

Fiche d'utilisation	Le domaine	Les niveaux de l'activité	Matériel nécessaire
<b>Dominos</b>	Géométrie	Cycles 2 et 3	Des photocopies de plateaux et des dominos

## Les objectifs didactiques

- Découvrir, mémoriser ou réactiver des savoirs dans le domaine de la géométrie, du repérage ;
- Travailler le langage mathématique ;
- Travailler le codage ;
- Découvrir et prendre conscience de propriétés et de relations entre objets.

**Repérage (cycle 2)** : ce jeu propose de faire réfléchir les élèves aux mots du repérage. Par exemple, « au-dessus » et « au-dessous » sont à distinguer de « à la verticale ». On évoque aussi l'alignement et la latéralisation. Certains dessins affichent trois points, pour une proposition en mots n'en évoquant que deux, pour travailler le concept de condition nécessaire, de condition suffisante ;

**Polygones (cycle 2)** : les polygones choisis sont ceux des attendus de fin de cycle. Quelques non-polygones permettent de ne pas s'enfermer dans l'étude de cas particuliers. L'enseignant peut demander une vérification instrumentée ou de la reconnaissance de formes perceptives, selon l'objectif visé et le niveau. Des propositions négatives sont énoncées, pour catégoriser aussi par discrimination. Le carré avec ses diagonales permet de présenter une figure, avec une sous-figure qui ne change pas sa nature. Les choix effectués permettent d'insister particulièrement sur le fait qu'un carré est un rectangle ;

**Polygones (cycle 3)** : le principe est le même, adapté au cycle 3, avec des codages (même dans des cas où ils n'apportent aucune information décisive). En marge du jeu, chaque figure pourrait être décrite grâce à ces codages. Ici aussi, les choix des élèves pourraient évoluer, au fil des parties, vers des associations moins naturelles et plus raisonnées, surtout s'il s'agit de parties en duel ;

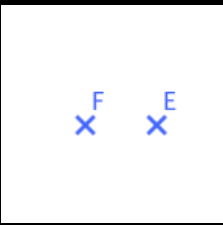
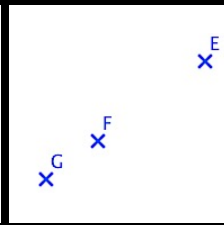
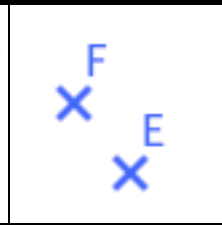
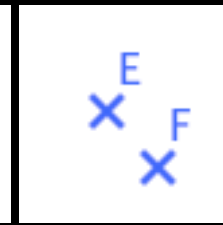
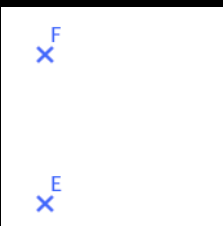
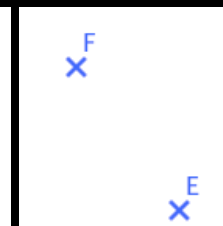
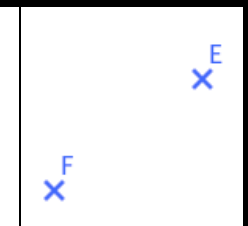
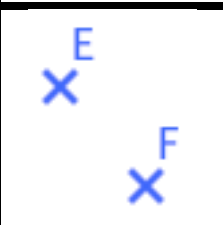
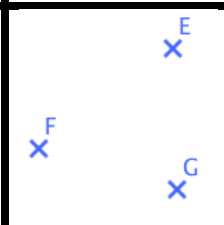
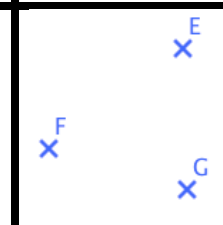
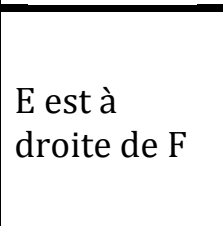
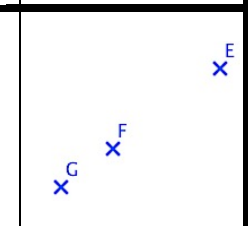
**Lignes (cycle 3)** : le domino lignes permet de travailler les objets « segment » et « droite », le lexique associé, et d'automatiser leurs notations ;





