

## FICHE GUIDE POUR LES ACTIVITES GEOMETRIQUES

### Présentation :

- Les activités proposées dans ce dossier sont au nombre de 4. Les trois premières concernent la géométrie, la quatrième concerne, en plus de la géométrie, les arts visuels.

Il semble a priori pertinent de les exploiter dans l'ordre de leur numérotation.

- Cette fiche guide à destination de l'enseignant est commune aux 4 activités. Elle est complétée d'un lexique de la géométrie : sont ainsi fournis un fichier pdf (une planche de 12 notions) et 12 fichiers image (une image par notion).

### Intérêt pédagogique du dossier :

Mise en place et utilisation en contexte du vocabulaire spécifique à la géométrie (figures géométriques, instructions de tracés).

### Matériel :

- ordinateur, vidéoprojecteur, lecteur de fichiers MP3
- les outils fournis pour les différentes activités (cf. tableau)

### Présentation des activités et des outils :

	Activité	Outils fournis
1	Apparier une figure géométrique à son programme de construction	- 1 planche des 12 programmes de construction (fiche 1) - 1 planche des 12 figures géométriques (fiche 2) - 12 fichiers images (un par figure géométrique, pour impression au format désiré), dénommés <b>1-Figure 1, 1-Figure 2</b> etc. - 12 fichiers MP3 (un par programme de construction), dénommés <b>1-Programme 1, 1-Programme 2</b> etc.
2	Apparier un dessin géométrique à sa description	- 1 planche des 16 descriptions (fiche 1) - 1 planche des 16 dessins (fiche 2) - 16 fichiers images (un par dessin, pour impression au format désiré), dénommés <b>2-Dessin 1, 2-Dessin 2</b> etc. - 16 fichiers MP3 (un par description), dénommés <b>2-Description 1, 2-Description 2</b> etc.
3	Tracer une figure géométrique à partir de son programme de construction	- le texte des 11 programmes de construction - 1 fichier MP3 reprenant les 11 programmes de construction, dénommé <b>3-Programmes 1-11</b>
4	Apparier une reproduction d'oeuvre visuelle à sa description	- un fichier global comprenant 2 planches pour les 16 reproductions d'oeuvres visuelles, 2 planches pour les 16 descriptions en langue anglaise, 2 planches pour les 16 descriptions en langue française - un fichier spécifique reprenant en format plus grand les 2 planches des 16 reproductions d'oeuvres visuelles
	Lexique commun aux 4 activités	- un fichier pdf (une planche de 12 notions) - 12 fichiers image (une image par notion), dénommés par le terme anglais ( <b>angle, circle, diagonal</b> etc.)

### Activités langagières entraînées :

#### - **Compréhension de l'oral**

Capacités : comprendre les consignes de classe (le vocabulaire de la géométrie). Suivre des instructions courtes et simples. Comprendre un message oral pour pouvoir répondre à des besoins concrets ou réaliser une tâche.

#### - **Parler en continu**

Capacités : reproduire un modèle oral

Sous-capacités : faire une très courte annonce (une ou deux phrases) répétée auparavant

#### - **Lire**

Capacités : comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur les éléments connus. Se faire une idée du contenu d'un texte informatif assez simple, accompagné éventuellement d'un document visuel

### Prérequis :

- connaissances en géométrie et lexique usuel (*rectangle, cercle, carré, triangle, losange, longueur, largeur, rayon, diamètre, centre, diagonale, côté, segment, point, cône, quadrilatère, pentagone, cylindre, cube, sphère, angle, perpendiculaire*)

- le lexique anglais correspondant est souvent transparent :

- substantifs : *triangle, rectangle, circle, square, oval, line, center, point, midpoint, segment, side, angle, ray, diameter, diagonal, radius, length, width*

- adjectifs : *right, long, wide*

- infinitifs : *to draw, to measure, to trace, to join, to place*

- les activités proposées permettent également de rebrasser les nombres, les adjectifs de taille (*small, little, big*), les adjectifs de couleur, les prépositions (*on, inside, outside*) et de travailler la marque S du pluriel.

