

Fiche d'utilisation	Le domaine	Le niveau de l'activité	Matériel nécessaire
Le jeu du portrait 2D	Géométrie	Cycles 1, 2 et 3	Des blocs logiques L'annexe I pour le cycle 2 L'annexe II pour le cycle 3

## Qu'est-ce que le jeu du portrait 2D ?

Il s'agit pour les élèves de retrouver, parmi un lot de polygones, et grâce à des questions auxquelles l'enseignant ne peut répondre que par oui ou par non, le polygone choisi par l'enseignant ou par un groupe d'élèves.

## Les objectifs didactiques

- Mettre en œuvre deux composantes du triptyque Manipuler **Verbaliser Abstraire**.
- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme au cycle 1.
- Décrire les polygones par leurs propriétés géométriques en mettant la focale sur les quadrilatères.
- Utiliser le vocabulaire adapté.
- Tenir compte des indices répertoriés au fur et à mesure pour déterminer le polygone sélectionné.

## La mise en œuvre

**Au cycle 1 :** En utilisant le jeu de Kim avec des blocs logiques dans un sac opaque, les élèves tentent de classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme (rectangle ; carré ; triangle ; disque)

**Au cycle 2 :** L'activité du cycle 1 peut être reprise et nous pouvons introduire le jeu du portrait dès le cycle 2 avec les mêmes dessins. (Annexe I)

**Au cycle 3 :**

**Étape 1 :** Dans ce jeu, l'enseignant est le meneur du jeu. Il note au verso du tableau la lettre du polygone choisi parmi les polygones de l'Annexe II. Les élèves sont en groupe et se coordonnent pour proposer une question. Au fur et à mesure, l'enseignant note les questions et les réponses (oui ou non) au tableau.

**Étape 2 :** À chaque tour de question, l'enseignant organise un temps de régulation durant lequel on élimine les dessins qui ne correspondent pas aux réponses. Cette étape de régulation sera réalisée uniquement pour le premier dessin géométrique choisi.

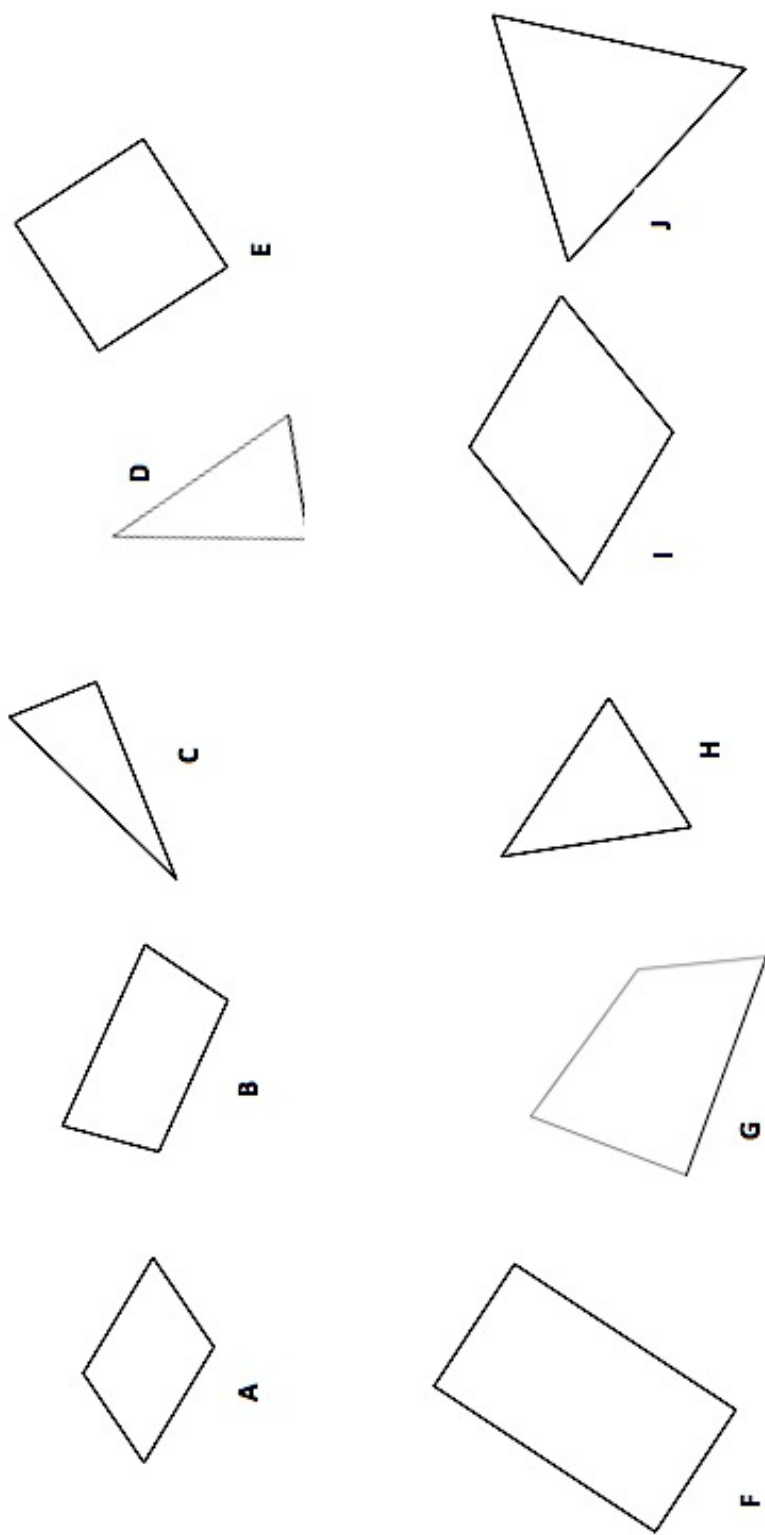
**Étape 3 :** Pour le deuxième dessin choisi, les moments de régulation consistent pour les groupes à faire le point sur les dessins à éliminer et ceux à garder.

