

# Suivi à la maison

Activités mathématiques



2<sup>e</sup> année

Géométrie et sens de l'espace

Les polygones

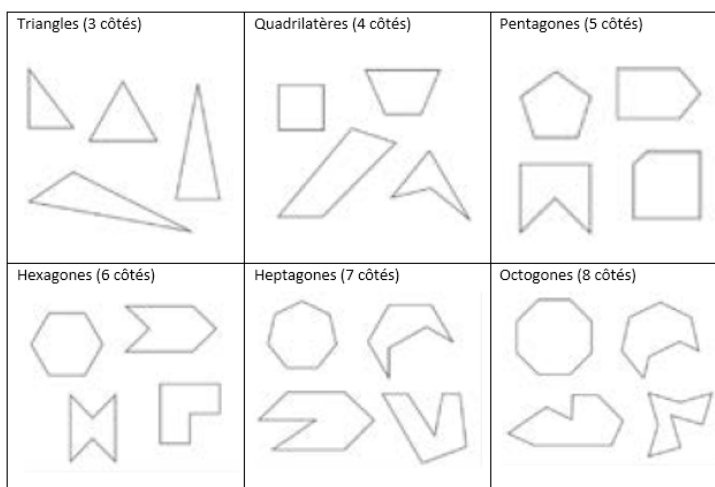
Les squelettes de prismes et de pyramides

Les figures géométriques : un jeu de mémoire

Chaud ou froid

# Les polygones

1. Demander à votre enfant d'expliquer ce qu'il ou elle sait sur chaque type de polygone. Encourager votre enfant à parler du nombre des côtés de chaque polygone.
2. Demander à votre enfant d'utiliser un crayon et une règle pour dessiner des figures planes de trois à huit côtés.
3. Demandez à votre enfant de nommer le type de polygone dont il s'agit.



Les polygones sont des figures fermées avec uniquement des côtés droits. Les polygones ont des noms différents relatif au nombre de côtés qu'ils ont.

## À discuter

- En quoi les polygones sont-ils différents ?
- En quoi les polygones sont-ils similaires ?
- Comment pouvez-vous savoir de quel type de polygone il s'agit ?

# Les squelettes de prismes et de pyramides

1. Regarder autour de votre maison pour trouver des matériaux pour construire des squelettes de prismes et de pyramides.
2. Aidez votre enfant à construire des squelettes de figures en trois dimensions.



Cube



Prisme rectangulaire



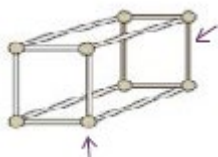
Prisme triangulaire



Pyramide à base triangulaire



Pyramide à base carrée



un sommet

une arête

Les figures en trois dimensions ont des arêtes et des sommets.

## À discuter

- Pouvez-vous trouver autour de notre maison un objet qui ressemble au squelette en trois dimensions que nous avons fabriqué ?
- Combien d'arêtes votre figure en trois dimensions a-t-elle ?
- Combien de sommets (coins) votre figure en trois dimensions a-t-elle ?

# Les figures géométriques : un jeu de mémoire

1. Découper les deux ensembles de figures planes de la page ci-jointe. Garder un ensemble de figures et donner l'autre ensemble à votre enfant.
2. Demander à votre enfant de fermer les yeux. Pendant que votre enfant ne regarde pas, assembler deux de vos figures de quelque manière que ce soit. Voici un exemple de la manière dont vous pourriez assembler deux figures.



3. Maintenant, demandez à votre enfant d'ouvrir ses yeux et de regarder l'arrangement. Après quelques secondes, couvrir l'arrangement avec une feuille de papier.
4. Demander à votre enfant d'utiliser son ensemble de figures pour recréer votre arrangement de figure de mémoire. Lorsque votre enfant a terminé, montrer à nouveau votre arrangement et comparer les deux.
5. Lorsque votre enfant est capable de recréer des arrangements assemblés de deux figures, demander lui de recréer des arrangements en assemblant trois ou quatre figures.

Des occasions d'assembler et de décomposer des figures à deux et trois dimensions aident à comprendre les relations géométriques.

