

CE1-G7 : LA FAMILLE DES FIGURES

- **Objectif**

Savoir reconnaître des polygones en utilisant plusieurs critères : en particulier, le nombre d'angles droits et le nombre de côtés de même longueur.

- **Matériel**

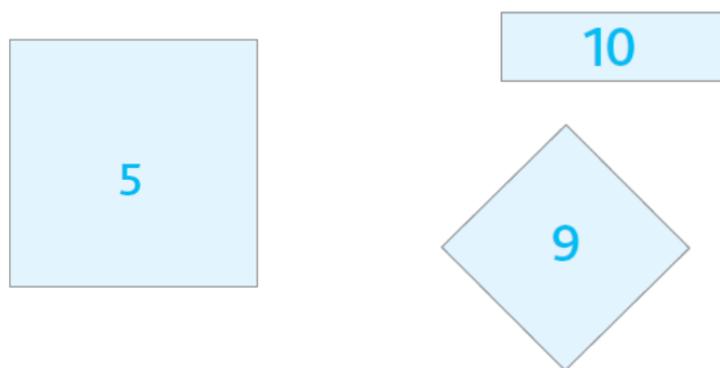
- 3 feuilles de polygones (celles du jeu des polygones de G4).
- Support de jeu.
- Une équerre ou un gabarit d'angle droit.
- Une règle graduée.

- **Déroulement**

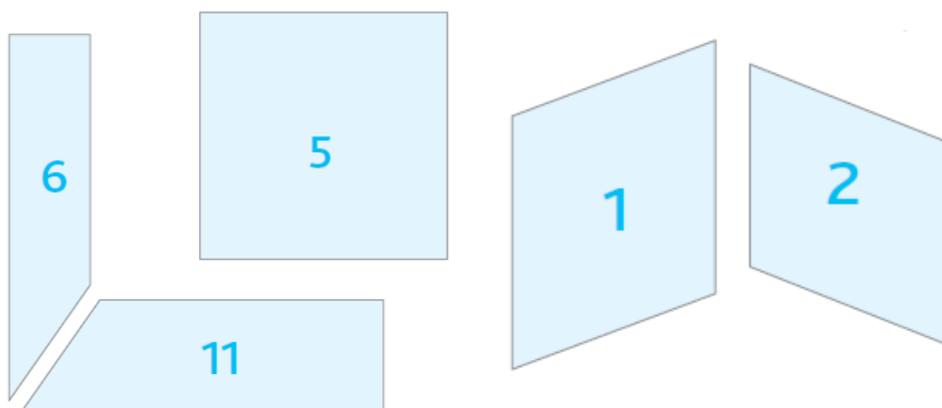
Demander aux élèves de classer les polygones de la feuille 1 en remplissant le tableau de la feuille d'activité et en manipulant l'équerre et la règle graduée.

De même, classer les polygones des feuilles 2 et 3.

Exemple de classement : Tous les polygones ont 4 angles droits (feuille 1).

