

FICHE PÉDAGOGIQUE

LA GREVE

Domaine : Géométrie
Notion : Symétrie axiale
Niveaux : CE1 au CM2



Le pitch

Bricolo veut qu'on l'aide pour pouvoir se remettre au travail ! Reproduis par symétrie axiale les objets qu'il doit compléter. Pour cela, aide toi des formes disponibles sur la gauche. Attention de bien utiliser la couleur demandée !



Les objectifs

Dans ce jeu, l'objectif est de compléter une figure pour qu'elle soit symétrique à un axe donné, on parle de symétrie axiale. C'est une notion travaillée aussi bien au cycle 2 qu'au cycle 3. Pour aller plus loin et travailler sur la symétrie axiale avec le pliage ou le calque, nous vous proposons une version imprimable de nos figures à la suite de cette fiche pédagogique.



Détail du jeu par niveau

Modalités par niveau :

Le joueur peut choisir parmi trois niveaux où il devra réaliser 10 tableaux de symétrie dont l'axe est vertical :

Niveau 1 :

- jusqu'à 7 éléments pleins (1 unité « carreau » entière)

Niveau 2 :

- jusqu'à 12 éléments pleins ou non

Niveau 3 :

- jusqu'à 20 éléments pleins ou non

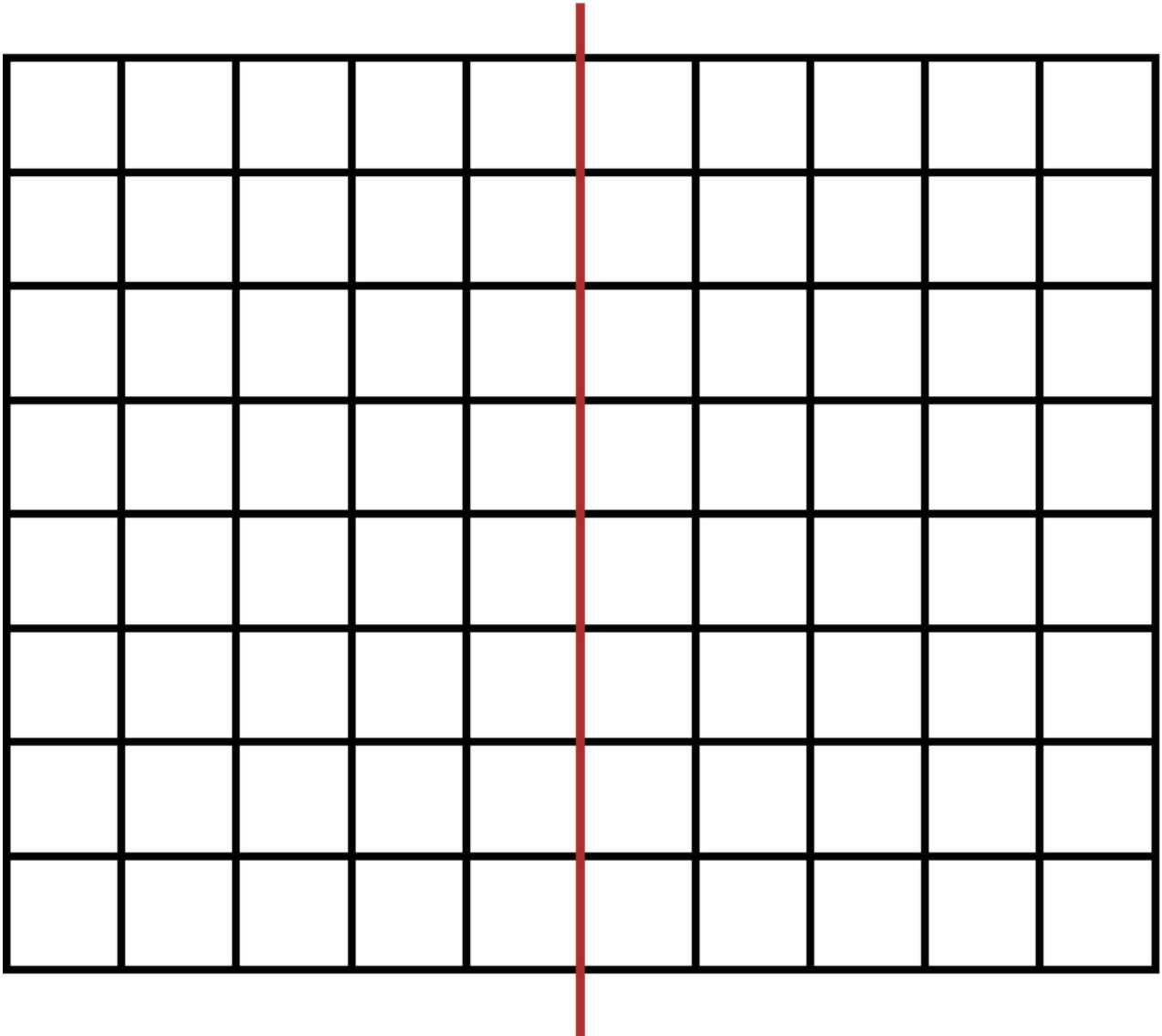
Pour valider une symétrie et renforcer la similitude entre les deux cotés de la figure, il est nécessaire de faire correspondre la couleur (5 couleurs). Aucune limite de temps n'est imposée aux joueurs ce qui leur permet de compter les cases pour se repérer et recommencer en cas de besoin.



