

Il fait ensuite ouvrir le fichier page 116 et donne la consigne : « Vous devez coller chaque image d'objet à côté du solide de référence représenté. »

La validation sera individuelle, les erreurs reprises en faisant associer les photos avec les objets réels et les objets de référence.

Différenciation

Pour les élèves en difficulté

Après quelques essais infructueux, l'enseignant peut proposer les solides apportés pour les associer en premier lieu aux représentations sur les autocollants, puis au solide de référence (solide du matériel enseignant ou du matériel élève).

Pour les élèves plus rapides

Exercice supplémentaire 2 **fiche 27** (p. 317) du fichier ressources à photocopier.

Réponses

- Le cube **A** : un dé, un cube emboîtable.
- Le pavé **L** : une boîte d'allumettes, une boîte de céréales.
- La sphère **D** : un ballon, une balle de tennis.
- Le cylindre **G** : une boîte de conserve, une pile.
- Le cône **F** : un cornet de glace, un chapeau pointu.

Bilan

L'enseignant revient sur le fait que l'on reconnaît un solide aux formes de ses faces.

Dernière séance

Je m'entraîne à mon rythme

Jeux de Kim

Objectif

S'entraîner à reconnaître et décrire certains solides à l'aide des formes de leurs faces.

Les élèves ont beaucoup observé les solides durant la semaine, ils ont dû s'en construire des images mentales. Il s'agit maintenant de solliciter le sens du toucher et, ainsi, de mobiliser ces images mentales. La règle du jeu est expliquée sur le fichier de l'élève. À titre d'exemple, l'enseignant peut jouer avec un élève pour expliciter les consignes.

Pour faciliter le dénombrement des réussites, l'élève peut gagner un jeton à chaque solide trouvé. Il notera sur son fichier le nombre de jetons gagnés.

Aide à apporter aux élèves en difficulté

Certains élèves n'ont peut-être pas encore construit les images mentales des solides. Ils peuvent avoir rencontré des difficultés à porter leur attention sur la forme des faces, c'est-à-dire à s'intéresser aux surfaces qui délimitent un solide. Pendant que ceux qui sont en réussite jouent en autonomie au jeu de Kim, l'enseignant peut travailler avec les élèves en difficulté en leur proposant **diverses activités, comme colorier les faces** des solides de leur collection. Il peut aussi donner deux solides distincts aux élèves qui doivent en décrire les différences.

Je cherche

Comment payer 20 €

Objectif

Réinvestir la valeur des billets de 10 € et 5 € et des pièces de 2 € et 1 €.

L'enseignant veille à ce que les élèves comprennent que chaque possibilité est à rechercher en disposant de l'ensemble des pièces et billets proposés. Il explique la forme de la réponse attendue à savoir une somme des valeurs des pièces et billets utilisés. On peut fournir les pièces et les billets à certains élèves.

Réponses

Ce problème a huit solutions.

Il n'est attendu que les élèves les trouvent toutes. Cela demande une bonne organisation de la recherche.

- 2 billets de 10 € : $10 + 10$
- 1 billet de 10, 2 billets de 5 : $10 + 5 + 5$
- 1 billet de 10, 1 billet de 5, 2 pièces de 2, 1 pièce de 1 : $10 + 5 + 2 + 2 + 1$
- 1 billet de 10, 1 billet de 5, 1 pièce de 2, 3 pièces de 1 : $10 + 5 + 2 + 1 + 1 + 1$
- 1 billet de 10, 3 pièces de 2, 4 pièces de 1 : $10 + 2 + 2 + 2 + 1 + 1 + 1 + 1$
- 3 billets de 5, 2 pièces de 2, 1 pièce de 1 : $5 + 5 + 5 + 2 + 2 + 1$
- 3 billets de 5, 1 pièce de 2, 3 pièces de 1 : $5 + 5 + 5 + 2 + 1 + 1 + 1$
- 2 billets de 5, 3 pièces de 2, 4 pièces de 1 : $5 + 5 + 2 + 2 + 2 + 1 + 1 + 1 + 1$

On pourra faire remarquer que l'ordre des nombres dans les sommes n'a pas d'importance.