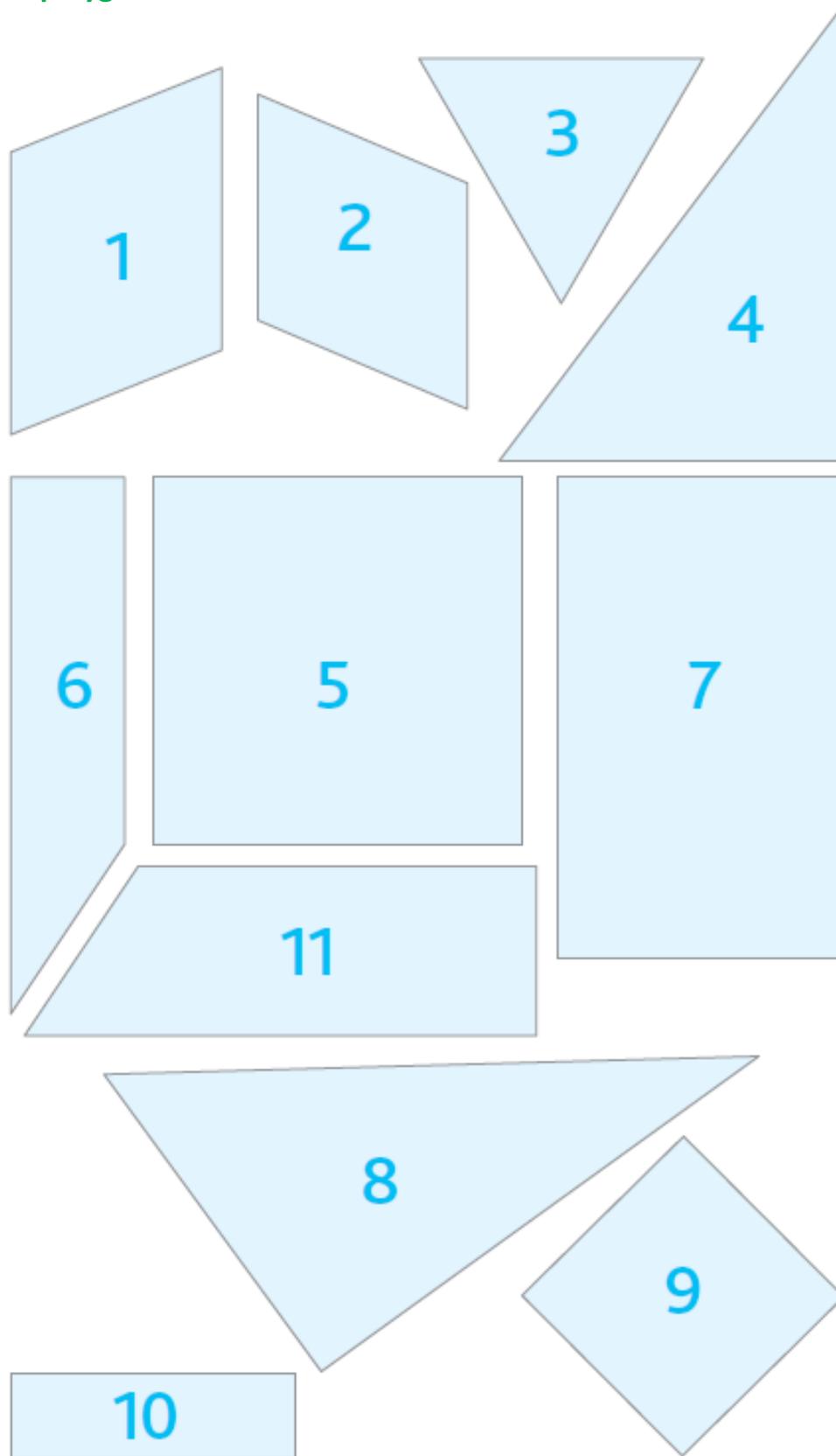


Autre exemple de classement : tous les polygones ont 2 côtés opposés de même longueur (feuille1).

