



Espace et géométrie – Cycle 2 – CP, CE1 et CE2

Les vélos présentés ci-dessous sont réalisés à partir de formes géométriques diverses. Lorsque l'on clique sur une icône « haut-parleur », une description d'un des 6 vélos est faite. Il faut déplacer chaque « haut-parleur » sur la bonne construction.

Avant de faire le jeu, une analyse collective peut être faite à l'aide du fichier « *Velogeom.ubz* » ci-dessous, à ouvrir avec « *OpenBoard* », logiciel libre et gratuit téléchargeable à l'adresse : <https://openboard.ch>. On peut alors trier, classer et nommer les différentes formes utilisées.



Consigne



- Résoudre les devinettes géométriques en déplaçant les icônes « haut-parleur » sur la bonne construction
- Quand le jeu est terminé, faire une copie d'écran
- Imaginer d'autres vélos à partir des formes géométriques utilisées
- Envoyer les documents réalisés par courriel à Alain Curallucci de Peretti (alain.curallucci-de-peretti@ac-versailles.fr) en précisant l'objet du message « *Réponse à l'épreuve espace et géométrie CP (ou CE1) classe XXX* » (remplacer XXX par le numéro d'inscription de la classe)

Barème : 10 points

- 8 points pour l'envoi de la copie d'écran du jeu réalisé
- 2 points pour la création d'autres vélos à partir des formes géométriques proposées

Compétences numériques du CRCN

- **Domaine 1 (information et données)**
 - Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur ou la tablette utilisés et les retrouver (C1.2)
 - Sélectionner, exploiter et mettre en relation des informations issues de ressources numériques (C1.3)
- **Domaine 2 (communication et collaboration)**
 - Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer (C2.1)
- **Domaine 3 (création de contenu)**
 - Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion (C3.3)
- **Domaine 5 (environnement numérique)**
 - Se connecter à un environnement numérique (C5.2)