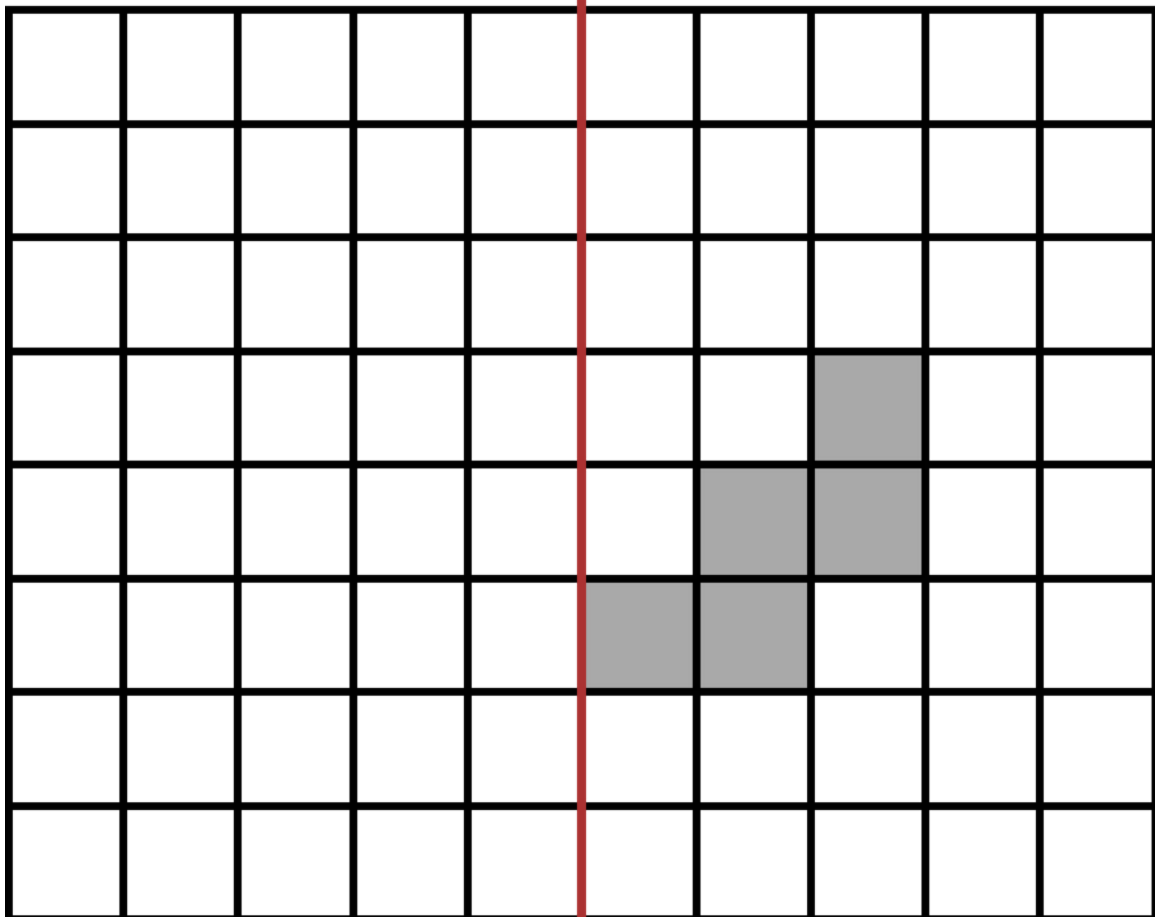
