

## CM1-G2 LE POINT MYSTÈRE

### ● Ce que les élèves doivent avoir construit en fin d'apprentissage

Reconnaitre et vérifier que trois points sont alignés en traçant une droite. A partir de deux points, tracer un segment et une droite. Utiliser en situation le vocabulaire géométrique : droites, points alignés, segments

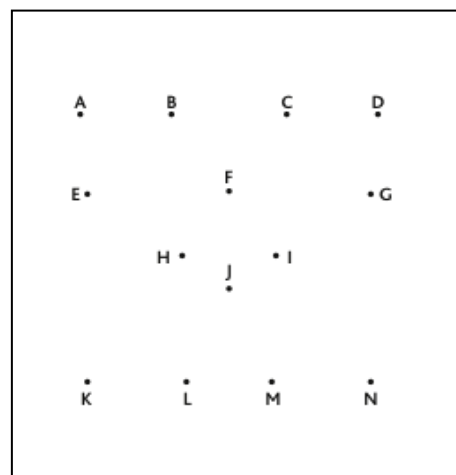
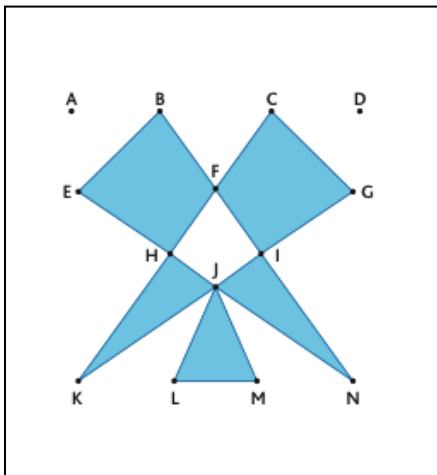
### ● Ce que les élèves doivent surmonter comme difficultés

Utiliser correctement une règle. Faire la différence entre un segment et une droite. Associer à un segment ses deux extrémités et comprendre qu'une droite n'a pas d'extrémités ; on peut mesurer un segment, mais on ne peut pas mesurer une droite.

### 1<sup>ère</sup> expérience individuelle

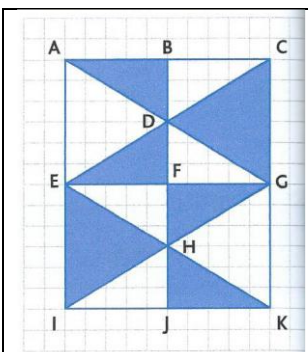
**Compétence : à partir d'une carte modèle, reproduire un dessin en traçant de segments sur une carte où seuls sont dessinés les points.**

Distribuer aux élèves la carte **Point** et la carte **Modèle** et leur demander de joindre les points comme sur le modèle à l'aide de leur règle



### 2<sup>ème</sup> expérience collective

**Compétence : deviner le point choisi par l'enseignant en utilisant en situation, un vocabulaire géométrique correct et précis.**



- a. Choisir une carte **Modèle** et poser des questions comme :  
*Le point F est-il sur la droite (DH) ? Le point F est-il sur le segment [DH] ?*  
 Définir ainsi la différence entre segment et droite.
- b. Puis faire jouer au jeu du portrait :  
 L'enseignant choisit sur une carte **Modèle** un point, le point **Mystère**.  
 Les élèves posent des questions en utilisant les mots : *point, segment, droite*. L'enseignant ne peut répondre que par **oui** ou par **non**.
  - On ne peut donner une solution que si 3 questions au moins ont été posées.
  - Si la solution proposée est fautive, on doit reposer une question avant de proposer une nouvelle solution.

## Exemple

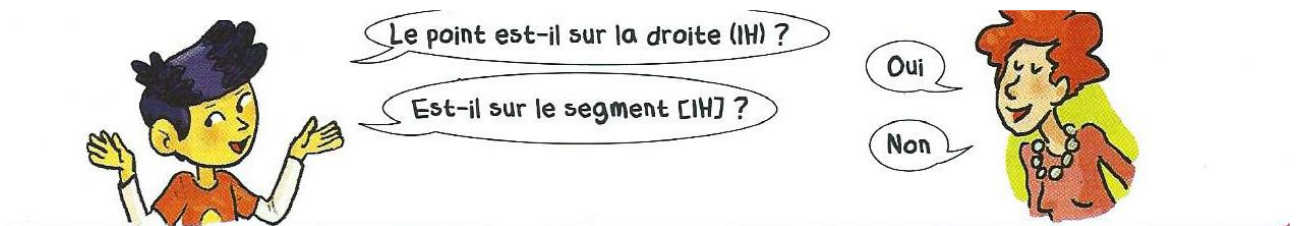


### Mise en commun

Susciter des échanges entre les élèves afin de vérifier qu'aux questions de Lola correspondent des réponses correctes et que le point deviné **B** est le bon.

