

Jeu de memory sur la géométrie dans l'espace

Matériel :

- 24 cartes :
- 12 cartes avec des figures ou des objets géométriques ;
- 12 cartes avec le nom des figures ou des objets géométriques, écrits en lettres.

But du jeu :

Il s'agit de retrouver et de faire correspondre les cartes par paires.

Règles du jeu :

Les 46 cartes sont mélangées puis disposées à l'envers sur la table. Le premier joueur retourne deux cartes de couleurs différentes*. Si les deux cartes correspondent, il les ramasse ; dans le cas contraire, il les repose à l'endroit exact où il les avait pris : c'est au joueur suivant de choisir deux cartes.

Quand toutes les cartes ont été ramassées, chaque joueur compte combien de cartes sont en sa possession. Celui qui en a le plus gagne la partie.

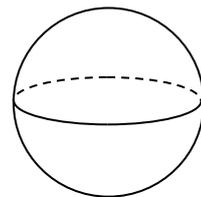
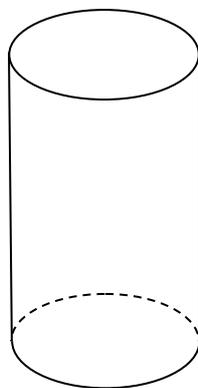
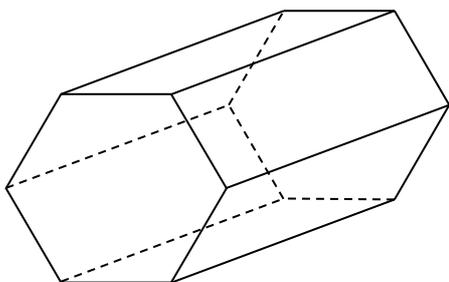
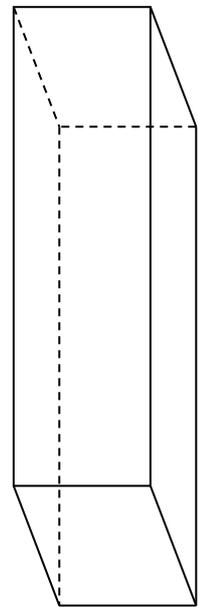
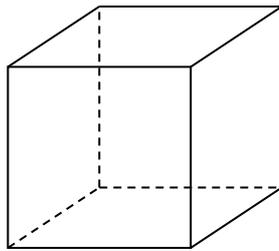
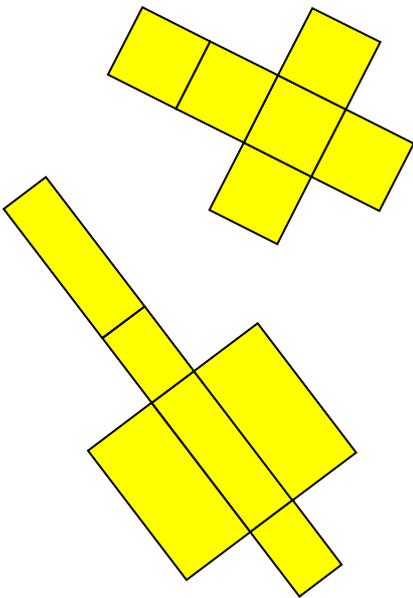
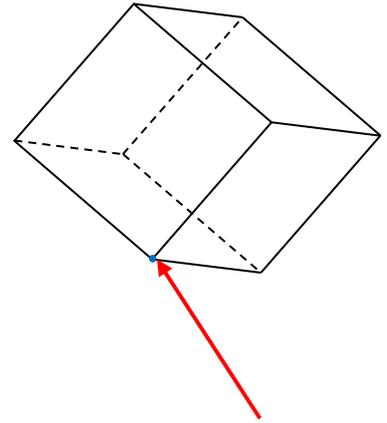
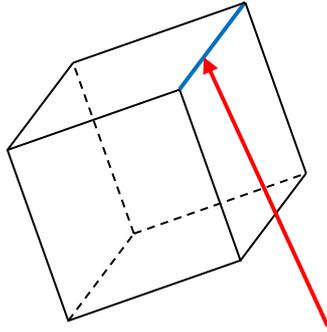
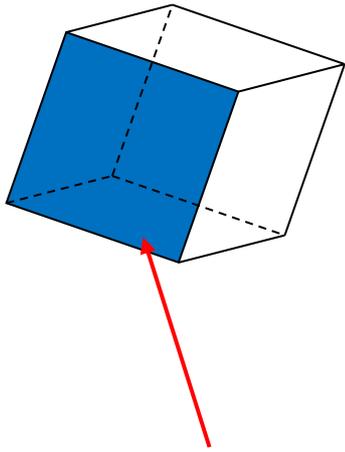
Objectifs pédagogiques :

