

Jouer au jeu des cartes FLASH de géométrie.

Triangles (2 différents), carré, cercle.

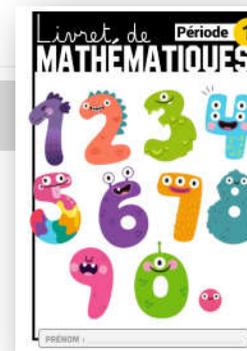
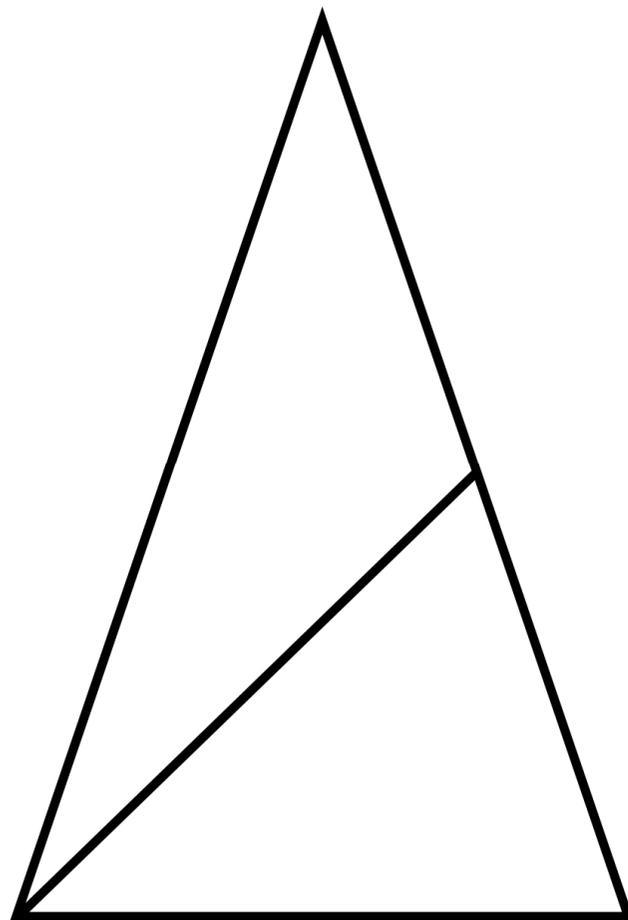
Demander comment s'appelle la forme.

Justifier leur réponse s'ils peuvent : elle a trois côtés, des coins...

Reformuler avec le bon vocabulaire.

Jouer au jeu des formes : Combien de triangles y-a-t-il dans cette figure ?

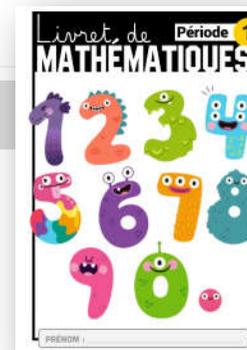
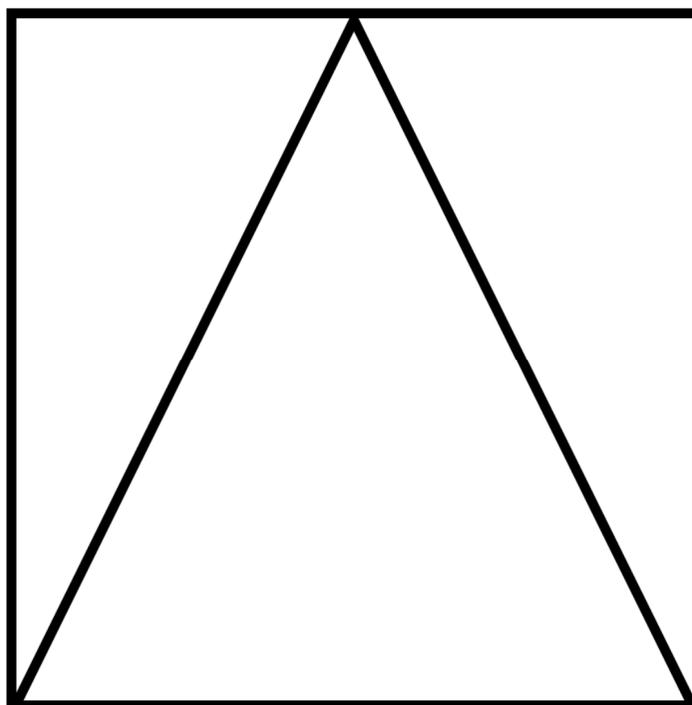
Recherche individuelle puis synthèse collective.
Repasser au tableau pour bien les visualiser.



n° 1 p.6

Jouer au jeu des formes : Combien de triangles y-a-t-il dans cette figure ?

