



ACTIVITÉ -BINGO DES OMBRES-



Intentions pédagogiques

- ❖ Mettre en évidence le potentiel ludique des mathématiques
- ❖ Développer le vocabulaire mathématique
- ❖ Travailler la représentation spatiale par le passage de la représentation en trois dimensions à la représentation en deux dimensions

Composantes de la compétence ciblée

- ❖ Mobiliser des concepts et des processus mathématiques appropriés à la situation
- ❖ Appliquer des processus mathématiques appropriés à la situation
- ❖ Justifier des actions ou des énoncés en faisant appel à des concepts et à des processus mathématiques

Concepts utilisés

- ❖ Représentation spatiale
- ❖ Passage des 3 dimensions aux 2 dimensions

Ressources matérielles

- ❖ Une feuille de bingo par élève (en annexe)
- ❖ Feuille de développement de solides (en annexe)
- ❖ Crayons
- ❖ Papier
- ❖ Lampe de poche (facultatif)

Niveaux scolaires visés
3^e à 6^e année



Compétence ciblée



Champ mathématique
concerné



Formule pédagogique
suggérée



Temps requis

Environ 30 à 35 minutes

* Uniquement pour le programme d'éducation du Québec



www.semainedesmaths.ulaval.ca





DÉROULEMENT SUGGÉRÉ



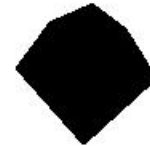
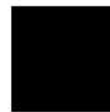
Étape 1 : Préparation

Avant le déroulement de l'activité, construire les solides à l'aide des développements fournis en annexe.

Étape 2 : Introduction (5 minutes)

Distribuer une feuille de bingo à chaque élève de la classe. Vous pouvez remettre la même grille à toute la classe, ce qui pourrait motiver les élèves à chercher toutes les possibilités d'ombres pour un même solide. Vous pouvez aussi utiliser différentes grilles pour une même partie. Vous trouverez d'autres versions de la feuille de bingo dans le document « Grilles supplémentaires ».

Expliquer aux élèves comment se déroulera l'activité. Vous leur montrerez des solides et ils devront identifier à quelles ombres de la grille ce solide correspond. À titre d'exemple, vous pouvez utiliser une pyramide tronquée et leur mentionner que ce solide peut engendrer plusieurs ombres. Nous vous suggérons de dessiner au tableau les ombres suivantes, qui correspondent à la pyramide tronquée.



Étape 3 : Le jeu (15 à 20 minutes)

Montrer les solides à tour de rôle. Les élèves doivent trouver toutes les ombres possibles de ce solide qui sont représentées sur la feuille de bingo. Nous vous suggérons de rendre les solides (et la lampe de poche, s'il y a lieu) disponibles pour que les élèves puissent les manipuler et tenter de trouver différentes possibilités d'ombres.

Lorsqu'ils trouvent une ombre correspondant au solide, ils peuvent écrire le nom du solide en dessous. Pour les aider, vous pouvez leur rappeler qu'il y a plusieurs ombres possibles pour un même solide.

La première personne qui réussit à trouver une ligne ou une colonne complète gagne la partie. Nous vous suggérons d'utiliser la liste des solutions de la fiche explicative pour vous assurer que l'élève a bien identifié les ombres.

Étape 4 : Divulguer les solutions (10 minutes)

Lorsque le jeu est terminé, présenter différentes ombres possibles pour chaque solide. Aidez-vous de la liste de solutions disponible dans la fiche explicative « Bingo des ombres ». Pour faciliter la visualisation, vous pouvez utiliser une lampe de poche et éteindre la lumière afin que les élèves voient bien les ombres. Un rétroprojecteur peut aussi être utilisé pour visualiser les ombres des solides.

Grille 1

Trouve les ombres possibles des différents solides présentés

