

Animation «Enigmath'Hic²»

Domaines de compétences



1. Des langages pour penser et communiquer (repérer, représenter, échanger)
Langages mathématiques.

Capacités

- Concentration, mémorisation, capacité d'abstraction et de raisonnement logique.
- Modéliser : utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des solides.

Compétences transversales

- Communiquer, coopérer.

Pour cette animation, l'espace la Forêt du Vaisseau est privatisé.

Les binômes (ou trinômes) doivent résoudre le plus d'énigmes possible. Il y a 15 défis ludiques à réaliser. La ou le médiateur scientifique présent accompagne les élèves au cours de leur parcours en leur donnant des indices si besoin.

1. AVANT L'ATELIER

Vous pouvez revoir les propriétés géométriques de quelques solides : pyramide, cube, boule...

2. DÉROULÉ

- Durant les 45 minutes de l'animation, les élèves résolvent le plus de défis possible. En cas de difficultés à trouver les solutions, ils ou elles peuvent solliciter la ou le médiateur scientifique qui pourra leur donner des astuces ou des indices.

3. APRÈS L'ATELIER

Voici les fiches d'exploitation de quelques activités de l'animation :

- http://www.levaisseau.com/IMG/pdf/Fiche_explo_Tangram.pdf
- http://www.levaisseau.com/IMG/pdf/Fiche-explo_Cubes3.pdf
- http://www.levaisseau.com/IMG/pdf/Fiche-explo_T.pdf
- http://www.levaisseau.com/IMG/pdf/Fiche-explo_Pyramides3X.pdf



Ressources

- Jeux de grilles : <https://www.dropbox.com/sh/r35qth1a5dz87yy/AAAUQneelcYef2OZvQUL2vAua?dl=0>