

PROJET GEOMETICE

2024 2025

Etape 0 : préparation du projet (pour l'enseignant uniquement)

Période : 06 janvier 2025 - 21 février 2025

Les élèves de cycle 2 observent des figures géométriques et produisent des éléments d'un paysage (constitués de formes simples) qu'ils décrivent par écrit avec une syntaxe appropriée afin de créer le jeu " Géométrice".

Etapes	Déroulement	Durée des séances
0	17 décembre 16h45 Visio de présentation du projet et questions	60 min
1	06 - 10 janvier : Découverte et analyse de figures géométriques	50 min
2	13 - 17 janvier : Construction du lexique de géométrie de la classe	40 min
3	20 - 24 janvier : Entraînement et mutualisation	selon niveau
4	27 - 31 janvier : Création et description d'une construction originale d'un élément du village	Selon le niveau
5	3 - 14 février : Production numérique	Prévoir plusieurs séances
6	17 - 21 février : Jeu en ligne avec les productions de toutes les classes	

Etape 1 Découverte et analyse de figures géométriques

Période : du 06 au 10 janvier 2025

Objectifs pour les élèves :

- Associer une description de figure écrite ou orale à sa représentation.
- Se familiariser avec le type de jeu à construire.
- Identifier les éléments géométriques utilisés pour la description.
- Comprendre l'intérêt d'une description précise des formes et de leurs positions relatives.

Compétences du CRCN:

- Domaine 5 : Se connecter et utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique.

Déroulement de la séance :

Mettre en favoris sur les navigateurs internet le site d'entrée du projet GéoméTice 2025 : [lien DIGIBUNCH \(https://dgxy.link/geometice25\)](https://dgxy.link/geometice25)



- **Activité 1 (Collective)** : reconnaître d'après sa description une construction présentée parmi quelques possibles. Documents imprimables : [Niveau 1](#) / [Niveau 2](#) / [Niveau 3](#)
- **Activité 2 (Par binôme ou groupe)**: lire la description d'une construction pour la faire reconnaître.
- **Activité 3 (Individuellement ou par binôme)** : jouer au jeu [GéoméTice](#).



[GéoméTice - Qui est-ce ?](#)



[GéoméTice - Les bons mots](#)



[GéoméTice - Le bon dessin](#)



[GéoméTice - Supports d'activités](#)

N.B. : En haut de la page du jeu :



permet de télécharger le jeu pour un usage hors connexion.



explique comment utiliser cette application.



Vous pouvez utiliser (et adapter) une feuille de suivi pour que chaque élève garde une trace de l'activité. Elle pourra servir d'évaluation initiale et être comparée aux scores en fin de projet.

- Feuille de suivi ([ODT](#) - [PDF](#))



TABLETTE ANDROID : [Télécharger GéoméTice.apk](#) . Si vous ne savez pas comment installer ce fichier sur vos tablettes, vous pouvez vous rapprocher de votre ERUN.

Etape 2 : Construction du lexique de géométrie de la classe

Période : du 13 au 17 janvier 2025

Objectifs pour les élèves :

- Repérer, identifier et mémoriser les formes et les mots qui permettent de préciser leur position relative.
- Construire son lexique de géométrie : utiliser des outils créés en classe ou mutualisés pour favoriser la mémorisation.

Déroulement de la séance:

- **Activité 1** : Collecter et catégoriser les mots utiles à la description des constructions à l'aide des textes découverts lors de la première étape. N.B. : Les [supports d'activités](#) du jeu Géométrie permettent
 - d'imprimer les images d'une série ;
 - d'imprimer les images et les descriptions d'une série ;
 - de générer des exercices imprimables (dans un ordre aléatoire) dans lesquels il faut associer chaque image à sa description ;
 - de générer des exercices à trous imprimables (dans un ordre aléatoire). Ils peuvent être imprimés.
- **Activité 2** : Créer un outil de mémorisation numérique ou non (carte mentale, marguerite, tableau, schéma...) en classant le vocabulaire (ex. : couleurs, formes, verbes, propriétés, positionnement, ...).
Exemple d'outil : [digimindmap](#)

Supports d'activités
Visualiser et imprimer les séries pour mettre en place des situations pédagogiques non numériques.

