

CONTACTS Pyramides

Niveaux : Cycle 3 / Cycle 4

Domaine : Organisation et gestion de données

Savoir-faire :

- S'engager dans une démarche de résolution de problèmes : en observant, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses.
- Multi-représenter une situation.

Pas de calcul dans les activités proposées ici.

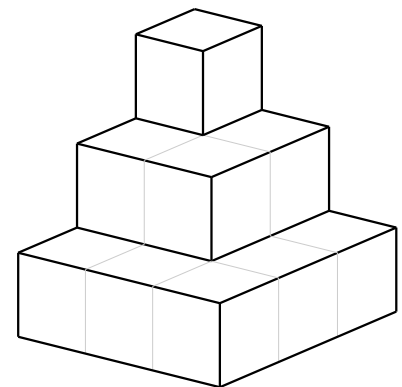
Les quatorze cubes unités de la pyramide "presque" aztèque qui est étudiée sont toujours obtenus par l'utilisation de :

deux réglettes **1**, trois réglettes **2** et deux réglettes **3**.

A et B

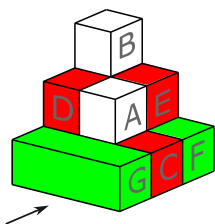
C, D et E

F et G

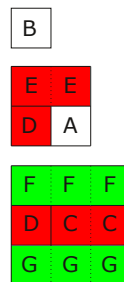


Pour une pyramide donnée, trois représentations sont disponibles :

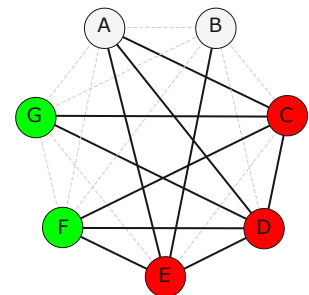
sa perspective



sa composition par strate



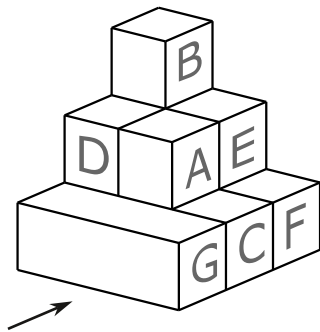
son graphe des contacts



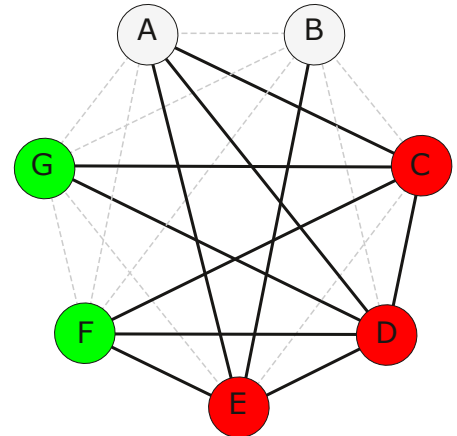
Les fiches proposent de construire une pyramide presque aztèque à partir d'une ou deux de ses représentations, complète(s) ou non, colorée(s) ou non.

Ces fiches portent les noms de hauts lieux des plus belles réalisations mayas ou aztèques.

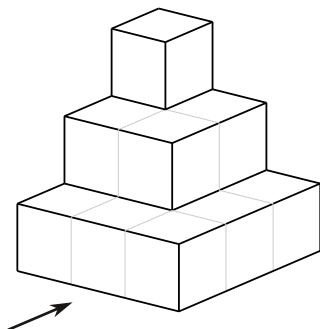
Construis la pyramide à partir des données de sa perspective (à gauche) et de ses étages (au centre) et vérifie que le graphe correspond bien. Colorie.



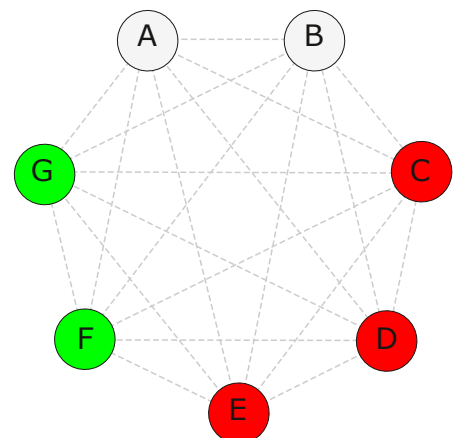
B		
E	E	
D	A	
F	F	F
D	C	C
G	G	G



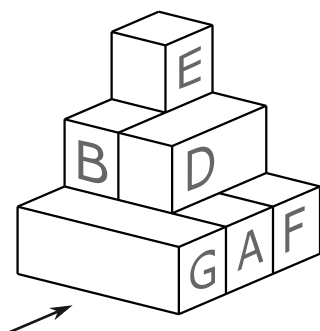
Construis la pyramide à partir de ses étages. Trace les traits pleins des réglettes de sa perspective et note les lettres des réglettes. Trace le graphe. Colorie.

