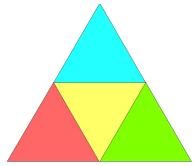
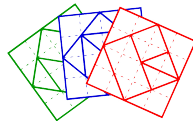
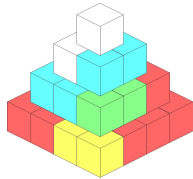

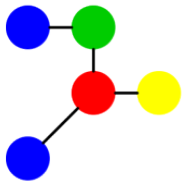


JEUX-Écollège 5

	Nom du jeu		Présentation	Niv.	Matériel
	KaléiMosa	p 3	Kaléidoscope et mosaïques, et de belles activités sur la symétrie axiale. Sur un réseau triangulaire ou carré, colorier à partir d'un motif de base, retrouver un motif de base à partir d'un coloriage complet.	Cycles 3,4	Photocopies
	1, 2, 3 Puzzles	p 39	Une famille de trois puzzles et une grande variété d'activités : reproduction sur quadrillage, symétrie, aires et périmètres, constructions à la règle, au compas et avec gabarits.	Cycles 2,3,4	Pièces à découper
	Pyramide aztèque	p 67	Construire des solides à partir de dessins en perspective, relier un solide et ses différentes vues de dessus et de côtés, coder et décoder les emplacements des cubes sur un dessin de solide et le construire.	Cycles 2,3,4	Pièces à fabriquer
	Curhexa	p 91	De la géométrie et de la logique dans ces activités avec un matériel qui rappelle le Curvica : reproduire, créer et dessiner des assemblages en respectant la règle de juxtaposition, symétriser, superposer...	Cycles 2,3,4	Photocopies
	Trafic	p 125	Jeu de plateau en solitaire où il s'agit de reconnaître ou d'obtenir des configurations simples en géométrie. Repérage, codages, décodages et programmations de déplacements des pièces, des activités alliant géométrie et algorithmique.	Cycles 2,3,4	Photocopies

N'oubliez pas de déclarer vos photocopies si votre établissement est retenu dans le panel.
C'est une source de revenus non négligeable pour l'APMEP.