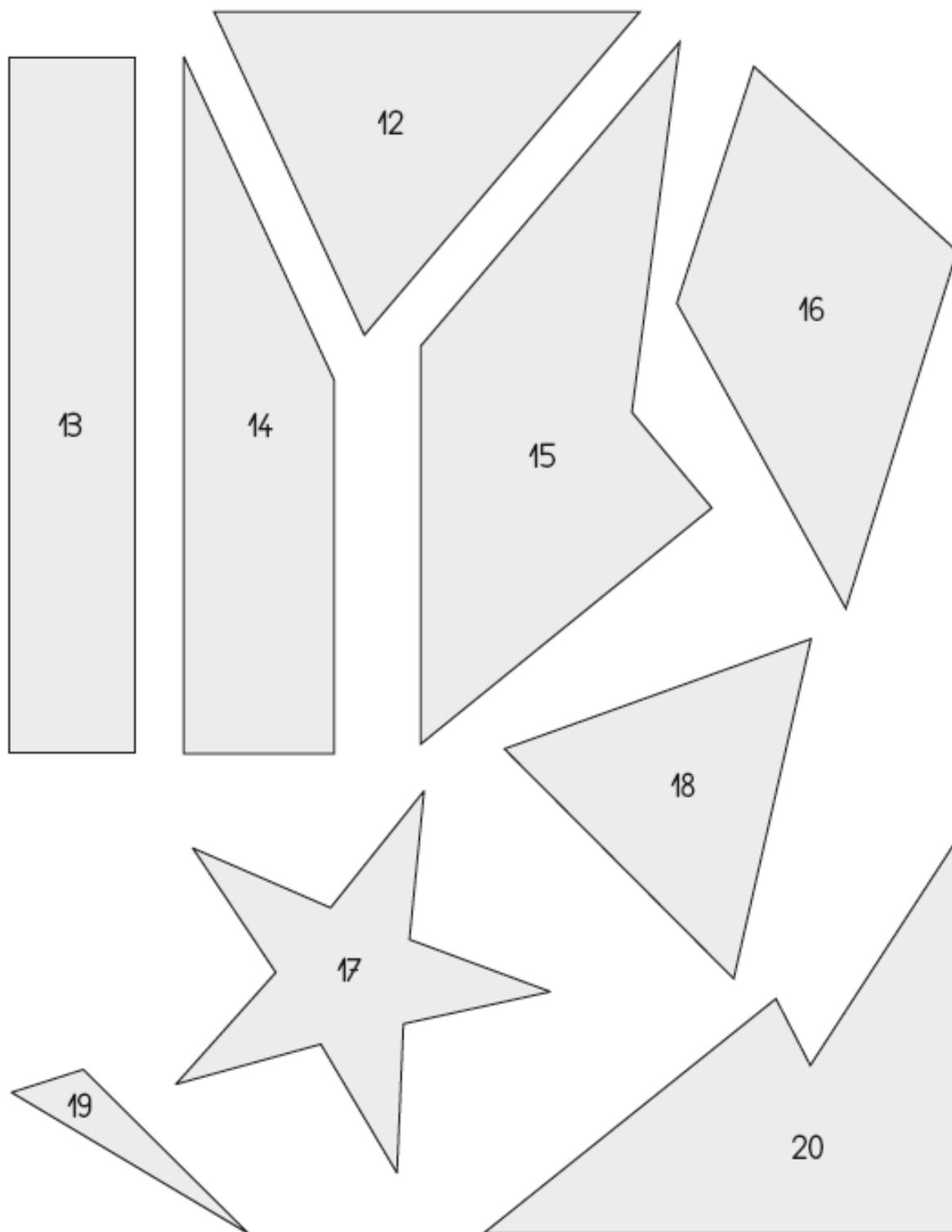


CE1-G7 : LA FAMILLE DES FIGURES-matériel

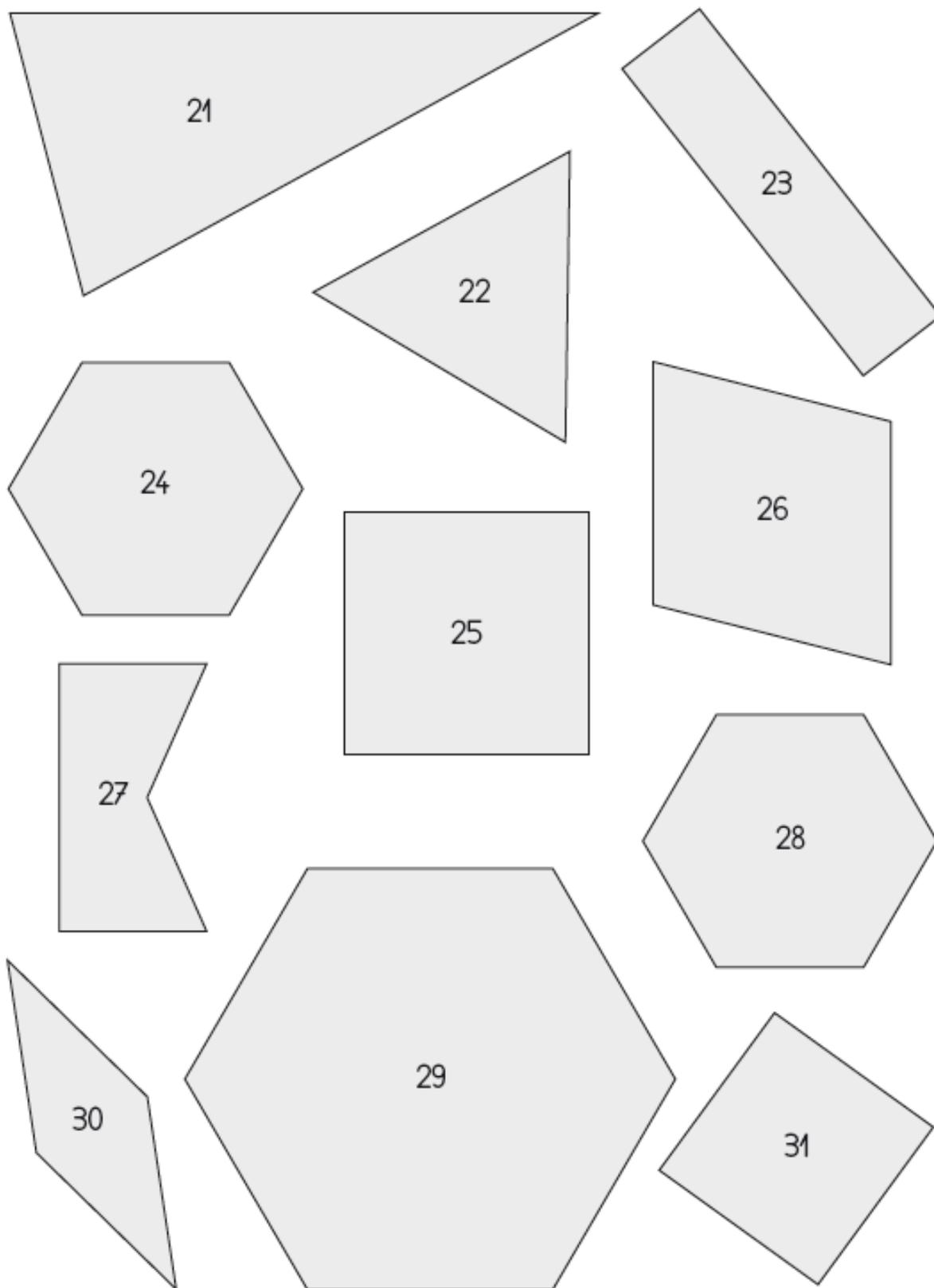
Feuille de polygones 1



Feuille de polygones 2



Feuille de polygones 3



2 supports de jeu : classement suivant le nombre d'angles droits et le nombre de côtés de même longueur

	3 côtés	4 côtés		
		Tous de la même longueur	Côtés opposés de la même longueur	Autres
0 angle droit	Triangle ...			
1 angle droit	Triangle rectangle ...			
2 angle droits				
3 angle droits				
4 angle droits		Carré	Rectangle ...	



	3 côtés	4 côtés		
		Tous de la même longueur	Côtés opposés de la même longueur	Autres
0 angle droit	Triangle ...			
1 angle droit	Triangle rectangle ...			
2 angle droits				
3 angle droits				
4 angle droits		Carré	Rectangle ...	