Supports d'activités collectives

Supports d'exercices

Mots manquants : disque ; rectangles ; triangles
J'ai 2 _____ sur 2 _____. Il y a un _____ orange sur un rectangle.

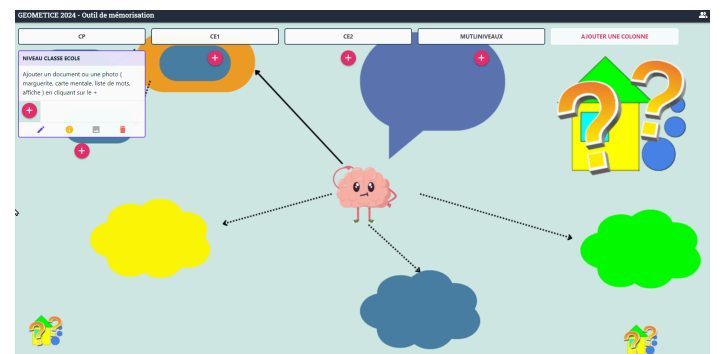
Mots manquants : 3 ; 6
J'ai _____ rectangles verts, 7 triangles verts et _____ triangles blancs.

Mots manquants : disque ; triangles
J'ai 9 _____ autour d'un _____ rouge.

Mots manquants : 5n ; gros
Il y a un rectangle _____ bleu sur un _____ rectangle vert. J'ai 3 triangles _____.

Après la séance

- Partager son outil de mémorisation en déposant une photo ou un document sur [le mur](#) (digipad) .
- Les productions des autres classes vous permettront d'enrichir le lexique géométrique.



Etape 3 : Entraînement et mutualisation

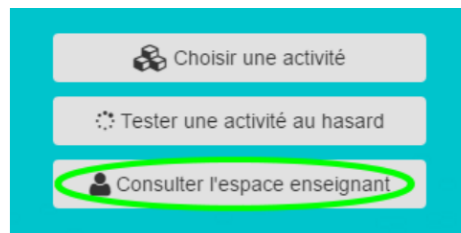
Période : du 20 au 24 janvier 2025

Objectifs pour les élèves :

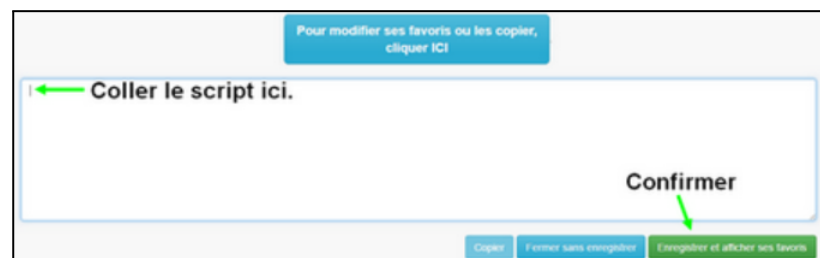
- S'entraîner à reconnaître des formes et leurs positions relatives.
- Construire collectivement une figure géométrique complexe.

Mise en œuvre :

- S'entraîner avec des **activités interactives** (*il faudra sans doute faire des choix...*) :
 - **Activités LearningApps** (en ligne)
 - Voir le [détail de ces activités](#).
 - Ce document imprimable permet de garder une trace des activités réalisées (format [ODT](#) - [PDF](#))
 - **Lire et écrire** (logiciel EALOR en ligne et hors connexion)
 - Voir le [détail de ces activités](#)
 - Ce document imprimable permet de garder une trace des activités réalisées (format [ODT](#) - [PDF](#))
 - Comment installer et paramétrer le logiciel Ealor hors connexion ?
 - [Télécharger le logiciel](#)
 - Lancer le logiciel en cliquant sur le fichier "index".
 - Paramétrer Ealor pour faciliter l'accès aux exercices sélectionnés pour Géométrie.
 - Accéder à l'espace Enseignant



- Cliquer sur "Personnalisation des favoris"
- Copier l'intégralité du script ci-dessous (également téléchargeable)
 - [script Géométrie](#)
- Puis sur le bouton "Pour modifier ou copier ses favoris, cliquer ICI"





- Faire collectivement une **dictée de figures géométriques**.
(Cette construction est destinée à être photographiée - ou scannée - pour être mise en commun sur un mur virtuel.)
En fonction du niveau de la classe, réaliser collectivement une construction proposée sous forme de dictée. Vous pouvez dessiner les formes, mais également prévoir à l'avance des formes découpées de couleur.

