

Repérer des alignements, utiliser la règle

TRACÉS

17 Repérer des alignements, utiliser la règle

Compétences
 • Utiliser la règle comme instrument de tracé.
 • Repérer visuellement des alignements.
 • Utiliser la règle pour repérer ou vérifier des alignements.

CALCUL MENTAL
 L'élève écrit la suite des nombres de 5 à 9.

5

1 Les points de la même couleur doivent être alignés.
 Place deux autres points verts ●.
 Place deux autres points bleus ●.

Utilise ta règle.

2 À vue d'œil, quels sont les 3 points alignés ? Entoure-les.
 Vérifie avec ta règle.

3 Relie les points avec ta règle.

4 ★ À MON RYTHME
 Complète chaque trait à la règle.

5 ★★ À MON RYTHME
 Termine le dessin à la règle.

trente-trois 33

Ressources à télécharger

rythme-des-maths.editions-bordas.fr

► Papier quadrillé, papier pointé

Compétences

Repères de progression CP

- Utiliser la règle comme instrument de tracé.
- Repérer visuellement des alignements.
- Utiliser la règle pour repérer ou vérifier des alignements.

Matériel

- Papier quadrillé.
- Règle.
- Crayon à papier, gomme.

Introduction

À l'école, la géométrie nécessite l'utilisation des instruments, d'une part pour vérifier des hypothèses émises sur les propriétés des figures et d'autre part pour construire avec soin et précision ces figures. La règle joue un rôle important et sa manipulation demande de l'entraînement et du soin. Ce savoir-faire mobilise des compétences psychomotrices fines et la

nécessité de coordonner plusieurs gestes : placer la règle, maintenir la règle avec sa main, bien placer son crayon. Il est nécessaire d'entraîner les élèves à savoir placer la règle dans différentes positions : horizontale, verticale, oblique. Au début, il est important de vérifier la posture de chaque enfant afin de leur apporter des conseils pratiques et rectifier les placements. En peinture, la ligne est née du mouvement : les premiers entraînements se feront en motricité avec des gestes amples et conduiront à tracer des lignes diverses.

Calcul mental

L'élève doit écrire les nombres de 5 à 9. Il est indispensable de systématiser l'écriture d'une partie de la suite numérique délimitée par deux nombres donnés : l'élève doit ainsi démarrer son comptage depuis un autre nombre que 1 et s'arrêter à un nombre donné.

Déroulé de la leçon

Sur 1 séance

PREMIÈRE PHASE

(20 à 30 minutes)

Manipulation préparatoire (hors fichier)

En EPS

- Demander aux élèves de se ranger sur une seule ligne face à l'enseignant, comme pour prendre le départ d'une course.
- Prendre deux enfants en observateurs de la situation. Observer et commenter – voir si tous les enfants sont une même ligne de départ.
- Comment faire pour bien s'aligner ? Faire placer des plots ou poser des bandes au sol pour matérialiser la ligne.
- Refaire l'exercice plusieurs fois en variant le nombre d'enfants et les alignements (en ligne, en colonne les uns derrière les autres).
- Demander aux élèves de se placer dans le préau en s'alignant par trois en se tenant par la main et en utilisant tout l'espace.
- Lâcher les mains – faire rechercher les alignements par des observateurs.
- Prendre des photos des alignements qui seront ensuite réutilisées en classe.

En classe

- Utiliser les photos prises ou des photos toutes prêtes pour faire représenter les alignements.
- Distribuer du papier quadrillé. Faire placer des points représentant les alignements des photos ou de mémoire représentant les alignements réalisés en sport.

- Faire travailler les élèves par groupe afin d'avoir une meilleure analyse des représentations de chacun. Analyser les erreurs et chercher le moyen d'y remédier.

DEUXIÈME PHASE

(20 à 30 minutes)

Exercices d'application

Exercice 1 : on peut représenter les points du fichier au tableau avec des aimants. Demander ensuite à un élève de placer d'autres aimants pour compléter les alignements. Passer auprès des élèves et veiller à la bonne utilisation de la règle, exiger un travail propre et précis. Pour ceux qui ont des difficultés, reprendre les exercices sur des feuilles ou sur le cahier. Faire tracer des lignes sur ou sous les lignes du cahier. Procéder alors par étapes :

- Placer la règle sur la ligne à l'aide des deux mains.
- Placer la main pour tenir la règle – maintenir fermement.
- Placer le crayon.
- Tracer la ligne.

Exercice 2 : on s'appuie d'abord sur la perception visuelle, pour prouver l'alignement des points, on utilisera ensuite la règle ; les trois points sont situés sur la ligne. Vérifier ensuite avec la règle.

Exercice 3 : veiller au bon placement de la règle qui doit être juste sur la ligne ; afin de faciliter le tracé, cet exercice limite le début et la fin de la ligne à tracer.

Entraînement différencié

Exercice 4 ★ : les lignes sont partiellement tracées, ce qui facilite la réalisation du tracé.

Exercice 5 ★★ : plus difficile, car les lignes sont plus réduites et délimitées. Il faut s'appuyer sur les lignes déjà tracées pour tracer la partie manquante.

JEUX ET REMÉDIATIONS

Ateliers

L'utilisation de la règle doit être d'un usage quotidien, en l'intégrant notamment pour la présentation dans les cahiers par exemple : souligner la date, les titres, tracer des traits pour séparer les jours... Il est important d'être exigeant, de ne pas laisser les élèves prendre l'habitude de tirer des traits sans utiliser la règle.

On peut donner différentes frises et tracer à réaliser sur du papier uni, quadrillé de différentes façons. Ces petits entraînements peuvent faire l'objet d'ateliers ou d'activités autonomes sur le cahier personnel de dessins libres.

Jeux

- Demander aux élèves de se placer dans le préau en s'alignant par trois, en se tenant par la main et en utilisant tout l'espace.
- Jeu de morpion, puissance 4.

CORRIGÉS DES EXERCICES

Tracés à vérifier sur le fichier de l'élève.