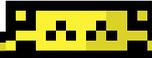


# FICHE PÉDAGOGIQUE

## LE TRI

Domaine : Géométrie  
Notion : Reconnaissance de figures planes  
Niveaux : CP au CM2



### Le pitch

Bricolo a mis le bazar dans sa boîte à outils. Il voudrait la ranger mais il mélange les formes. Aide le à organiser tout ça ! Attention, ses mains peuvent te gêner. Pousse le un peu pour y voir plus clair !



### Les objectifs

Dès le CP, les élèves découvrent les formes planes au travers de solides qu'ils étudient. Ainsi, ils observent notamment que la face d'un cube est un carré. Ce jeu a pour objectif d'entraîner à l'identification des figures planes usuelles telles que le cercle, le carré, le rectangle et le triangle. Pour que les élèves se concentrent sur les propriétés géométriques, les figures changent de couleurs.



### Détail du jeu par niveau

#### Modalités par niveau :

Le joueur doit faire un premier choix concernant les formes sur lesquelles il souhaite travailler :

#### Niveau 1 :

- forme unique
  - carré
  - triangle
  - cercle
  - rectangle

#### Niveau 2 :

- formes multiples (carré, triangle, cercle, rectangle)

Il peut ensuite décider de faire une partie chronométrée ou non.

Dans tous les cas, le joueur doit réussir 4 manches. Lors de chacune d'elle, il devra trouver les formes demandées en haut à gauche (qu'il peut faire vocaliser), dans la bonne quantité.



Temps moyen : 5 min  
Mode entraînement : Oui