Le tableau ci-dessous présente le **lexique** utilisé lors de la création des 3 jeux initiaux (classé par niveaux)

Niveau 1 (CP)	Place un disque vert en haut de la page. Ajoute un long rectangle rouge au-dessous de ce disque. A droite de ce rectangle rouge, place un triangle violet. Place enfin un rectangle bleu sous le rectangle rouge.
Niveau 2 (CE1)	Place un rectangle rouge au centre d'un grand carré. Sur ce rectangle, place un triangle. Dessine un carré qui a un côté qui touche un côté du rectangle.
Niveau 3 (CE2)	Place un cercle en haut de la page. Trace un segment vertical qui représente le diamètre de ce cercle. Le sommet d'un triangle touche le bas du segment.

- Déposer la construction issue de la dictée sur un mur virtuel. *(Il suffit de cliquer sur le "+" en bas à droite)*
 - N1 : [Géométrie - mise en commun dictée niveau 1](#)
 - N2 : [Géométrie - mise en commun dictée niveau 2](#)
 - N3 : [Géométrie - mise en commun dictée niveau 3](#)



Par comparaison avec les contributions des autres classes, on pourra constater qu'une description peut donner des productions différentes (taille, couleur, orientation...) qui sont cependant correctes dans la mesure où elles respectent les formes et les positions relatives.

Entraînement : réaliser individuellement (ou par groupes de deux) des dictées de figures géométriques.



On attend ici une simple schématisation à main levée des formes et positions.

Les textes peuvent être lus par les élèves ou dictés par l'enseignant.

(Se mettre d'accord à propos du coloriage - une simple indication de couleur peut suffire).

- Document à imprimer : Dictées niveau 1 (format [ODT](#) - [PDF](#))
- Document à imprimer : Dictées niveau 2 (format [ODT](#) - [PDF](#))
- Document à imprimer : Dictées niveau 3 (format [ODT](#) - [PDF](#))

Si on en veut toujours plus, un niveau 4 plus difficile est également disponible :

- Document à imprimer : Dictées niveau 4 (format [ODT](#) - [PDF](#))

Etape 4 : Création et description d'une construction originale d'un élément du village

Période : du 27 au 31 janvier 2025

Objectifs pour les élèves :

- Produire une construction originale avec les outils appropriés.
- Décrire une construction avec un vocabulaire approprié.

Mise en oeuvre :

- Dessiner une construction originale (seul ou par groupe de deux) sur papier :
 - type 1 : à l'aide de gabarits ou de pochoirs
 - type 2 : schéma à main levée
 - type 3 : à l'aide d'outils (règle, compas, équerre)



Les capsules vidéo des fondamentaux de Canopé peuvent être utiles pour aborder les tracés :

Canopé propose des films d'animation accompagnés notamment d'une fiche pédagogique pour aider leur intégration dans les pratiques de classe.

Capsules utilisables dans le cadre du projet Géométrie :

- [Décrire le carré](#)
- [Les propriétés du carré](#)
- [Tracer un carré](#)
- [Reconnaître le triangle rectangle](#)
- [Tracer un triangle rectangle](#)
- [Reconnaître le rectangle](#)
- [Décrire le rectangle \(1/2\)](#)
- [Décrire le rectangle \(2/2\)](#)
- [Tracer un rectangle](#)
- [Distinguer triangle et quadrilatère](#)

Si besoin, on pourra proposer en tant qu'exemple cette [série d'objets](#), qu'il faudra ensuite traduire en formes géométriques simples.

N.B. : un **minimum de 12 constructions** par classe est nécessaire pour le bon fonctionnement du jeu final. Dans une classe à plusieurs niveaux, il y aura probablement production de plusieurs jeux, et donc nécessité de produire davantage, afin que chaque jeu atteigne ce seuil de 12.