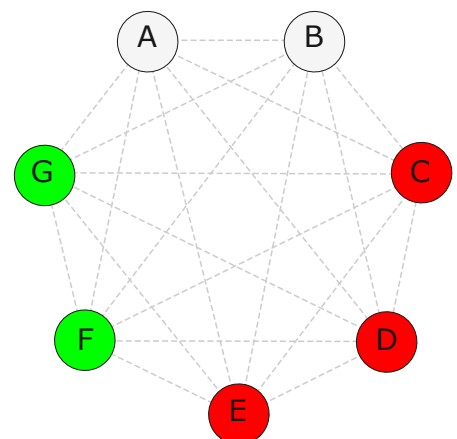


E		
E	C	
D	D	
A	C	B
F	F	F
G	G	G

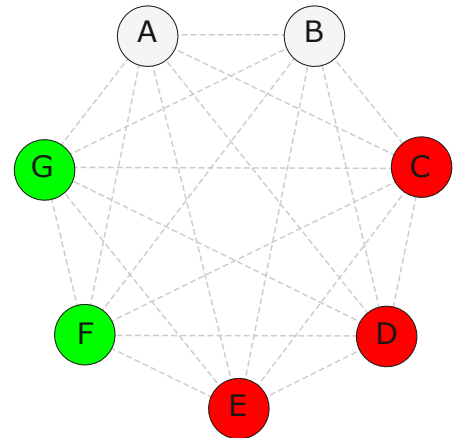
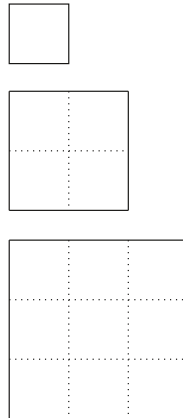
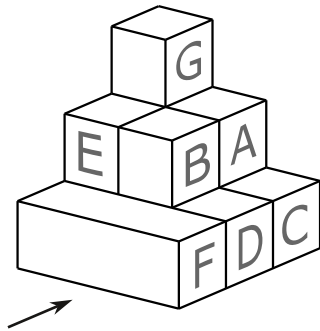


Construis la pyramide à partir de sa perspective. Trace les traits pleins des réglettes de ses étages et note les lettres des réglettes. Trace le graphe. Colorie.

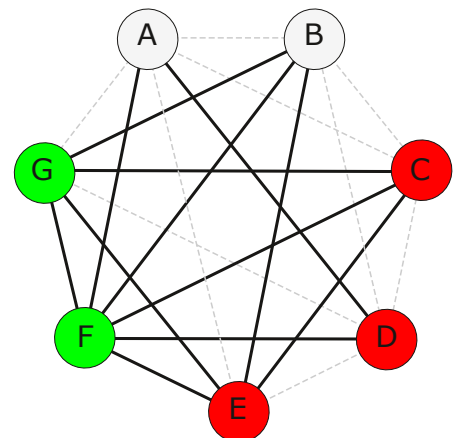
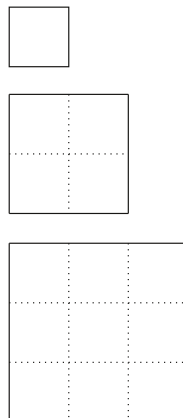
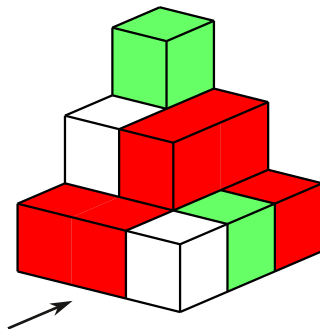




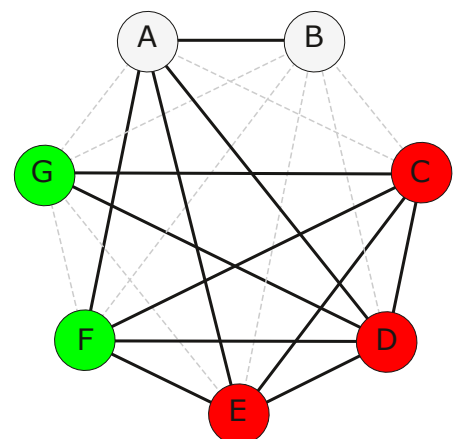
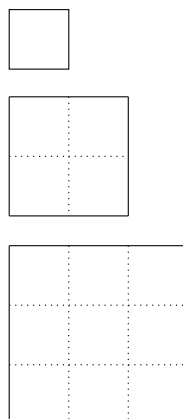
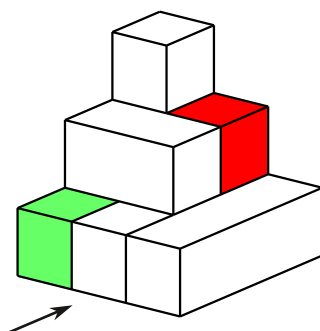
Construis la pyramide à partir de sa perspective. Trace les traits pleins des réglettes de ses étages et note les lettres des réglettes. Trace le graphe. Colorie.