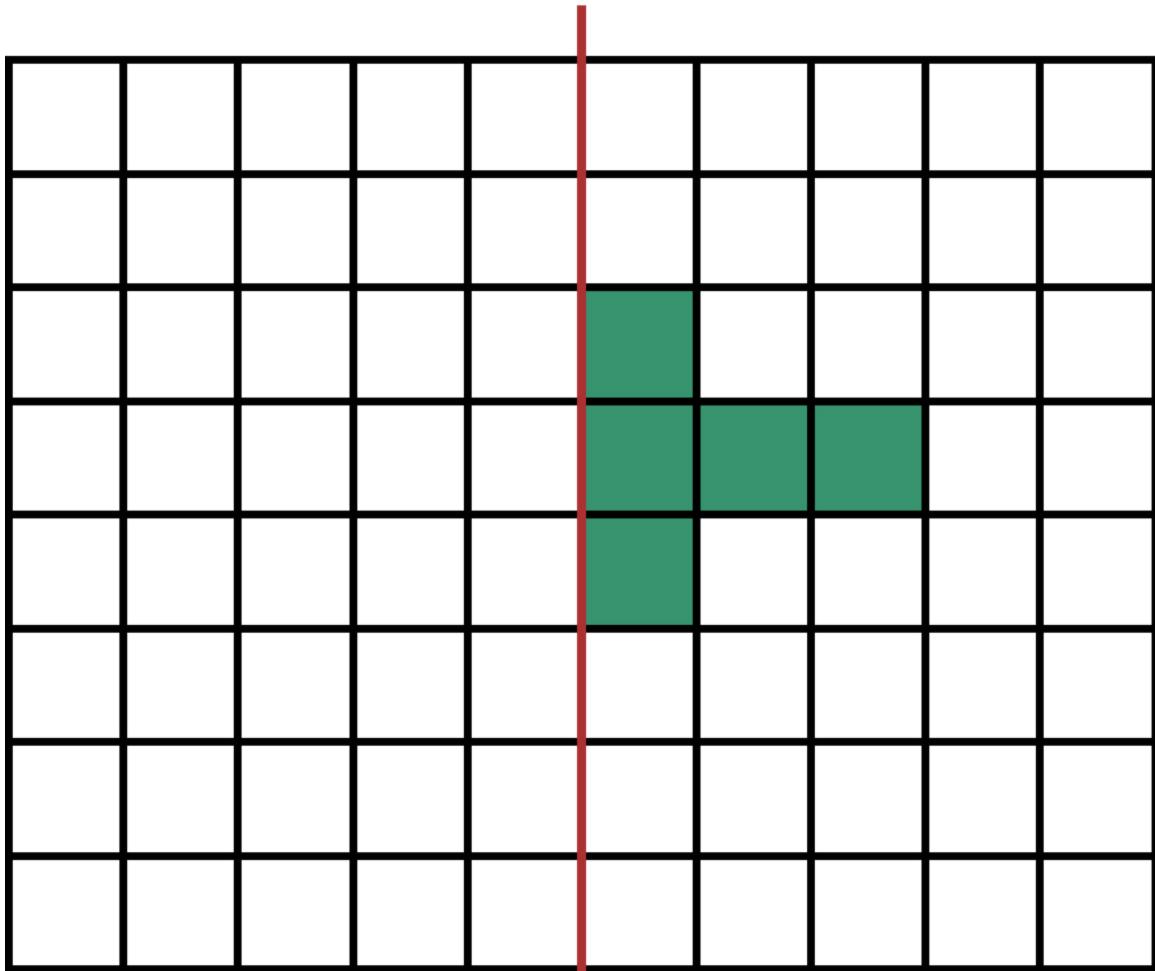
Temps moyen : de 7 à 10 min