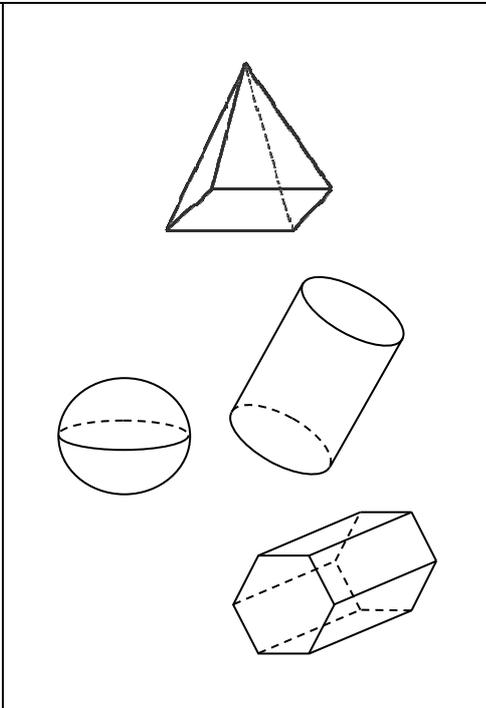
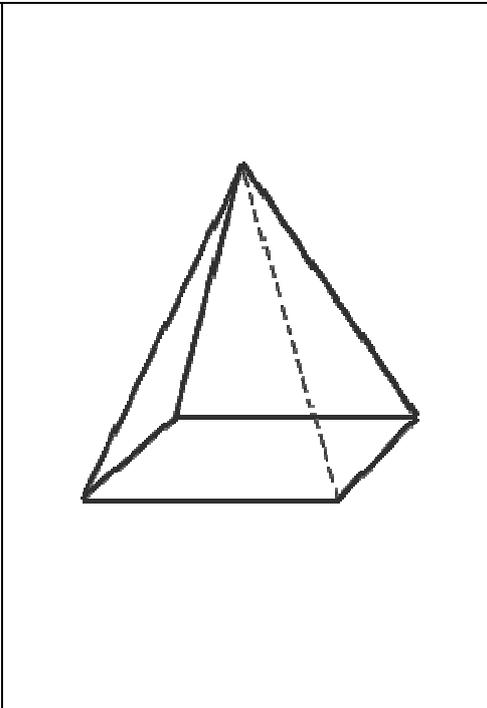
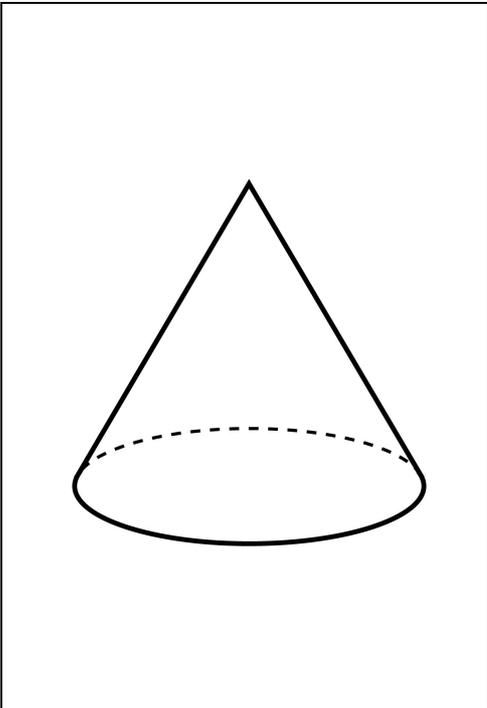
- ❶ *Maîtriser le vocabulaire de la géométrie dans l'espace.*
- ❷ *Discuter des propriétés de telle figure ou de tel objet géométrique.*
- ❸ *Observer une figure géométrique pour bien comprendre l'objet évoqué.*

Commentaires pédagogiques :

- Il est préférable d'obliger les élèves à choisir une carte « figure » en premier et de lui demander de nommer ce qui est représenté avant de choisir une carte « nom » : cela favorisera l'observation de la carte et la nécessaire discussion collective (guidée par le maître).
- En plus des compétences strictement mathématiques, ce jeu permet également de travailler sur la mémoire et la nécessaire attention des élèves s'ils veulent être efficaces.
- Il est possible et même conseiller de réduire le nombre de paires à retrouver au départ, suivant le niveau des élèves.

* On imprimera les deux séries de cartes (figures et noms) sur des papiers de couleurs différentes.





Face

Arête

Sommet

Patron

Cube

Pavé droit

Prisme

Cylindre

Sphère

Cône

Pyramide

Solides