- Rédiger un texte qui décrit sa construction (ou du moins les quelques éléments qui permettront de la distinguer des autres) en se référant à une grille d'écriture.
 - Je commence mes phrases par une majuscule et je les finis par un point.
 - J'utilise le plus de mots possibles que je trouve dans l'outil de mémorisation.
- Tester collectivement le jeu créé par la classe : une description ne doit correspondre qu'à une construction. Modifier la construction ou le texte descriptif s'il y a risque de confusion.

Etape 5 : Production numérique

Période : du 3 au 14 février 2025

Objectifs pour les élèves :

- Utiliser des outils numériques pour reproduire sa construction et pour écrire son texte.

Déroulement :

- Produire la construction numérique :
Trois outils sont proposés pour produire sa construction :
 - **OOo4Kids** : Hors connexion sur pc windows : la version adaptée pour ce projet d'OpenOffice pour les enfants (OOo4Kids) à [télécharger](#).
Décompresser (dézipper) le fichier téléchargé au -dessus, ouvrir le dossier et lancer l'application :



[Tutoriel OOo4kids](#) .

- **Draw.io** En ligne : l'application <https://www.draw.io> (plutôt pour les CE2).
[Tutoriel draw.io](#) pour cette partie du projet.
- **Pattern blocks** :
 - Sur tablette Ipad avec l'application gratuite "**pattern blocks**" : [A télécharger ici](#).
 - Sur tablette Android : l'application "pattern blocks". Le fichier APK nécessaire est à demander à l'érudite de sa circonscription.
- Pour Linux, il existe une version d'OOo4Kids ou une version de draw.io à installer (voir avec la DSI de sa commune)
- *Il est également possible de scanner ou de photographier la version papier réalisée à l'étape 4 (⚠ une photo carrée est attendue).*
- Élève : produire la version numérique du texte en utilisant un traitement de texte en mettant **en gras les mots qui seront masqués** dans le jeu "Les bons mots" (minimum 2 mots)
- Mettre en forme (travail de l'enseignant) l'ensemble des constructions et des textes de la classe :
 - Pour que ses cartes soient intégrées au jeu, **chaque classe devra les intégrer dans un tableau contenant les descriptions et les images.**
 - Attention, une série devra comporter **au moins 12 cartes** pour pouvoir être intégrée au jeu.
 - Utiliser **des documents distincts si vous distinguez les niveaux.**

[Exemple de document rempli ICI](#).



- Télécharger le "Modèle tableau Géométrie" au format souhaité : [DOC \(Word\)](#) ou [ODT \(LibreOffice ou OpenOffice\)](#)
- **Le renommer en "Commune-Ecole-Niveau-Geometice"**.

Le compléter :

Insérer les textes et les images

Mettre en gras les mots qui seront masqués dans le jeu "Les bons mots" (minimum 2 mots)

Mettre dans la boîte de dépôt ses fichiers ([ICI en faisant un cliquer/glisser des fichiers](#)) et envoyer un mail au Référent Numérique de la circonscription (ERUN) lui signifiant que vous avez déposé vos fichiers (pour qu'elle/il les intègre dans le jeu geometice2025).

- (facultatif) Par défaut, les descriptions sont lues en synthèse vocale. Pour qu'elles puissent également être lues par des élèves ou l'enseignant(e), les enregistrer en les nommant "son0.mp3" pour la carte 0, "son1.mp3" pour la carte 1, "son2.mp3" pour la carte 2, etc... Pour cela il est possible d'utiliser l'outil [PragmaMP3](#)
- Renvoyer ce document au Référent Numérique de sa circonscription.

Etape 6 : Jeu en ligne avec les productions de toutes les classes

Période : du 17 février au 21 février

Objectifs pour les élèves :

- Réinvestir ses connaissances en jouant en ligne aux jeux créés par les classes

Préparation de l'enseignant :

- Matériel :
 - Site ou application téléchargée de Géométrie 2025.

Déroulement :

Seul ou en groupe, **jouer à la version en ligne ou téléchargée** (mise en commun de l'ensemble des productions des classes) de la version 2025 de Géométrie.