Aide au placement : placer les éléments à droite du carreau

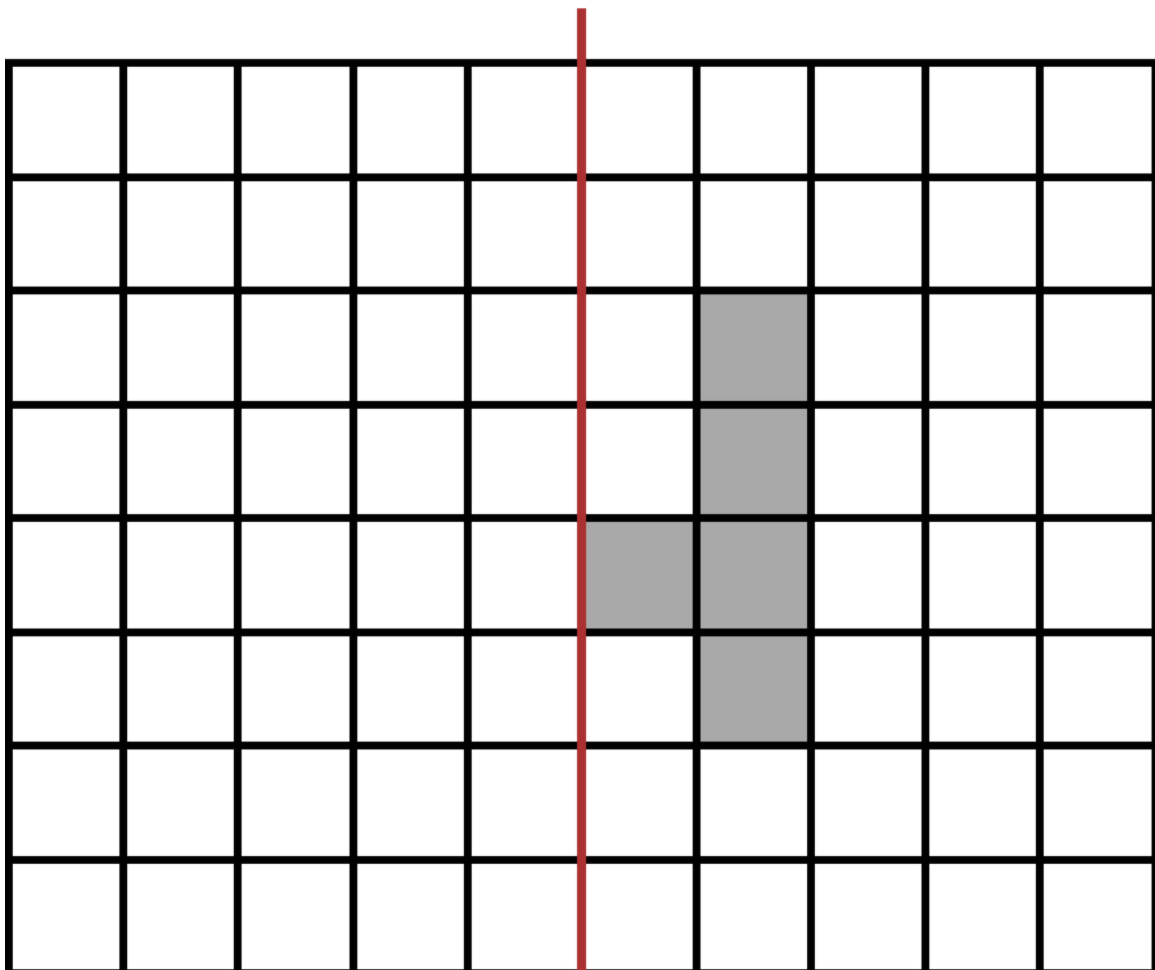