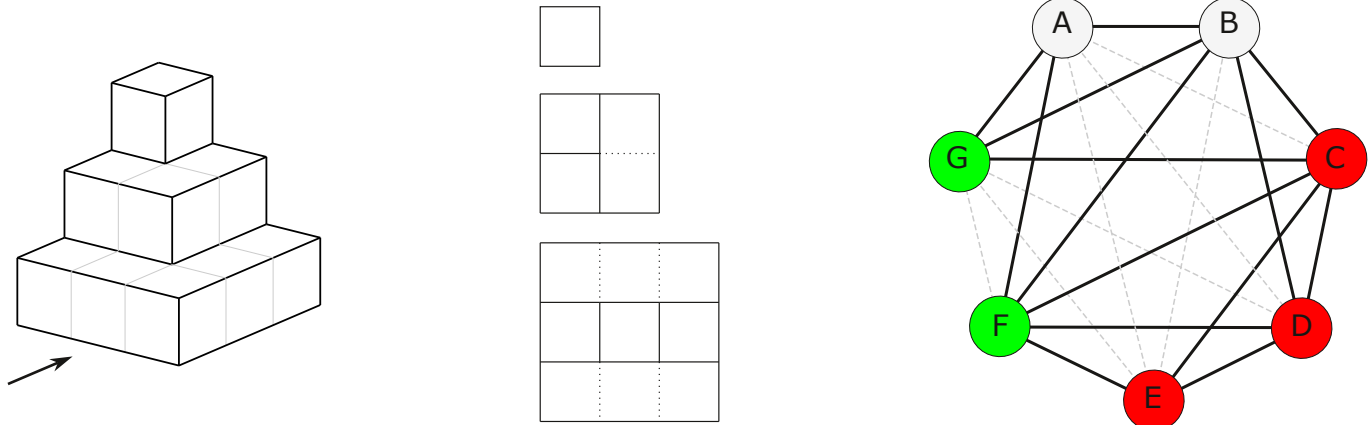
Le graphe et la perspective colorée sont donnés. Construis la pyramide, note les lettres sur la perspective et de même sur les étages, où tu auras tracé les traits pleins des réglettes. Colorie.



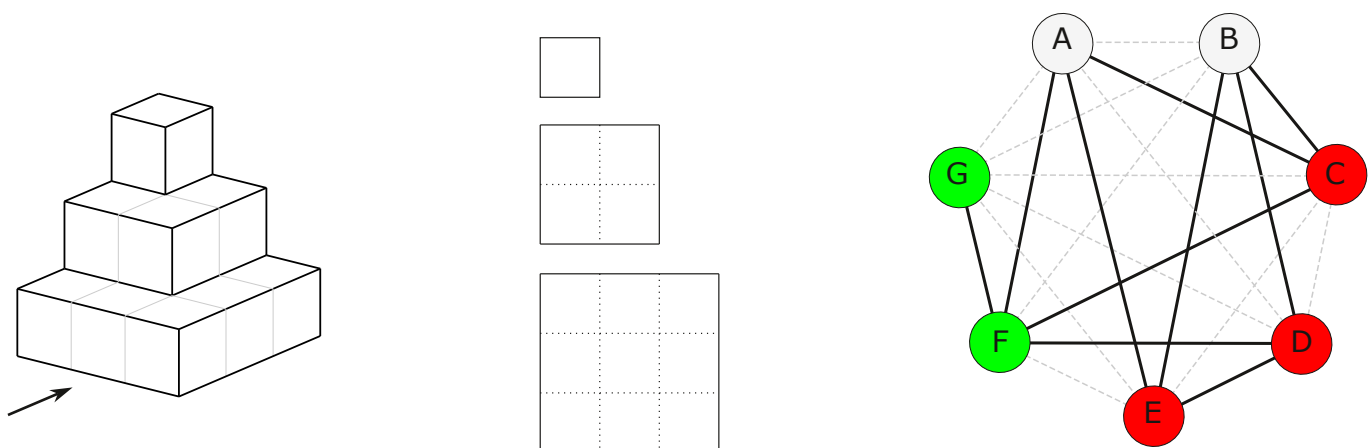
Même consigne que ci-dessus, mais ici la perspective n'est pas entièrement colorée.



