

DOMINOS

Selon les classes, ce jeu est connu ou non. Cette action peut être l'occasion de le faire découvrir et permettre de s'entraîner sur les manipulations des constellations. Par la suite, les défis amènent les élèves à anticiper et à organiser leurs manipulations.

1. Découverte

Dans l'idéal, il convient d'utiliser de vrais dominos. L'activité suivante utilise des représentations, elle peut être une manière de rendre lisible après plusieurs manipulations la compétence acquise par l'élève.

Voici un domino



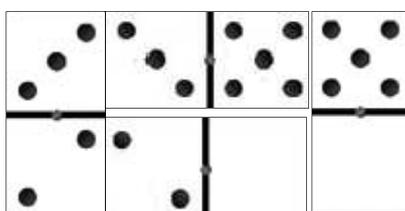
Place les autres dominos. Il ne doit plus t'en rester dans la main. Chacun doit pouvoir s'accrocher à un autre. A la fin, ils forment une ligne, les uns à côté des autres.



2. Défis

Le défi est assez simple. Il s'agit de faire une boucle de domino : à partir d'un premier domino, en partant de la droite ou de la gauche, il faut trouver les dominos qui permettent de revenir vers ce premier domino. Cela implique d'autoriser les placements en angle droit.

Dans un premier temps, l'enseignant présente une première boucle de 4.



Puis il demande aux élèves d'en trouver d'autres. Les défis montent en difficulté. L'enseignant met les élèves au défi de trouver des boucles de n dominos ($n = 4, 6, 8, 10 \dots$).

Une énigme par jour – MS-GS



Semaine nationale des mathématiques



