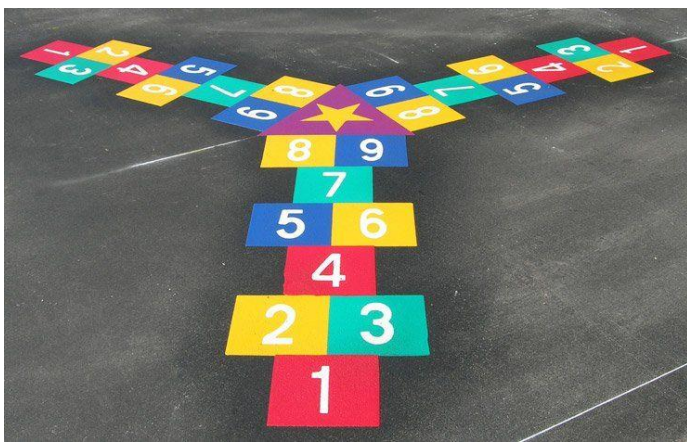




Tracer des jeux de cour

Activité, projet à concevoir ...

... et à mener avec sa classe:



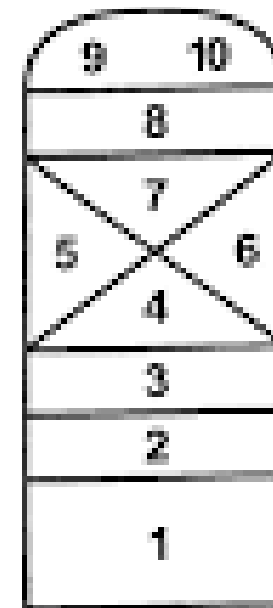
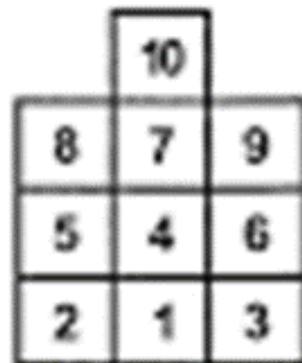
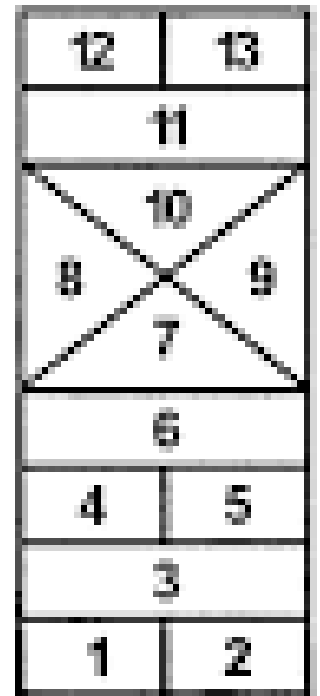
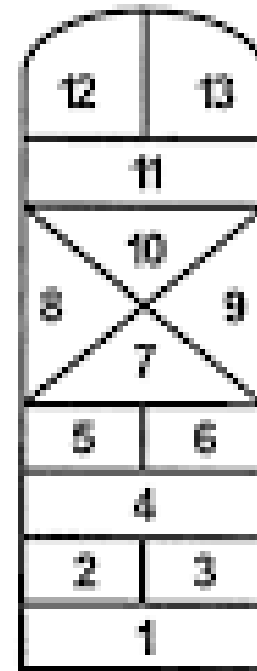
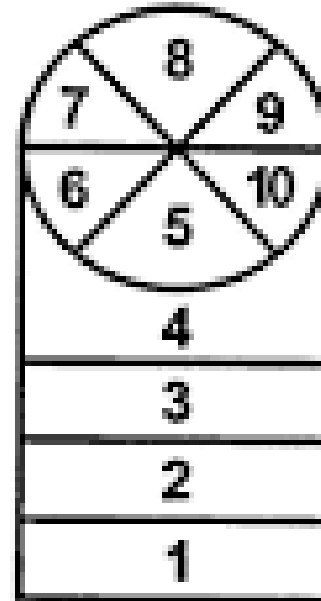
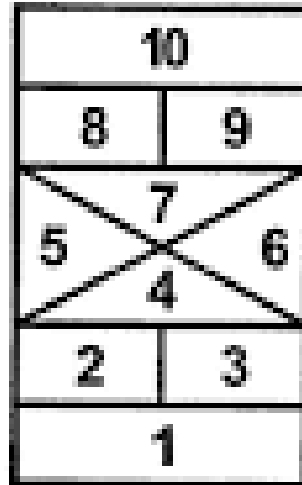
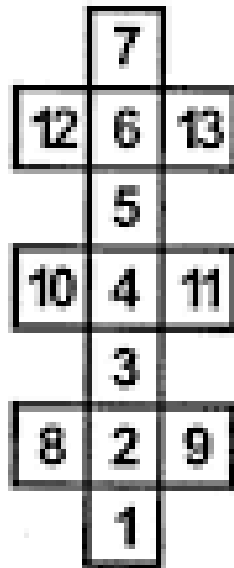
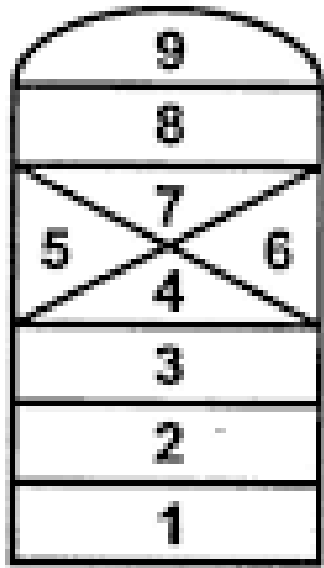
- en lien avec les relations, outils et propriétés géométriques,
- en utilisant les mesures et grandeurs,
- dans des espaces différents (micro, méso-espace).