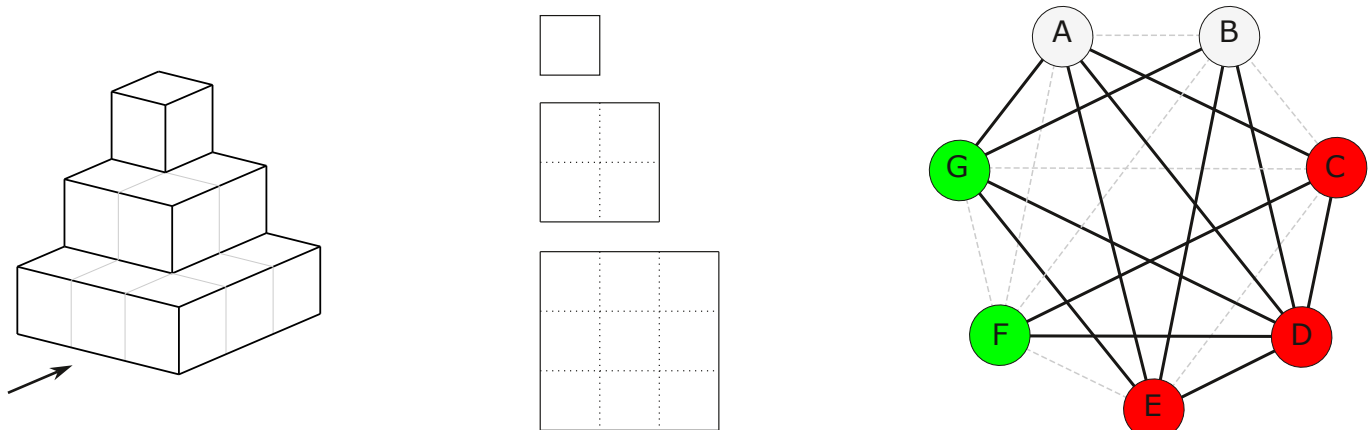
Le graphe et les traits pleins des réglettes des étages sont donnés. Construis la pyramide, trace les traits pleins sur la perspective. Note les lettres sur celle-ci et sur les étages. Colorie.



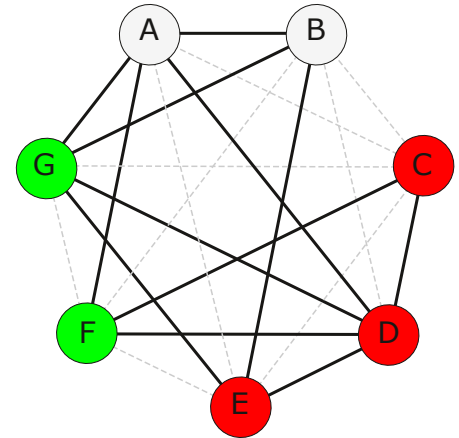
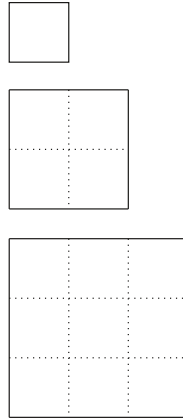
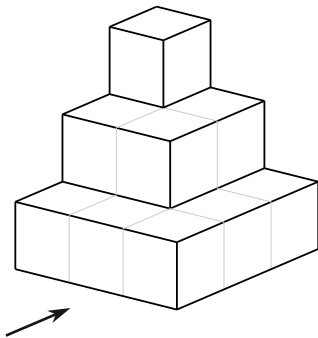
Le graphe seul est donné. Construis la pyramide, trace les traits pleins sur la perspective et sur les étages, et note les lettres. Colorie.



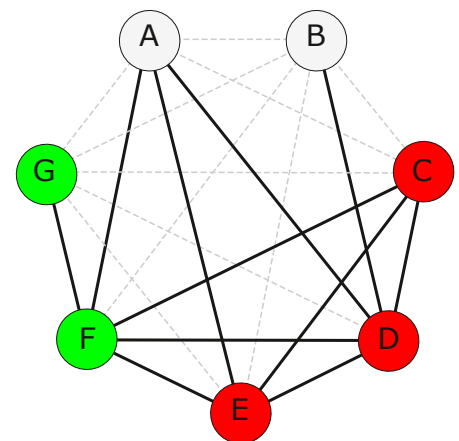
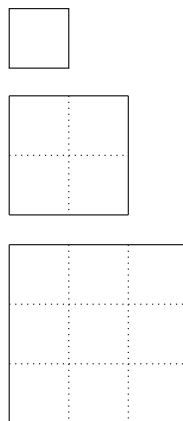
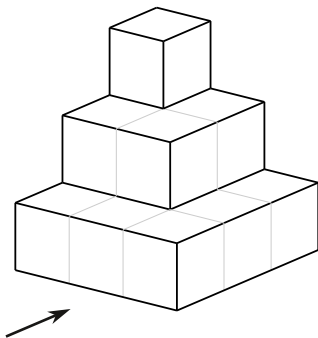
Même consigne.