Lola devine en 3 coups le point **B** ; montrer, qu'à condition de bien faire la différence entre segment et droite, les deux premières questions permettent de n'avoir que 2 points possibles pour le point **Mystère** : **B** ou **J**.

### Autre exemple



### Mise en commun

Susciter des échanges entre les élèves afin :

- de réutiliser la démarche pour trouver un autre point choisi par l'enseignant à partir des questions de Léo.

- **1<sup>ère</sup> question de Léo** → Le point est situé sur la droite (IH) : le point **Mystère** possible ne peut être que le point **I** ou **H** ou **G**.

- **2<sup>ème</sup> question de Léo** → Le point n'est pas situé sur le segment [IH] : le point **Mystère** ne peut être ni **I** ni **H** ; c'est donc **G**.

### Variantes et différenciation possibles

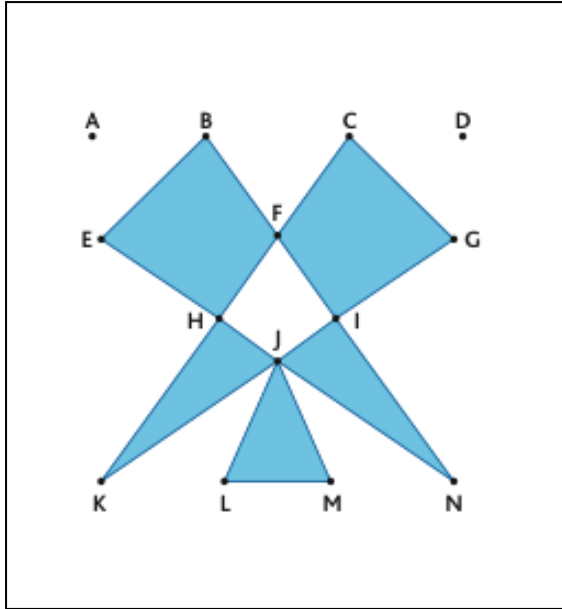
Aider les élèves en leur faisant barrer au fur et à mesure les points éliminés par les réponses. En déduire avec eux le type de questions pertinentes. Utiliser différentes cartes. Proposer un nombre maximum de questions.

Un élève peut jouer le rôle de meneur de jeu par petits groupes.

