

Discipline : Géométrie	Niveau : CE2	Titre de la séquence : Symétrie séance 3	
Compétences visées : Repérer si deux figures sont bien symétriques par rapport à un axe donné. Séance 3 : Utiliser le papier calque pour prouver que deux figures sont symétriques par rapport à un axe.		Matériel : - Un morceau de papier par élève (moitié d'un A5) - Fiche jeu du miroir : quadrillage avec axe plastifié + papier calque (1 par élève)	Durée : 35' Séance 3
Objectifs	Déroulement et consignes		Remarques
<p>Rappel <i>Collectif, oral, 5'</i></p> <p>Construire une figure symétrique par rapport à un axe de symétrie <i>Écoute collective, manipulation individuelle, 10'</i></p> <p>Repérer si des segments sont bien symétriques par rapport à un axe. <i>Par deux, manipulation, 20'</i></p>	<p>L'enseignant demande que les élèves rappellent ce que veut dire un «axe de symétrie». Puis le terme «superposable».</p> <p>L'enseignant propose de tracer une figure symétrique par rapport à un axe. Les élèves distribuent la feuille de petit format.</p> <p>Étape 1 : Tracer un segment sur la feuille. Ça sera l'axe de ??? «symétrie».</p> <p>Étape 2 : Dessiner un cœur, chacun aura un cœur différent. Appuyer très très fort sur son crayon !!!</p> <p>Étape 3 : Comment dessiner le symétrique du cœur maintenant ???</p> <p>Plier le papier selon l'axe, on ne voit plus le cœur dessiné (il est dessous)</p> <p>Étape 4 : Repasser le cœur déjà dessiné une seule fois.</p> <p>Enfin dessiner le cœur par transparence.</p> <p>Nous obtenons deux cœurs symétriques : Quand on plie la feuille selon l'axe les deux cœurs sont « superposables ». On remarque que les deux cœurs sont à la même distance de l'axe, sinon ils ne seraient pas superposables. ---> Montrer un exemple avec deux cœurs qui ne sont pas à la même distance de l'axe, ils ne sont pas superposables !</p> <p>Explication des règles du jeu</p> <p style="text-align: center;"><i>Le jeu du miroir</i></p> <p>Phase 1 Le premier joueur choisit une zone délimitée par le trait rouge, il trace un segment. Le second joueur reproduit le segment en « miroir », c'est à dire par symétrie par rapport à l'axe. Le premier joueur trace ensuite un autre segment qui touche le premier. Le second joueur reproduit le deuxième segment, et le jeu se poursuit 7 fois. Chaque joueur doit obtenir une figure de 7 segments. A chaque segment, on vérifie si les deux segments se superposent. Si oui, le joueur 1 marque un point sinon le point va au joueur 2.</p> <p>Phase 2 On inverse les rôles, la partie se joue en 7 segments.</p> <p>But du jeu Marquer le plus de points.</p>		<p>---> Exemple en possession du maître uniquement.</p> <p>→ Chaque noeud « symétrique » doit être à la même distance de l'axe.</p> <p>Les figures seront tracées sur le papier calque pour vérifier pour chaque segment si ils sont superposables.</p>