Dans les programmes, ce qui pourra être travaillé:

- reproduire, construire quelques figures géométriques,
- reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie
 - décrire, reproduire sur papier quadrillé ou uni des figures ou des assemblages de figures planes (éventuellement à partir d'éléments déjà fournis de la figure à reproduire qu'il s'agit alors de compléter) ;
 - utiliser la règle, le compas ou l'équerre comme instruments de tracé ;
 - reconnaître, nommer les figures usuelles : carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, cercle, disque ;
 - écrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Les construire sur un support uni connaissant la longueur des côtés ;
 - construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon;
 - utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements ;
 - repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre ;
 - reporter une longueur sur une droite déjà tracée, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée ou le compas (en fin de cycle) ;
 - repérer ou trouver le milieu d'un segment, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée;
 - reconnaître si une figure présente un axe de symétrie (à trouver), visuellement et/ou en utilisant du papier calque, des découpages, des pliages ;
 - reconnaître dans son environnement des situations modélisables par la symétrie (papillons, bâtiments, etc.) ;
 - compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné.
- mesurer des longueurs,
- utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs

Des exemples!



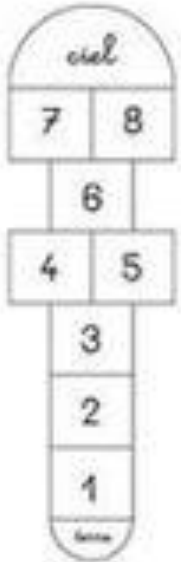
Consignes de l'activité

- Choisir ou imaginer un jeu de cour qui comporte des formes géométriques (carré, rectangle, triangles, cercle...)
- Ecrire la fiche prescriptive du jeu (ses règles et son déroulement!)
- Le construire tout d'abord sur une feuille de papier (en utilisant différentes techniques de tracé des formes géométriques avec différents outils)
- Réaliser ensuite son tracé dans la cour en prenant soin que ses dimensions puissent convenir pour jouer (cases ni trop petites ni grandes!)

Exemple d'une situation

Règle de la marelle

La marelle



Le but du jeu : terminer en premier le parcours total en atteignant la case "Ciel" et en revenant à la case "Terre".

Tout d'abord il convient de symboliser au sol à la craie par exemple l'aire de jeu de marelle dont vous trouverez le modèle ci-contre.

Un enfant se positionne dans la case "terre" et jete le caillou dans la 1ère case. Il doit aller faire le parcours aller/retour :

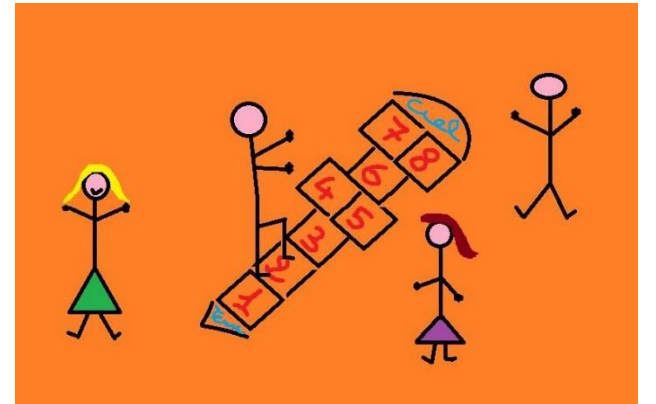
- sans poser son pied dans la case 1 (où se trouve le caillou)
- en sautant à cloche-pied dans les cases simples (2, 3 et 6), en posant un pied dans chaque case double (4 et 5, 7 et 8)

Le pied doit se trouver dans tous les cas bien au centre et ne pas toucher le tracé.