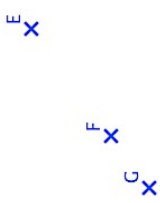

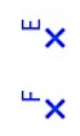
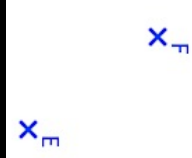




**Polygones particuliers** : ce domino peut être proposé à différents niveaux, en s'adaptant aux élèves, qui pourront, même sans connaître certaines figures, procéder par élimination. Les polygones particuliers y sont représentés, avec une focale sur les diagonales, pour amener un changement de regard.

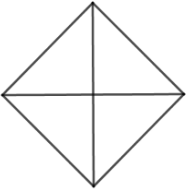
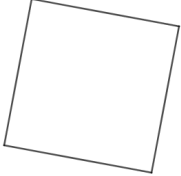
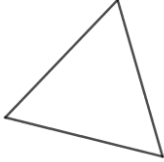

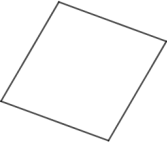
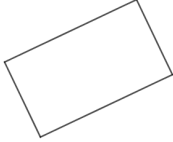

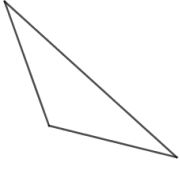
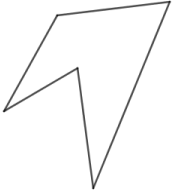


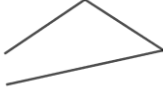
## La mise en œuvre

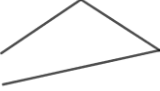
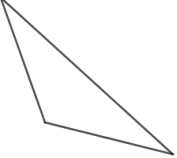

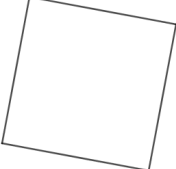
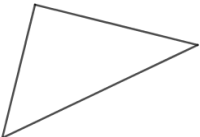
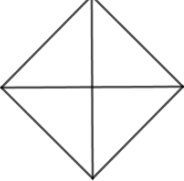

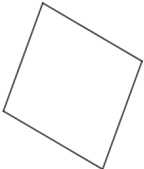
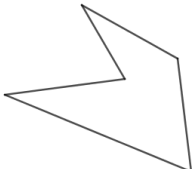
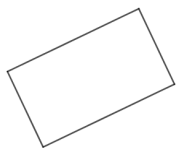
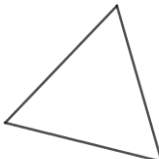

Les jeux proposés sont simples, pour pouvoir être utilisés en autonomie. Deux modalités sont réalisables de façon immédiate :

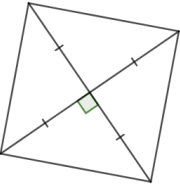
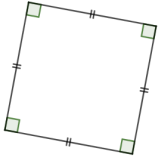
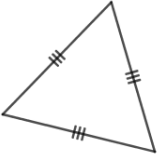

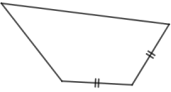
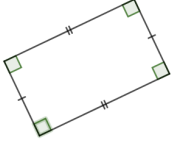
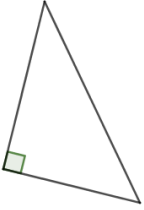
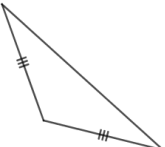
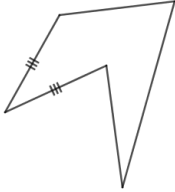
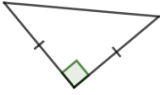


- Les élèves prennent, individuellement ou en binôme, un jeu et un plateau. Il s'agit de trouver une possibilité pour placer tous les dominos de façon licite. Les dominos peuvent être collés sur le plateau, et la production de l'élève corrigée facilement. Plusieurs solutions sont possibles, et on peut placer les dominos dans des sens différents, même si les corrections proposent à chaque fois un sens donné ;
- Deux élèves prennent un jeu, et suivent la règle classique du jeu de dominos, sans chercher à refermer la suite de dominos sur elle-même. Lorsqu'un des joueurs ne peut plus jouer, la partie s'arrête. On peut décider de compter les points de façon collaborative (le binôme marque le nombre de points correspondant au nombre de dominos posés, et il s'agit d'en poser un maximum), ou individuelle (et on cherchera à développer les stratégies des élèves, en les amenant à réfléchir de façon toujours plus fine). Un troisième élève peut jouer le rôle de vérificateur. À la fin de la partie, l'enseignant vérifie que le positionnement des dominos est valide.