**Étape 4 :** Quand un groupe pense avoir trouvé, on passe en revue toutes les questions et réponses pour savoir si le dessin sélectionné satisfait aux conditions.

## Remarques

- Les questions ne doivent pas porter sur les noms des dessins ; ni sur la lettre désignant les dessins ; ni sur la localisation du dessin dans la feuille. La question ne doit pas porter sur la valeur d'une mesure.
- Pour les séances ultérieures, il peut y avoir un meneur dans un groupe et les autres recherchent. À chaque dessin trouvé, on change de meneur.
- Le nombre de dessins et la nature des dessins sont des variables didactiques importantes selon les objectifs de l'enseignant.
- On peut envisager un prolongement où des élèves, par groupe, rédigent une fiche comportant des propriétés d'un dessin qu'ils ont sélectionné. Un autre groupe en fait de même.
- Ils échangent les fiches et recherchent le dessin dans le lot de dessins.

**ANNEXE I**

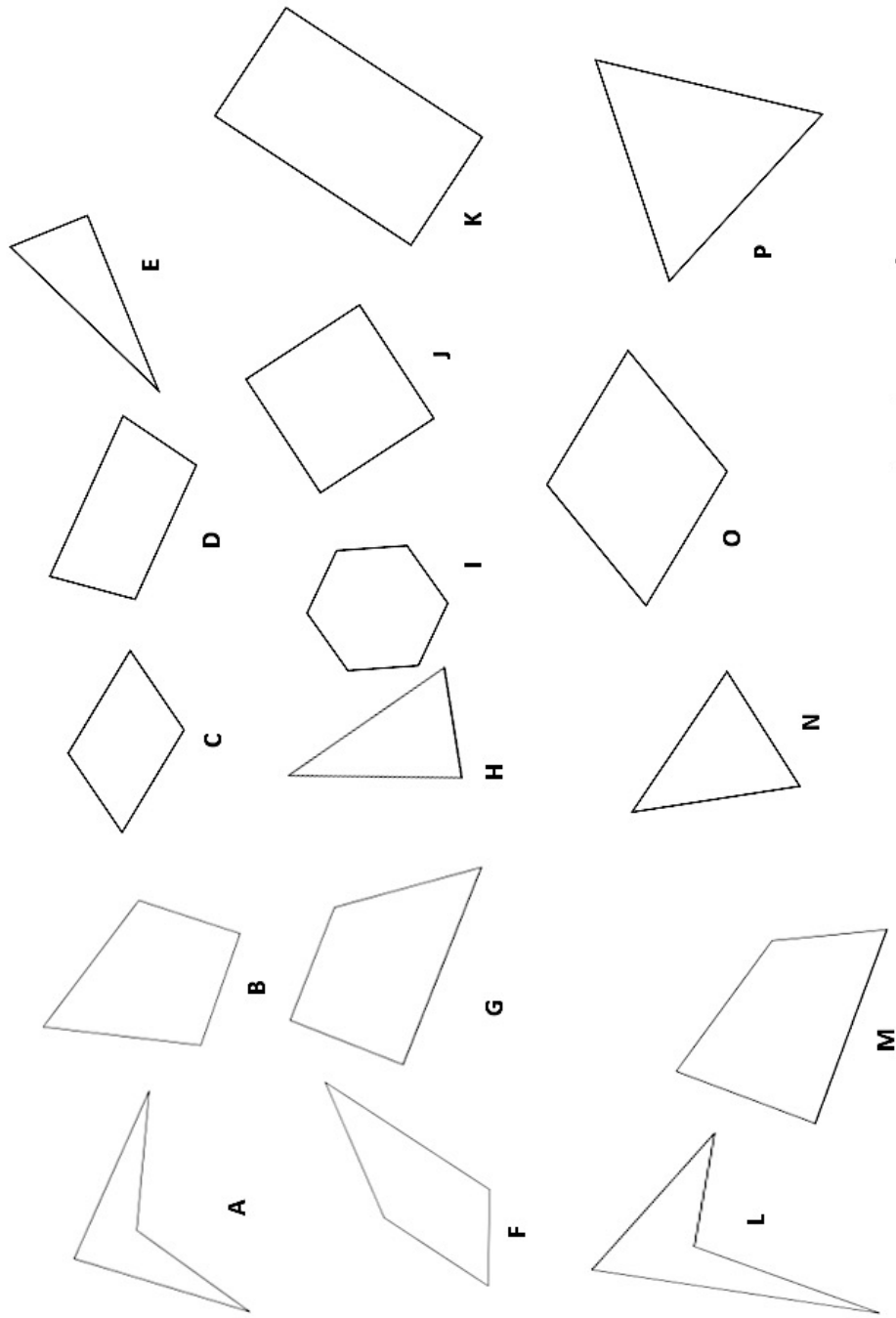


**Jeu du portrait 2D**

**ANNEXE II**

Dessins	Nature du dessin	Côtés de même mesure de longueur	Angle(s) droit(s)	Côtés parallèles	Nombre de côtés