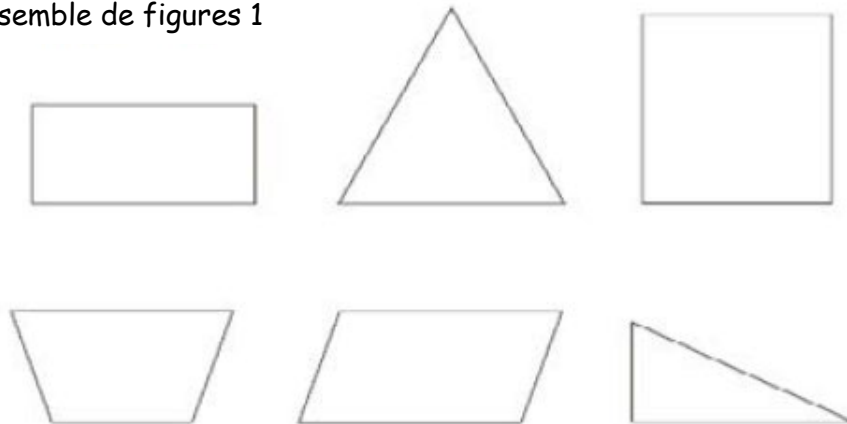
## À discuter

- Quels arrangements de figures avez-vous trouvés le plus facile à recréer ? Pourquoi ?
- Quels arrangements de figures avez-vous trouvés le plus difficile à recréer ? Pourquoi ?

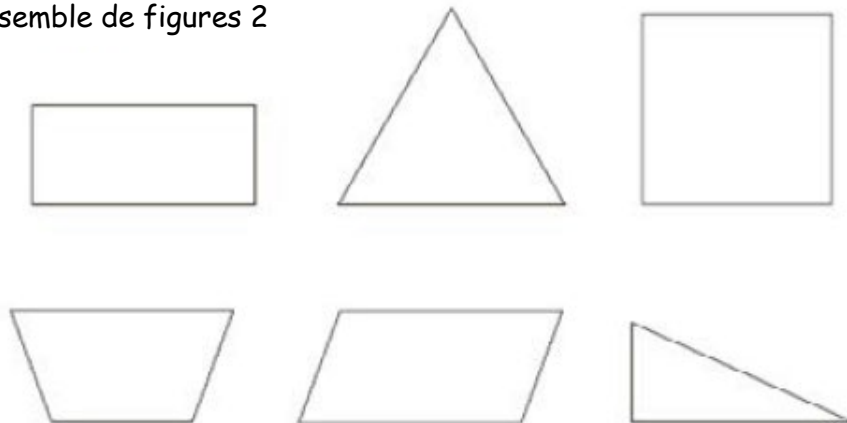
# Les figures géométriques : un jeu de mémoire

---

Ensemble de figures 1



Ensemble de figures 2





# Chaud ou Froid

1. Quelque part dans la pièce, cacher un objet que votre enfant pourra trouver.
2. Demander à votre enfant de déplacer jusqu'à cinq pas à la fois et de vous décrire les déplacements effectués (par exemple, votre enfant peut dire « Je fais 3 pas vers l'avant »).
3. Une fois que votre enfant a déplacé des pas, dites-lui s'il est tout chaud, chaud, tout froid, froid, ou il/elle est en feu.

Tout chaud = votre enfant est près de l'objet

Chaud = votre enfant se rapproche de l'objet

Tout froid = votre enfant est loin de l'objet

Froid = votre enfant s'éloigne de l'objet

En feu = votre enfant a trouvé l'objet



4. Continuer jusqu'à ce que votre enfant trouve l'objet que vous avez caché et soit en feu.

Les possibilités d'identifier et de décrire les déplacements effectués à l'aide d'un langage approprié développent le raisonnement et le vocabulaire spatial.

## À discuter

- Réfléchir sur vos déplacements. Y avait-il un moyen plus rapide de trouver l'objet à partir de votre position de départ. Si oui, qu'est-ce que cela aurait pu être ?