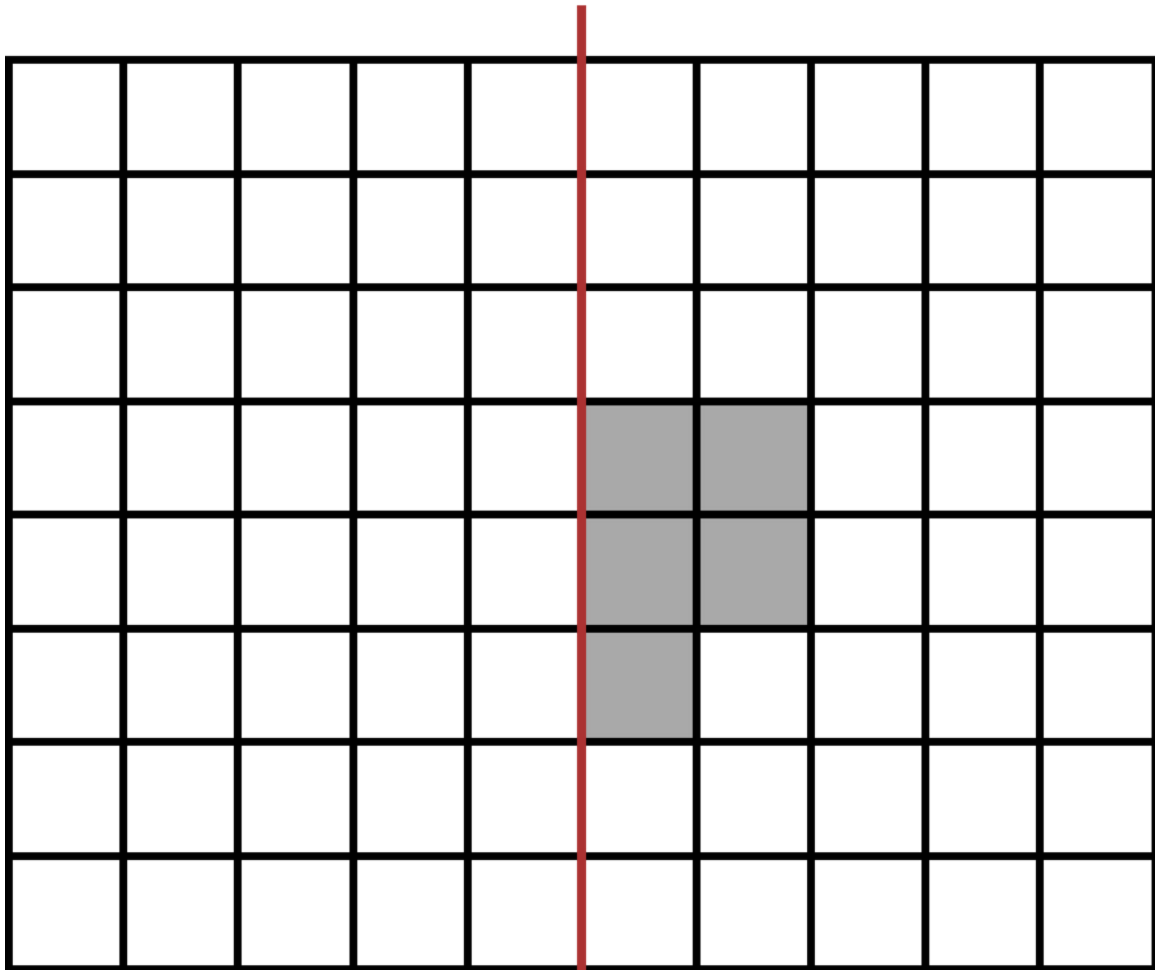
SYMETRIE AXIALE
GRILLE VIERGE