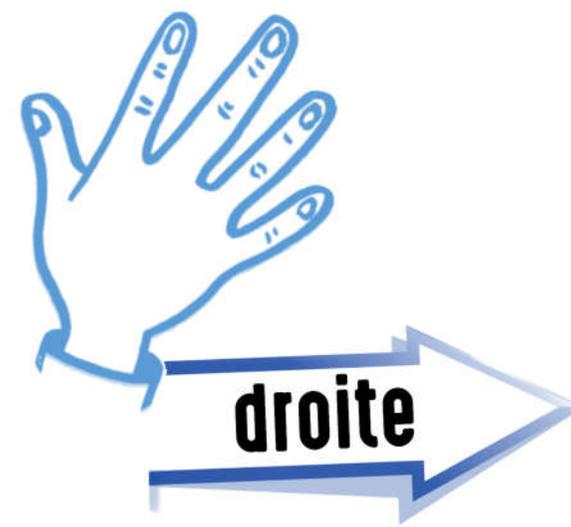
Recherche individuelle puis synthèse collective.
Repasser au tableau pour bien les visualiser.



n° 2 p.6

Repérer sa main droite et sa main gauche.

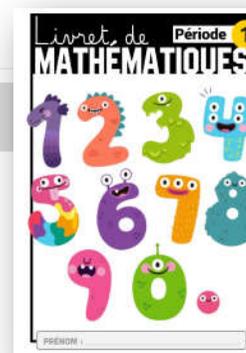
Leur demander comment ils font pour repérer leur main droite et gauche.



Se repérer sur une feuille.

Dicter ces consignes :

1. Avec un crayon orange, tracez une croix dans le coin en haut à droite de la feuille.
2. Avec un crayon violet, tracez une croix dans le coin en bas à gauche de la feuille.
3. Avec un crayon marron, tracez une croix au milieu sur le bord droit de la feuille.
4. Avec un crayon vert, tracez à main levée un trait, le plus droit possible, qui part du coin en haut à gauche et qui arrive en bas à droite.



n° 1 p.9

Découvrir le fichier « Le traceur ».

Rappel collectif de la procédure pour tracer un trait.

En faire un ou deux dans le cahier.

Présentation du mini-fichier.

Faire avec eux le premier exercice. Critères de rigueur : propreté, traits bien droits.

LE TRACEUR

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

Comment tracer ?

- Place la règle juste sur les deux points.
- Parfois, c'est plus facile de tourner la feuille !
- Trace le trait en faisant attention de ne pas bouger.
- Tes yeux doivent regarder le point d'arrivée.

PRÉNOM : _____

Découvrir le fichier « Le traceur ».

Rappel collectif de la procédure pour tracer un trait.

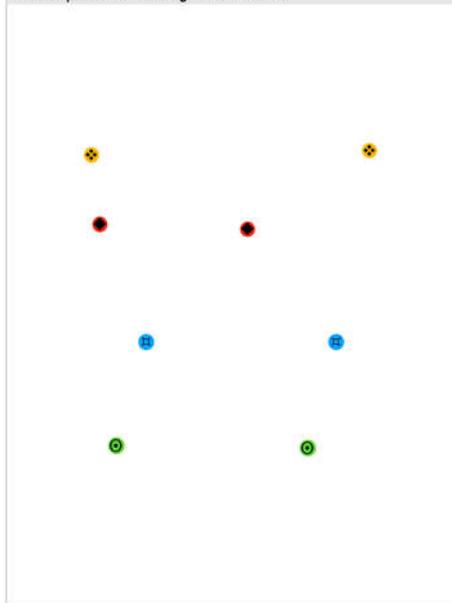
En faire un ou deux dans le cahier.

Présentation du mini-fichier.

Faire avec eux le premier exercice. Critères de rigueur : propreté, traits bien droits.

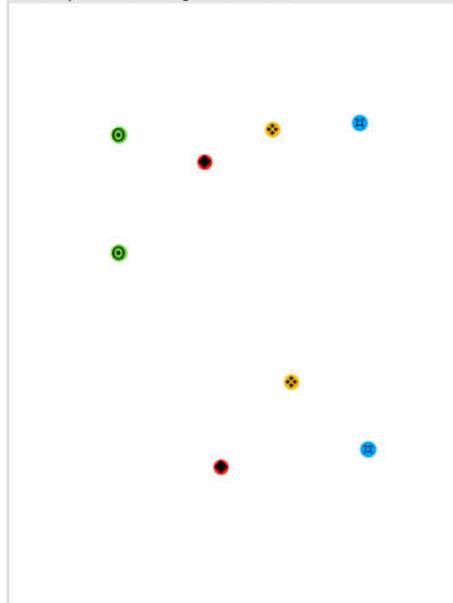
LE TRACEUR 1

Relie les points de même symbole ensemble.



LE TRACEUR 2

Relie les points de même symbole ensemble.



LE TRACEUR

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

Comment tracer ?

- Place la règle juste sur les deux points.
- Parfois, c'est plus facile de tourner la feuille ! 
- Trace le trait en faisant attention de ne pas bouger.
- Tes yeux doivent regarder le point d'arrivée. 

PRÉNOM : _____