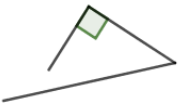
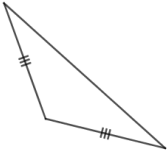
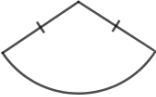
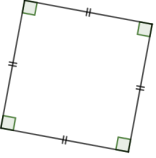
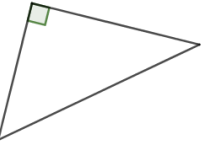
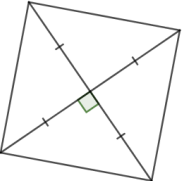


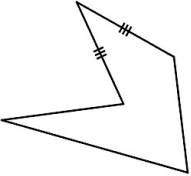
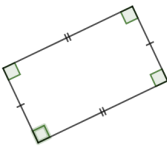
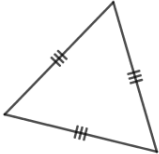

E est au-dessus de F					E, F et G ne sont pas alignés
E est à gauche de F		F est à gauche de E	E est au-dessous de F		
E est à l'horizontale de F			E, F et G sont alignés		F est au-dessous de E
	E est à droite de F	F est à la verticale de E	F est au-dessus de E	F est à droite de E	

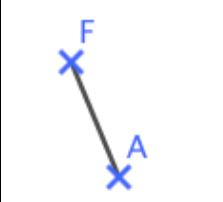
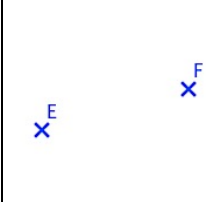
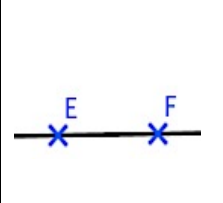
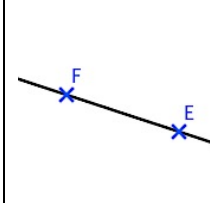
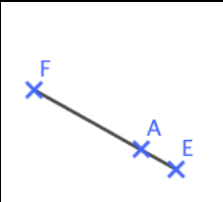
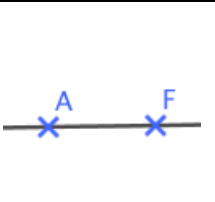
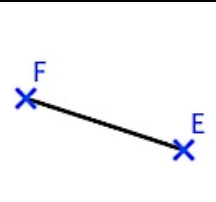
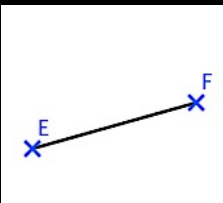
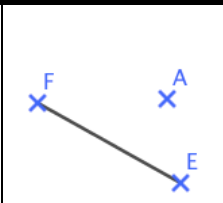
	E, F et G ne sont pas alignés		F est au-dessous de E		E, F et G sont alignés
F est à droite de E					
					
E est au-dessus de F					F est à gauche de E
					E est au-dessous de F
E est à l'horizontale de F					
					
E est à gauche de F		F est à la verticale de E	F est au-dessus de E		E est à droite de F

				C'est un carré	C'est un quadrilatère
	Ce n'est pas un rectangle		C'est un triangle équilatéral	C'est un polygone à 5 côtés	C'est un rectangle
Ce n'est pas un polygone			Ce n'est pas un polygone	C'est un triangle rectangle et isocèle	
C'est un triangle rectangle			C'est un rectangle régulier		C'est un triangle isocèle



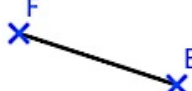
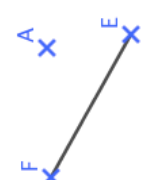