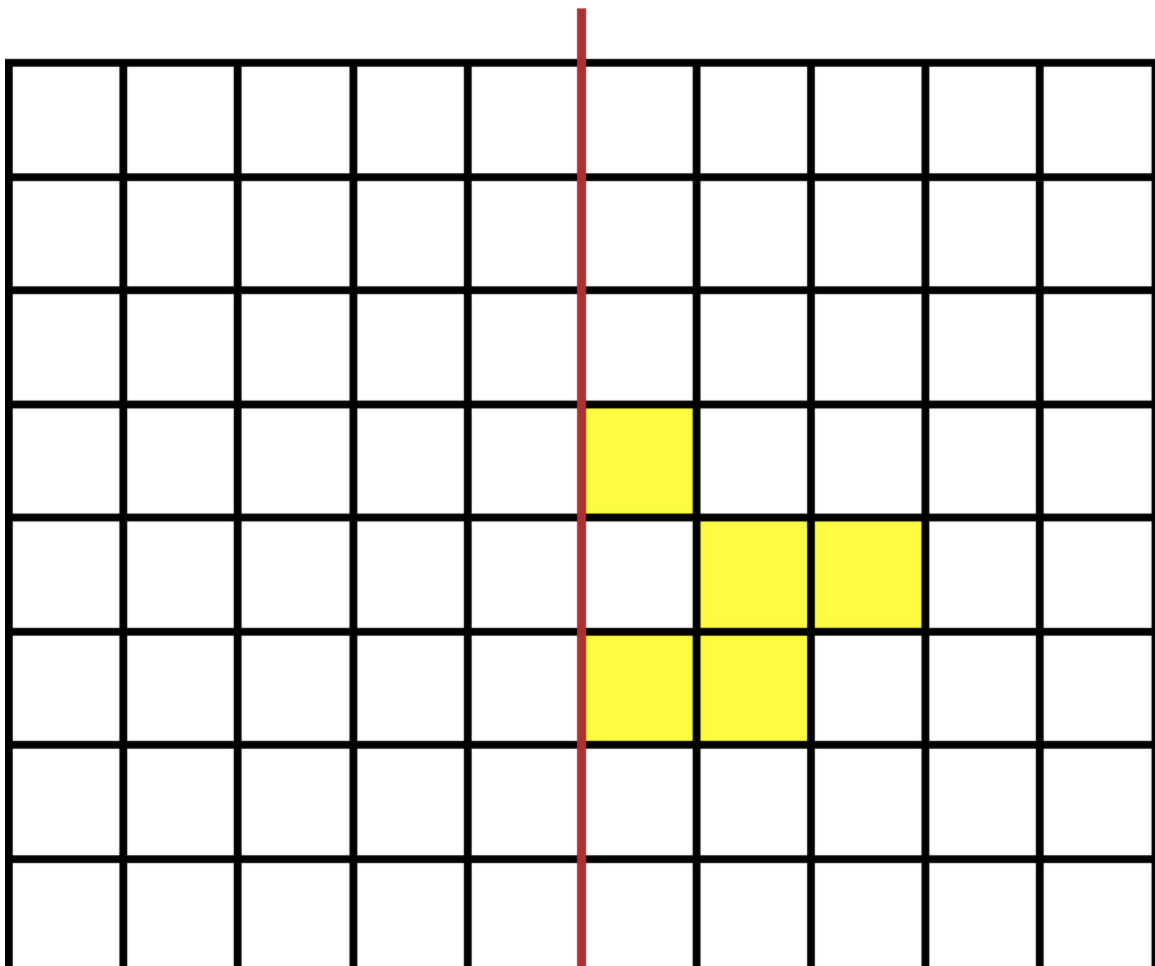
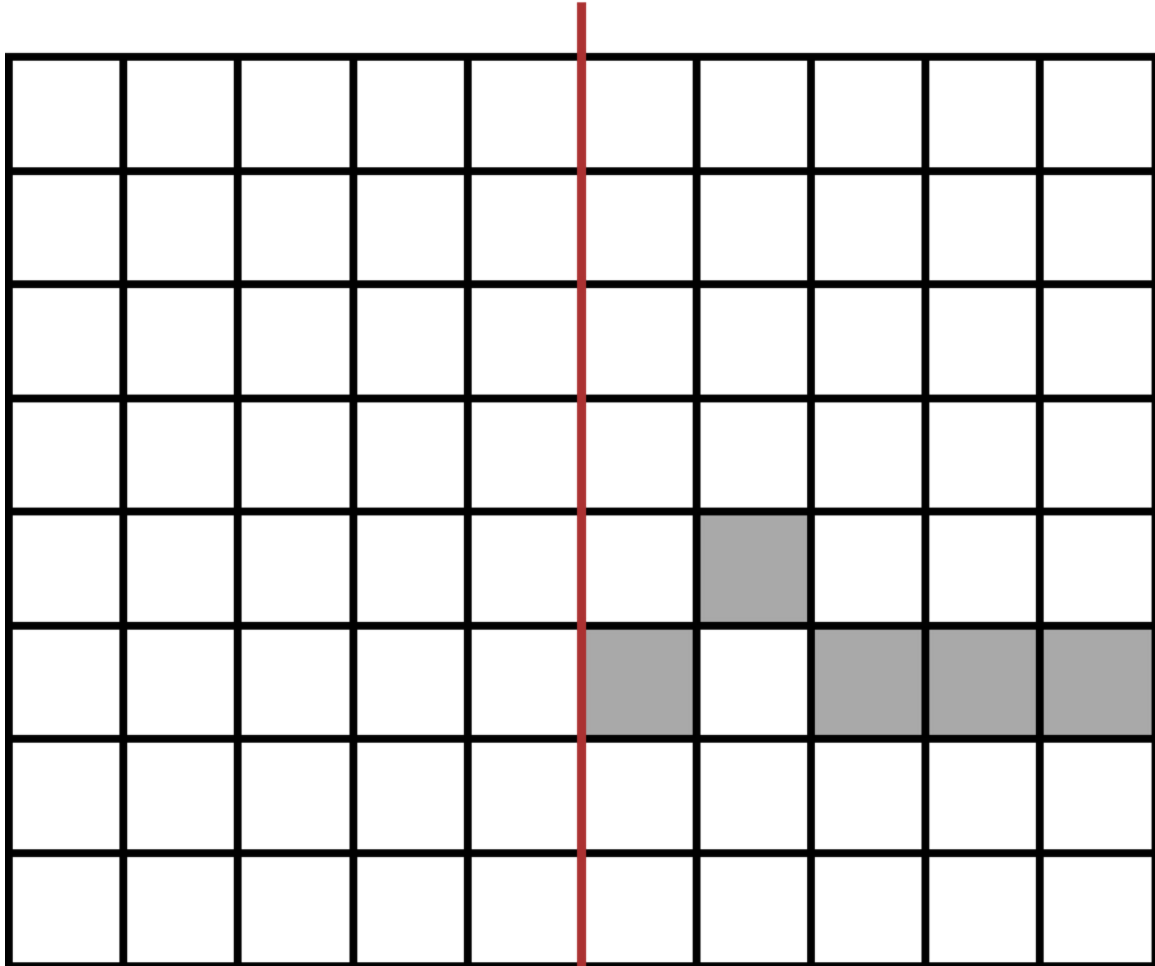
SYMETRIE AXIALE
NIVEAU 1



SYMETRIE AXIALE
NIVEAU 1



SYMETRIE AXIALE
NIVEAU 1



SYMETRIE AXIALE
NIVEAU 1