A	Parallélogramme	2 couples	/	2 couples	4
B	Trapèze isocèle	1 couple	/	2	4
C	Triangle rectangle	/	1	/	3
D	Triangle scalène	/	/	/	3
E	Carré	4	4	2 couples	4
F	Rectangle	2 couples	4	2 couples	4
G	Quadrilatère quelc. <small>convexe</small>	/	/	/	4
H	Triangle isocèle	2	/	/	3
I	Losange	4	/	2 couples	4
J	Triangle équilatéral	3	/	/	3

ANNEXE III



Jeu du portrait

ANNEXE IV

Dessins	Nature du dessin	Côtés de même mesure de longueur	Angle(s) droit(s)	Côtés parallèles	Nombre de côtés
A	Polygone concave	2 couples	/	/	4
B	Cerf-volant	2 couples	1	/	4
C	Parallélogramme	2 couples	/	2 couples	4
D	Trapèze isocèle	1 couple	/	2	4
E	Triangle rectangle	/	1	/	3
F	Quadrilatère quelc.	/	/	2	4
G	Trapèze rectangle	2	2 consécutifs	2	4
H	Triangle scalène	/	/	/	3
I	Hexagone régulier	6	/	3 couples	6
J	Carré	4	4	2 couples	4
K	Rectangle	2 couples	4	2 couples	4
L	Polygone concave	/	/	/	4
M	Quadrilatère quelc.	/	/	/	4
N	Triangle isocèle	2	/	/	3
O	Losange	4	/	2 couples	4
P	Triangle équilatéral	3	/	/	3