### Exemples de structures et de consignes à utiliser :

- *Match the picture with its description!* (activité 2)

- *There is... There are... I've got... I can see...*

*I'm a picture, guess who I am : I've got four triangles, one square, two pentagones and three quadrilaterals. Who am I? (You're) picture number 4.*

*Can you see a triangle in picture number 3? Where can you see two circles?*

*How many squares can you see in picture number 10? How many squares are there in picture number 10?* etc. (activité 4)

On incitera les élèves à produire des énoncés de plus en plus élaborés.

- Pour l'activité 4, si cela s'avère opportun, on pourra introduire le titre original de l'oeuvre : *Small Torn Campbell's Soup Can* (Andy WARHOL) ; *Nine elements* (Joe TILSON) ; *Squares with concentric circles* (Wassily KANDINSKY) etc.

### Exploitations possibles :

Les planches supports peuvent être utilisées de plusieurs façons : collectivement ou individuellement, pour le décodage (l'enseignant dit, l'élève montre) ou pour l'encodage (l'enseignant montre, l'élève dit).

#### 1. Utilisation de chaque figure de manière isolée (chaque figure est reproduite sur format A4 ou A5)

- L'enseignant lit/fait écouter le programme de construction, l'élève montre la figure correspondante.

- L'enseignante montre l'image, l'élève lit le programme de construction.
- Chaque élève reçoit une figure, il doit la faire découvrir aux autres.

## 2. Création de planches de loto plus ou moins complexes (4, 6, 8 figures etc.) :

- Chaque élève reçoit une planche de figures. L'enseignant/l'élève dicte un programme de construction, l'élève qui dispose de la figure reçoit l'image/la carte et la pose sur sa planche, après avoir reformulé la description de sa figure.

- Chaque élève reçoit une planche de programmes de construction. L'enseignant/l'élève montre une image, l'élève qui dispose du programme correspondant le lit et reçoit la carte figure, qu'il pose sur sa planche.

## 3. Création de dominos :

- Dans un premier temps, en binômes, les élèves construisent les dominos (supports vierges, planches dessins et programmes de construction à découper et placer sur les dominos). Cela peut concerner la moitié de la classe, pendant que l'enseignant travaille à l'oral avec l'autre moitié.

- Création de référent images/description pour s'auto-évaluer.

- L'élève joue seul, ou en binôme avec un autre élève. Autocorrection à l'aide du référent.

## 4. Utilisation des planches complètes (conseillée pour la planche des dessins géométriques) :

- Jeu du 'Qui est qui ?' (jeu des questions, qui peut se jouer en groupe classe, en équipes, en binômes) : un élève choisit une figure, un autre lui pose des questions pour deviner de quelle figure il s'agit. Au fur et à mesure, il élimine des figures (par des jetons posés dessus), jusqu'à l'obtention de la bonne réponse.

- Utilisation du jeu pour l'acquisition du vocabulaire.

- Jeu de description : l'enseignant/l'élève demande à l'élève : **Describe the fish!** NB : cette activité permet l'acquisition du vocabulaire des dessins, en plus du vocabulaire géométrique.

- Dictée/description d'images : l'élève doit dessiner sur ardoise le dessin décrit.

## Prolongements possibles :

- Création de dessins par les élèves et rédaction de la description. Création de nouvelles pièces pour le jeu

- Création de dessins à consignes : chaque élève doit exécuter le même dessin à partir de figures géométriques (par exemple un poisson), et rédiger la description. Tous les dessins sont exposés, chaque élève lit sa description, les autres doivent retrouver le dessin.

Il est possible de complexifier chacune de ces deux activités en ajoutant de la couleur. Objectifs : rebrassage du lexique des couleurs, travail sur la place de l'adjectif dans la phrase.