Quand il arrive en haut, dans les cases 7 et 8, il doit faire demi-tour et refaire de la sorte le parcours jusqu'à la case "terre".

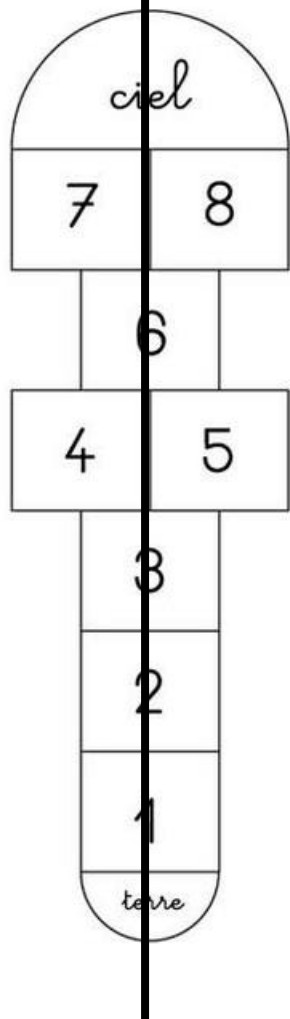
S'il réussit d'une traite, l'enfant cède sa place au 2ème joueur et pourra effectuer à son prochain tour, de nouveau le parcours en commençant par lancer son caillou dans la case 2 cette fois et ainsi de suite jusqu'à la case "ciel".

En revanche s'il n'arrive pas à lancer le caillou dans la bonne case ou s'il marche sur le tracé, il cesse et cède sa place au second joueur. Il reprendra son parcours là où il en était à son prochain tour.

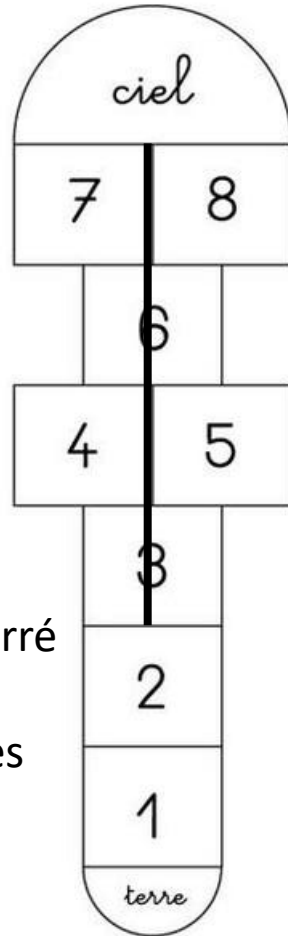


Quelques points remarquables pour réaliser le tracé:

Axe de symétrie

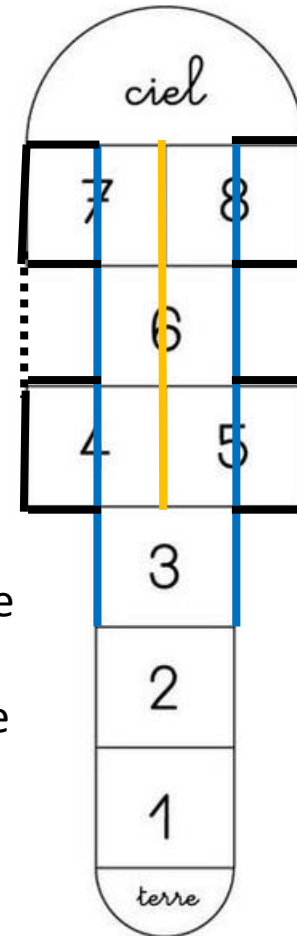


Milieu du carré 3 et 6 pour construire les carrés 4 et 5 puis 7 et 8



Poursuite après le carré 3 d'un carré dans le prolongement, idem après le carré 6 (lignes bleues) puis tracé du milieu du carré 6 prolongé avant et après (en orange)

Report à gauche et droite des lignes bleues de $\frac{1}{2}$ carré. Prolongements pour tracé (lignes noires)



Pour le ciel $\frac{1}{2}$ cercle de rayon égal au côté des carrés. Repérage du centre (entre carré 7 et 8)

Pour la terre $\frac{1}{2}$ cercle de rayon égal à $\frac{1}{2}$ côté des carrés. Centre du $\frac{1}{2}$ cercle milieu du côté carré 1