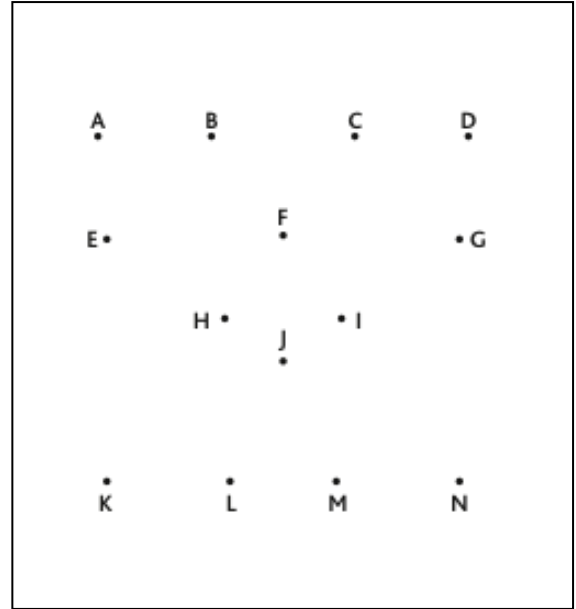
## CM1-G2 LE POINT MYSTÈRE

Cartes **Modèles** et cartes **Points**

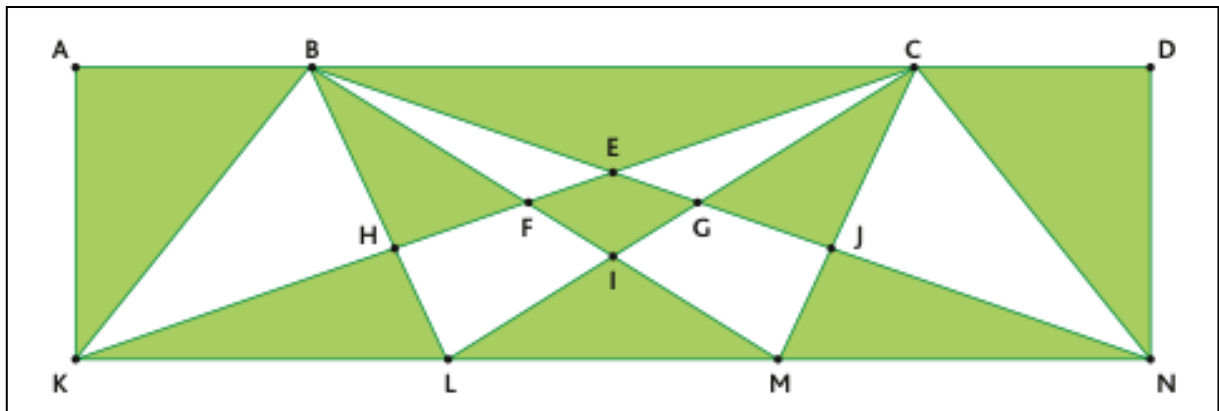
1.



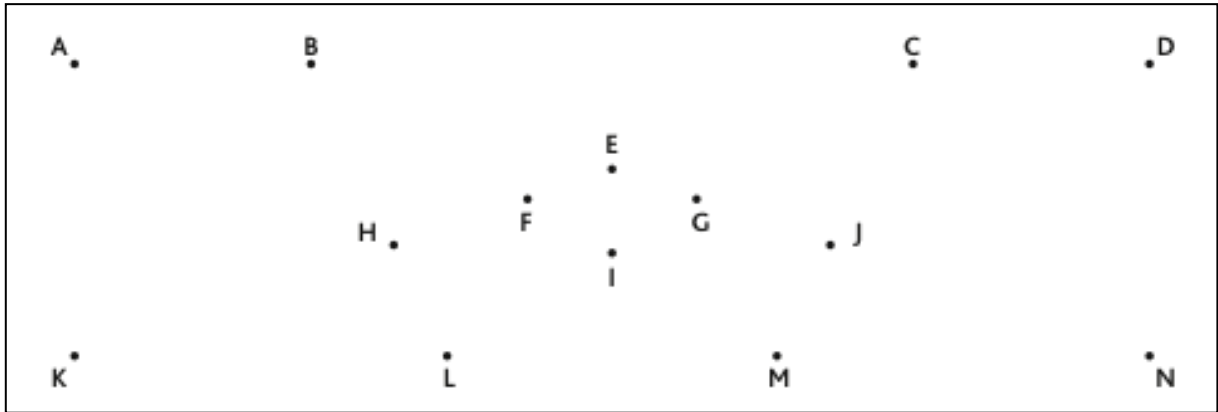
I.



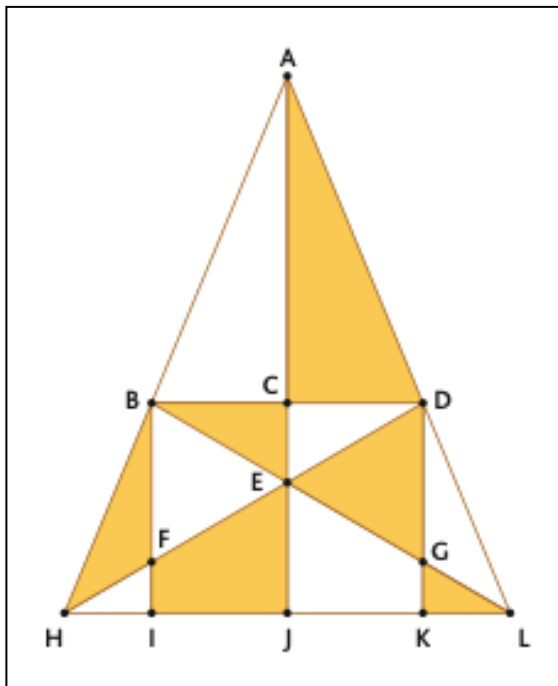
2.



II.



3.



III.

