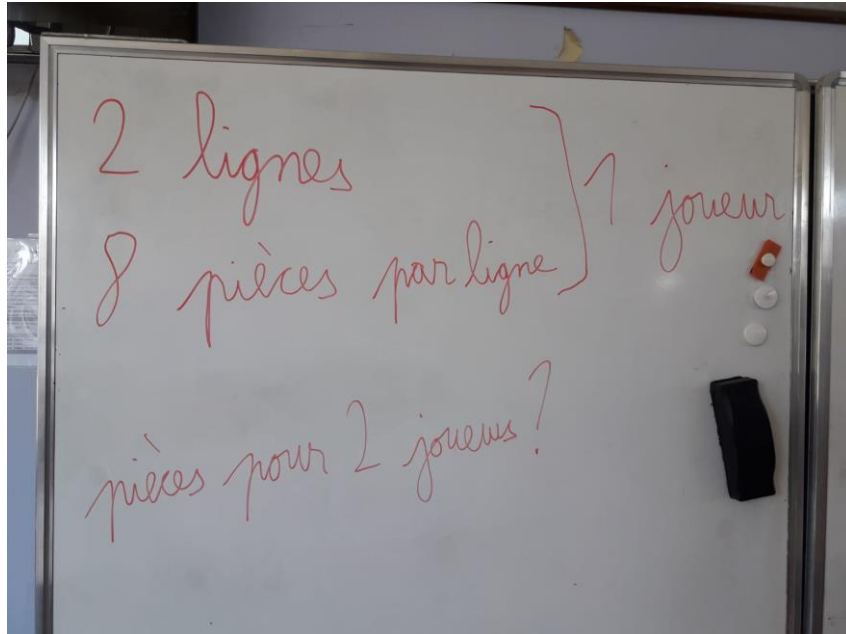
# Jeux, manipulation et activités : du concret pour comprendre l'abstrait

Formes planes	Repérages logiques	Se déplacer	Alignement
<ul style="list-style-type: none"><li>- Loto des formes</li><li>- Formographe</li><li>- Géoplan</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pix'art</li><li>- Jeu d'échec</li><li>- Bataille navale</li><li>- Jeux Monsieur et Madame</li><li>- Tableau à double entrée</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Jeu de codage Nathan</li><li>- Carte aux trésors</li><li>- Case mystère</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Situation en EPS</li><li>- Rangement de matériel</li><li>- Tic Tac Toe</li><li>- Puissance 4</li></ul>





Et un peu de résolution de problèmes aussi.....





# Conclusion