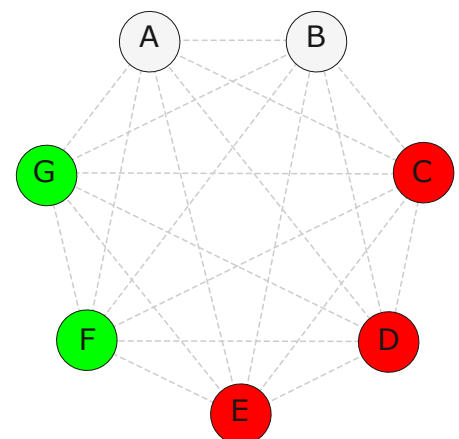
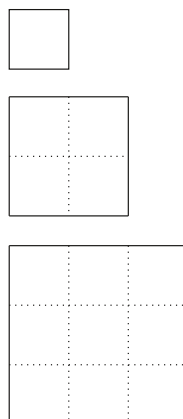
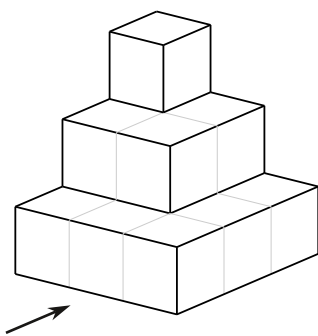
Le graphe seul est donné. Construis la pyramide, trace les traits pleins sur la perspective et sur les étages, et note les lettres. Colorie.



Même consigne.

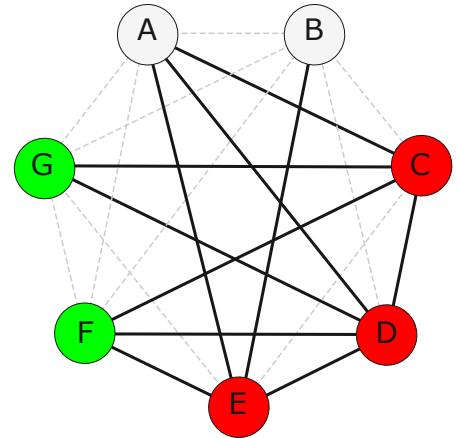
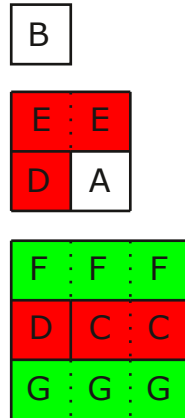
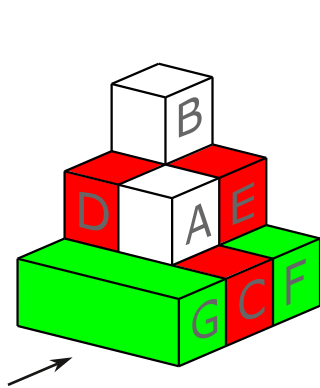


Crée une pyramide et décris-la à l'aide de ces trois représentations.

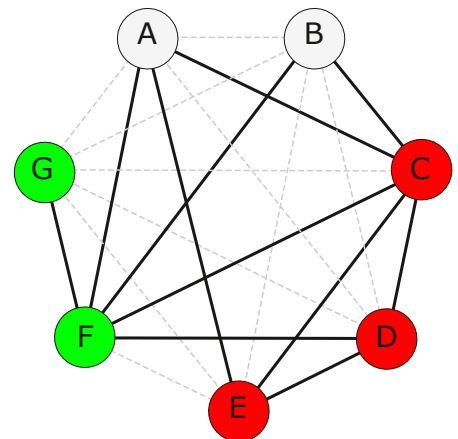
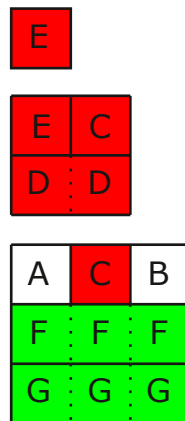
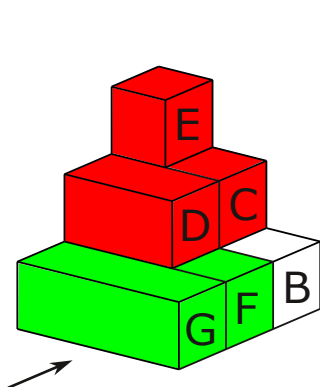


Solutions

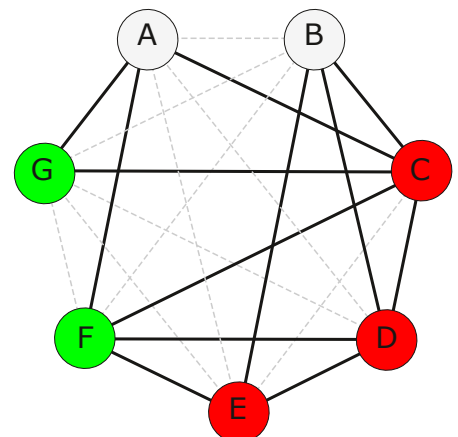
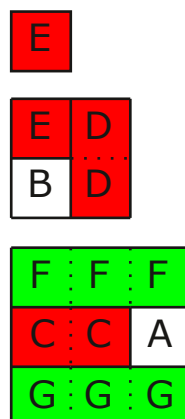
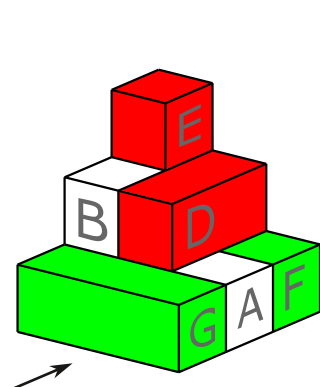
Construis la pyramide à partir des données de sa perspective (à gauche) et de ses étages (au centre) et vérifie que le graphe correspond bien. Colorie.



