

Suivi à la maison

Activités mathématiques



4^e année

Géométrie et sens de l'espace

Recherche d'angle

Quelles figures pouvez-vous construire ?

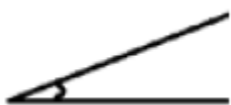
Jeu de position

Chasse au trésor

Recherche d'angle

1. Demander à votre enfant de trouver différents angles dans la maison.
2. Demander à votre enfant de décrire où l'angle a été trouvé et le type d'angle sur le tableau ci-joint.

Essayer de trouver au moins un exemple de chaque type d'angle.
(Angles : aigu, droit, obtuse)



Angle aigu
Supérieur à 0°
Inférieur à 90°



Angle droit
 90°



Angle obtuse
Supérieur à 90°
Inférieur à 180°

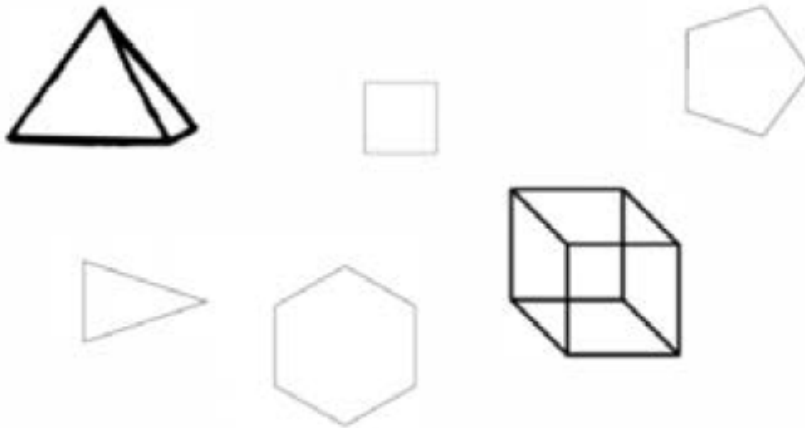
Référencer les angles de repères 0° , 90° et 180° , aide à développer un sens spatial des angles pertinents dans la vie quotidienne.

À discuter

- Lesquels des angles avez-vous trouvé le plus ?
- Lesquels des angles avez-vous trouvé le moins ?

Quelles figures pouvez-vous construire ?

1. Demander à votre enfant de découper les figures sur la page ci-jointe.
2. Coller les figures ensemble pour former des figures en trois dimensions.
3. Demander à votre enfant de créer au moins trois solides à partir des figures planes.



Chaque côté du prisme ou de la pyramide s'appelle face.

À discuter

- En quoi cette activité a-t-elle été difficile ?
- Quels sont les points communs entre les figures ?
- En quoi les figures que vous avez construites sont-elles différentes ?
- Quelles figures à deux dimensions voyez-vous dans vos figures en trois dimensions ?

Quelles figures pouvez-vous construire ?



Nom de figures en trois dimensions	Le nombre et les types de faces
Cube	6 carrés

Quelles figures pouvez-vous construire ?

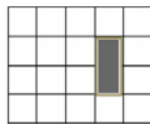


Jeu de position

Nombre de joueurs : 2

Règlements :

1. Chaque joueur a besoin des deux grilles qui sont trouvés à la page ci-jointe.
2. Chaque joueur dessine quatre rectangles de tailles différentes sur la grille avec le titre Vos figures. Les rectangles ne doivent pas se chevaucher et doivent être tracés sur les lignes du quadrillage. Ne pas montrer la position des rectangles à votre adversaire.
3. Les joueurs nomment à tour de rôle les endroits où ils pensent que leur adversaire a pu dessiner un rectangle. Par exemple, D2 serait un succès et A1 un échec. Chaque joueur enregistre les correspondances et les ratés sur la grille avec le titre Figures de votre adversaire afin de garder trace des suppositions.



4. Les joueurs suivent les suppositions de l'adversaire sur la grille nommé Vos figures.

Lorsqu'un joueur a localisé tous les rectangles de l'autre joueur, la partie est terminée.

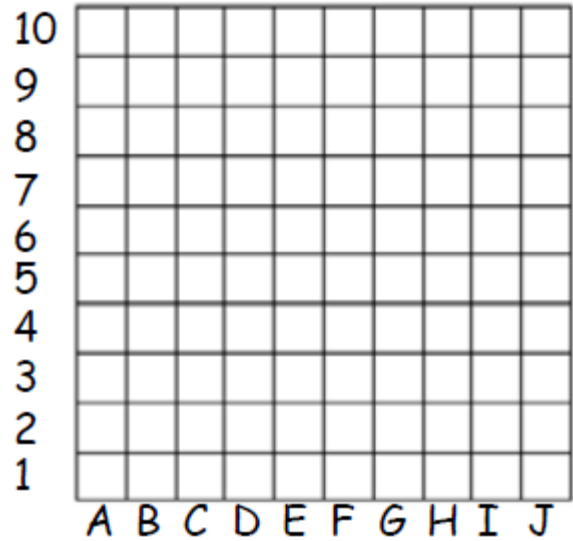
Un système de grille peut être utile pour localiser des positions spécifiques des objets.

À discuter

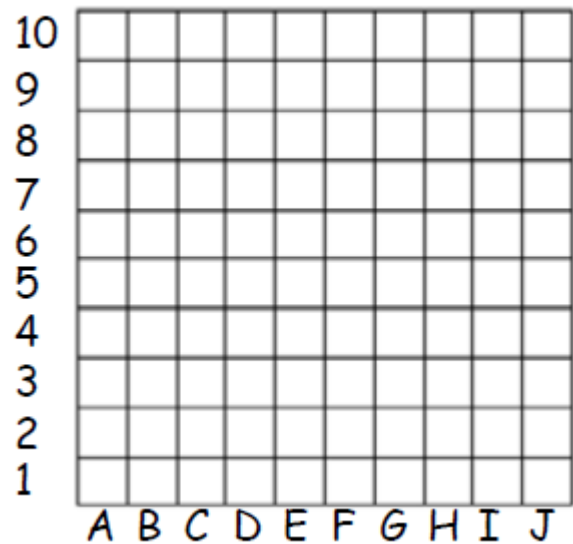
- Quelle stratégie avez-vous utilisée pour tenter de gagner le jeu ?
- Comment pourriez-vous jouer au jeu différemment ?
- Ce jeu fonctionnerait-il si vous utilisiez une figure différente de celle d'un rectangle ?

Jeu de position

Vos
figures



Figures de
votre
adversaire



Chasse au trésor

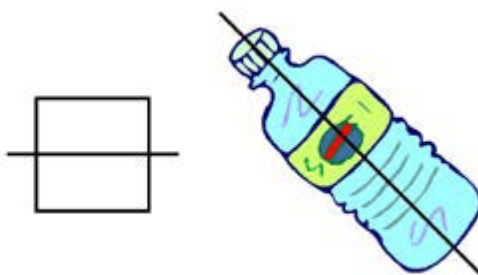
Aider votre enfant à mener une chasse au trésor pour rechercher des objets symétriques.

Par exemple,

Cadre photo



Bouteille d'eau



L'axe de symétrie

L'axe de réflexion est une droite imaginaire telle que si vous pliez l'objet en deux, vous obtenez exactement la même image des deux côtés de la ligne.

À discuter

- Comment savez-vous que votre droite représente un axe de symétrie ?
- Pourquoi la symétrie est-elle importante selon toi ?

Chasse au trésor



Les objets trouvés dans notre maison qui pourraient être symétriques sont :

1.

2.

3.

4.

5.