

# DROITE SEGMENT POINT MILIEU...

Découvrir et revoir le vocabulaire de base de la géométrie en vue de construction de figures géométriques...

## Informations générales



Objectif

Elucider le vocabulaire de base de géométrie : Qu'est-ce qu'une droite? qu'est-ce qu'un segment? un point? le milieu d'un segment...



Socle commun

- Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs
- Résoudre un problème géométrique



Auteur

E MALILUNO



Licence

Créative Commons - liberté de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public sous conditions : citation de la paternité, pas d'utilisation commerciale, pas de modification.







Flashez ce code avec un smartphone et retrouvez la séquence et ses fichiers joints en ligne.

## Déroulement des séances

- **Séance 1** : La chasse au trésor (35 min)

# La chasse au trésor

Géométrie

 Objectif(s) de séance	<b>Découvrir à travers un jeu de piste sur carte les notions de base de la géométrie</b>	 <b>35 minutes</b> (4 phases)
 Matériel	crayon à papier bien taillé, règle graduée. carte au trésor vierge et carte des indications	
 Remarques	cette séance m'a été inspirée par une séquence proposée par le cned pour des 6è, vous la trouverez <a href="http://www.academie-en-ligne.fr/Ressources/4/MA61/AL4MA61TEWB0109-Sequence-01.pdf">http://www.academie-en-ligne.fr/Ressources/4/MA61/AL4MA61TEWB0109-Sequence-01.pdf</a> . Je l'ai adaptée pour des CE1 (même CE2 pour une révision)	

## 1. La chasse au trésor: découverte

 (collectif) | découverte |  5 min.

Au tableau: la carte au trésor agrandie.

raconter l'histoire du pirate. puis distribuer les indices et les cartes individuelles. dire qu'il faut être extrêmement précis car sinon on risque de passer à côté du trésor. (crayon bien taillé, trait précis...)

pour que ce soit plus facile, j'ai donné des astuces pour traduire les indices du pirate en info géométrique.

## 2. découverte du 1er indice

 (collectif) | découverte |  10 min.

Indication n°1 du pirate: « Les pistes en pointillés se rejoignent. »

### AIDE 1

Les pistes se sont effacées au fil du temps: elles sont rectilignes c'est-à-dire que ce sont des droites, prolongent ces 2 droites pour qu'elles se coupent en un point que tu appelleras K.

Appelle (d1) la droite et (d2) la droite

### Explication de ce qu'est une droite:

Une droite est une ligne droite illimitée « des deux côtés ».

On la représente par un trait droit.

Explication de ce qu'est un point et comment on le représente (une croix, un point ou où 2 droites se coupent)

application:

Indication n°2 du pirate: La première piste secrète passe par l'Arbre Millénaire et La tour Fortifiée

## 3. indice 3

 (collectif) | découverte |  15 min.

Indication n°3 du pirate : « Pour trouver le trésor, tu vas maintenant devoir marcher, suis la route qui part du point Y vers le Dolmen du couchant et arrête toi à la moitié du chemin...

### AIDE 3

Trace le segment [DY]. Trouve le milieu de [DY]. Nomme ce milieu Z.

### Explication de ce qu'est un segment et son milieu.

### Application:

Indication n°4 du pirate : «...puis regarde en direction de la Grande Pyramide, avance jusqu'à ce que tu croises la première piste en pointillée. Le trésor se trouve là!

### AIDE 4

Trace le segment [ZP]. Place le point T qui est l'intersection entre [KY] et [ZP]

TROUVER LE TRESOR

## 4. Trace écrite

 (collectif) | découverte |  5 min.

bilan des 4 notions:

droite, segment, milieu et point.

Notes :