Construis la pyramide à partir de ses étages. Trace les traits pleins des réglettes de sa perspective et note les lettres des réglettes. Trace le graphe. Colorie.

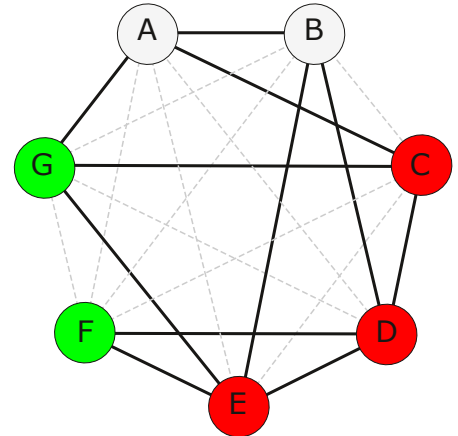
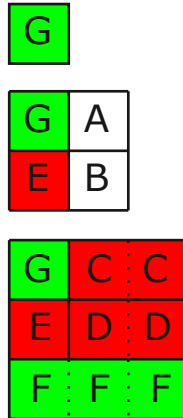
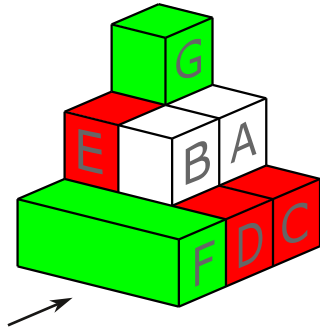


Construis la pyramide à partir de sa perspective. Trace les traits pleins des réglettes de ses étages et note les lettres des réglettes. Trace le graphe. Colorie.

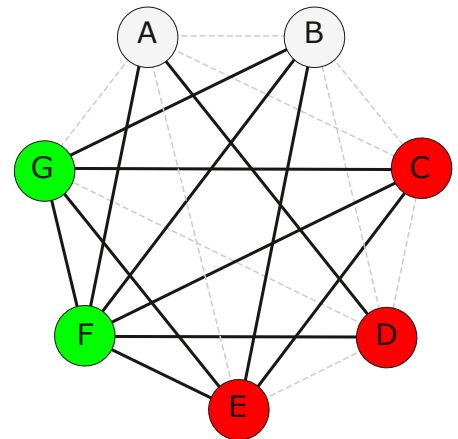
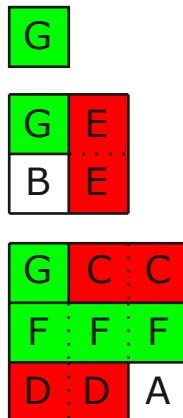
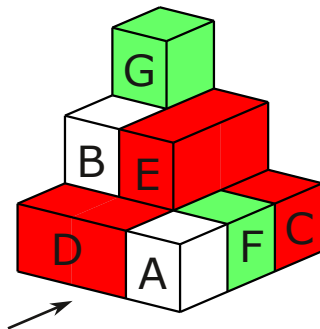


Solutions

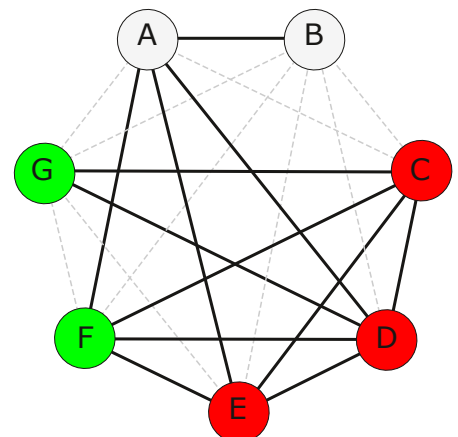
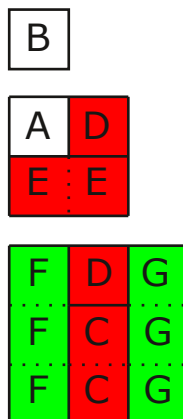
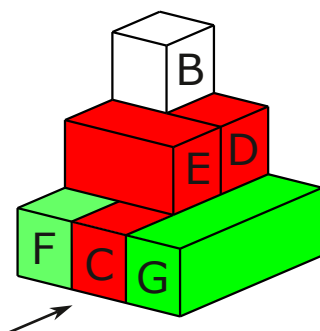
Construis la pyramide à partir de sa perspective. Trace les traits pleins des réglettes de ses étages et note les lettres des réglettes. Trace le graphe. Colorie.



