

Parcours « 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.

Ce parcours en autonomie se déroule exclusivement dans l'exposition la Forêt du Vaisseau.

Les binômes (ou trinômes) essaient de résoudre le plus d'énigmes possible dans un temps donné. Il y a 15 défis ludiques à réaliser. Un carnet avec des indices et toutes les solutions est mis à votre disposition.

1. AVANT LE PARCOURS

Pour gagner du temps le jour de la visite, formez des groupes de deux ou trois élèves. Prévoyez un crayon de papier par groupe.

2. DÉROULÉ

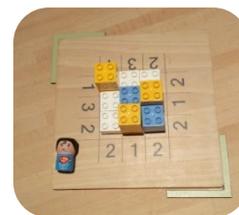
- Lors de votre arrivée, le matériel vous sera remis par une médiatrice/un médiateur.
- Dans le carnet enseignant, vous trouverez le détail des consignes à donner aux élèves, des indices à donner en cas de difficulté et les solutions.
- Pensez à annoncer l'heure de fin de l'activité.
- Installez-vous à la table prévue à cet effet. Ensuite, chaque groupe pioche un premier défi.
Les drapeaux numérotés correspondent aux numéros des défis pour faciliter l'orientation dans l'exposition.

3. APRÈS LE PARCOURS

Vérifiez si le matériel est complet et ramenez-le à l'espace information.

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

- www.levaisseau.com/media/10536/2022-ressources-exploration-tangram.pdf
- www.levaisseau.com/media/10533/2022-ressources-exploration-cube-a-3-pieces.pdf
- www.levaisseau.com/media/10535/2022-ressources-exploration-t.pdf
- www.levaisseau.com/media/10534/2022-ressources-exploration-pyramides.pdf



Pour approfondir la thématique au Vaisseau

- Exposition « La fabrique » : Programmer, Former

Ressources

- Jeux de grilles :
<https://www.dropbox.com/sh/r35gth1a5dz87yy/AAAuQneeIcYef2OZvQL2vAua?dl=0>