	C'est un triangle isocèle		Ce n'est pas un polygone		C'est un rectangle régulier
Ce n'est pas un polygone					
					
C'est un triangle rectangle					C'est un carré
					C'est un quadrilatère
C'est un triangle rectangle et isocèle					
					Ce n'est pas un rectangle
C'est un polygone à 5 côtés	C'est un rectangle		C'est un triangle équilatéral		

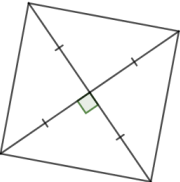
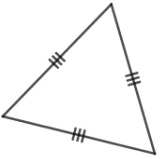
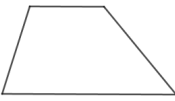
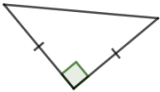

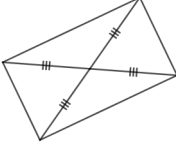

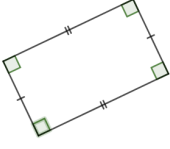
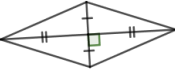
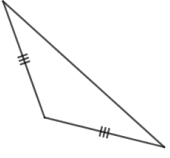
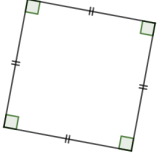
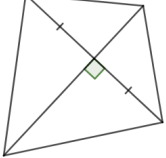
				C'est un carré	C'est un quadrilatère
	Ce n'est pas un rectangle		C'est un triangle équilatéral	C'est un polygone à 5 côtés	C'est un rectangle
Ce n'est pas un polygone			Ce n'est pas un polygone	C'est un triangle rectangle et isocèle	
C'est un triangle rectangle			C'est un rectangle régulier		C'est un triangle isocèle

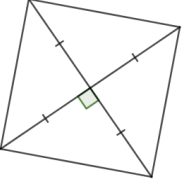
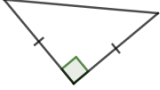
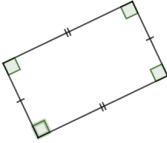
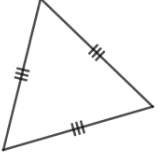
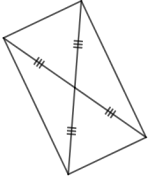
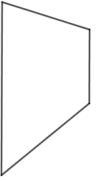
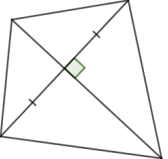

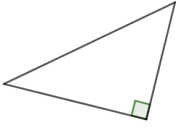

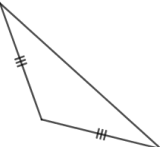
	C'est un triangle isocèle		Ce n'est pas un polygone		C'est un rectangle régulier
Ce n'est pas un polygone					
					
C'est un triangle rectangle					C'est un carré
					C'est un quadrilatère
C'est un triangle rectangle et isocèle					
					Ce n'est pas un rectangle
C'est un polygone à 5 côtés	C'est un rectangle		C'est un triangle équilatéral		

[EF]		[FE]		(FE)	Le segment d'extrémités E et F
Un segment auquel A appartient		Les points E et F	(EF)	EF	
[FA]				Le segment reliant E à F	(AF)
Un segment auquel A n'appartient pas		Une droite passant par F		La droite passant par les points E et F	La distance entre les points E et F



Un segment auquel A n'appartient pas		Le segment reliant E à F	(AF)		
					[EF]
Une droite passant par F					
					[FA]
EF					
La distance entre les points E et F					Un segment auquel A appartient
La droite passant par les points E et F					
(FE)					Le segment d'extrémités E et F

	Un triangle rectangle isocèle		Un trapèze		Un losange
	Un rectangle		Un triangle rectangle		Un carré
	Un cerf-volant		Un triangle équilatéral		Un carré
	Un losange		Un triangle isocèle		Un rectangle

	Un triangle rectangle isocèle		Un rectangle		Un triangle équilatéral
Un carré					
					Un trapèze
Un rectangle					
					Un losange
Un cerf-volant					
					Un carré
Un triangle rectangle		Un losange		Un triangle isocèle	