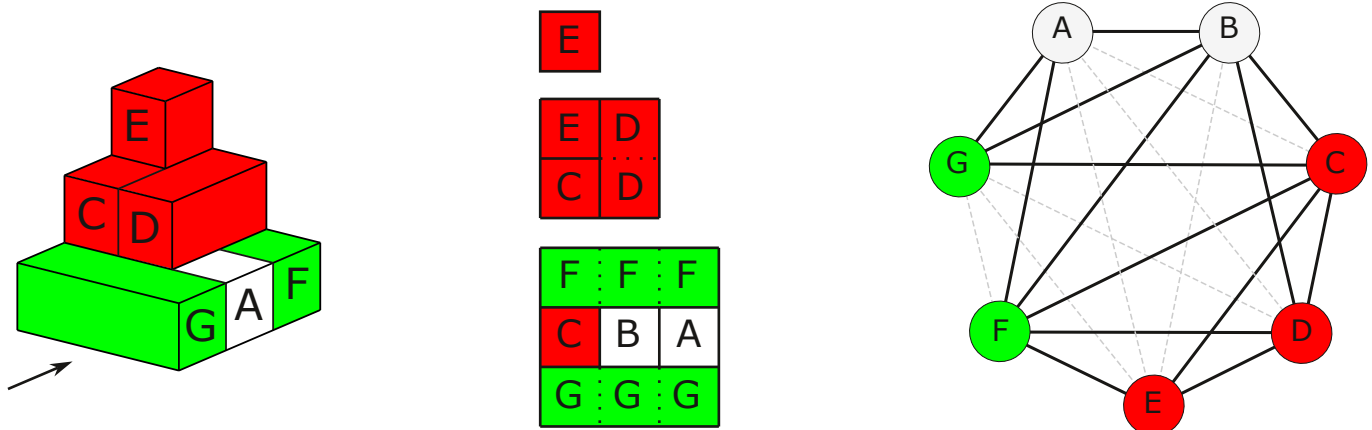
Le graphe et la perspective colorée sont donnés. Construis la pyramide, note les lettres sur la perspective et de même sur les étages, où tu auras tracé les traits pleins des réglettes. Colorie.



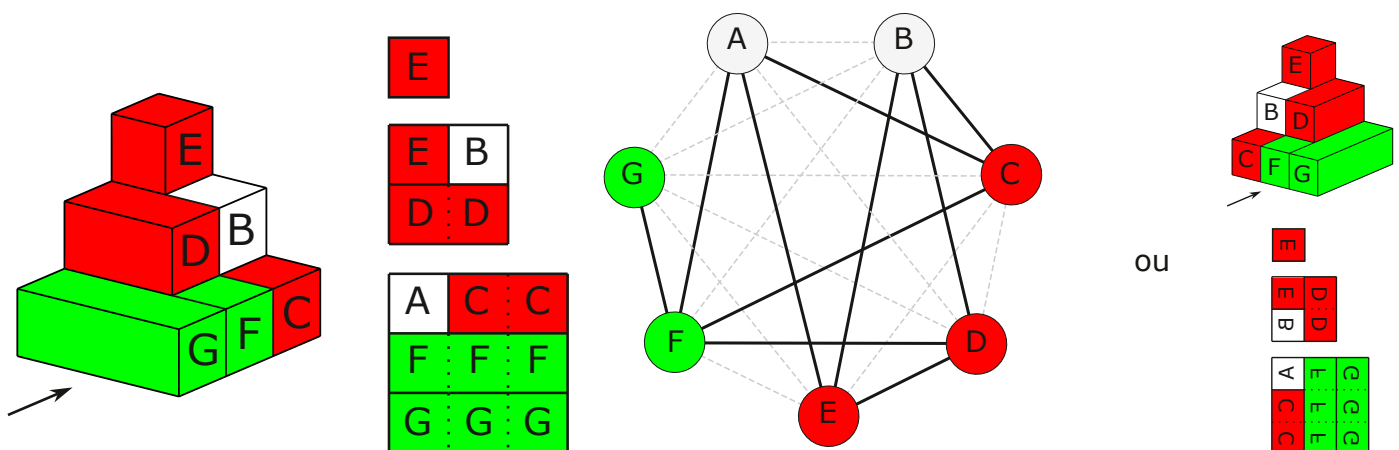
Même consigne que ci-dessus, mais ici la perspective n'est pas entièrement colorée.



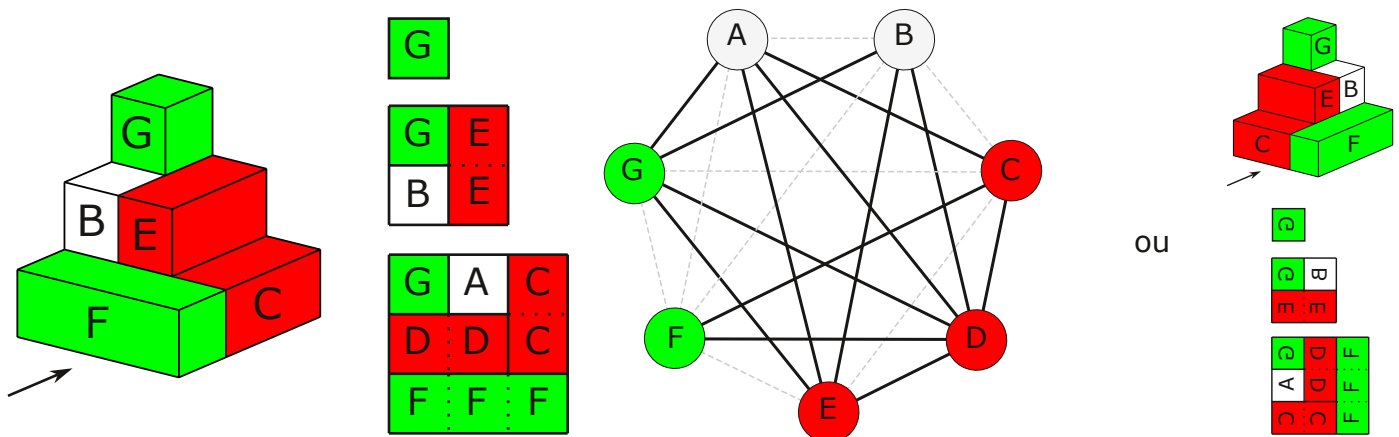
Le graphe et les traits pleins des réglettes des étages sont donnés. Construis la pyramide, trace les traits pleins sur la perspective. Note les lettres sur celle-ci et sur les étages. Colorie.



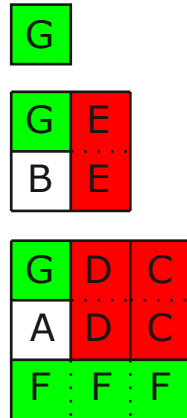
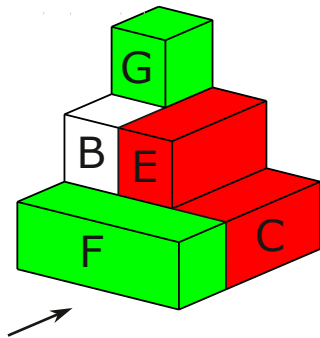
Le graphe seul est donné. Construis la pyramide, trace les traits pleins sur la perspective et sur les étages, et note les lettres. Colorie.



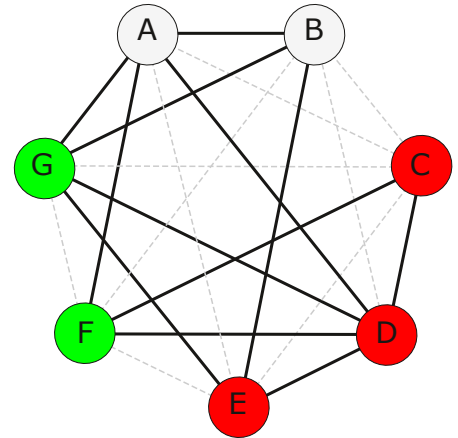
Même consigne.



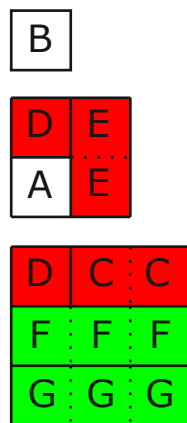
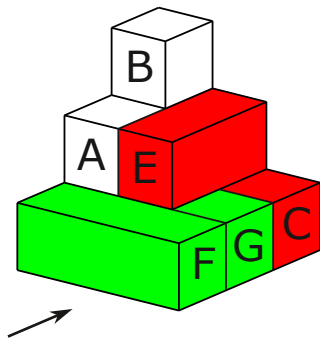
Le graphe seul est donné. Construis la pyramide, trace les traits pleins sur la perspective et sur les étages, et note les lettres. Colorie.



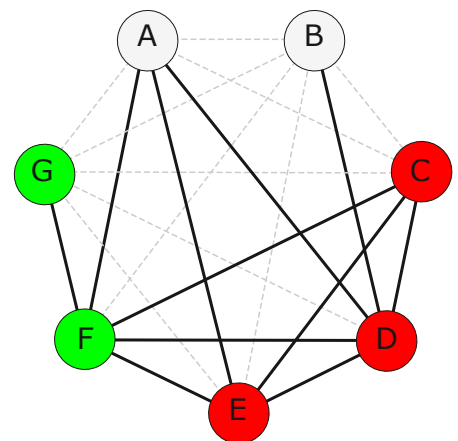
ou ...



Même consigne.



ou ...



Crée une pyramide et décris-la à l'aide de ces trois représentations.

