

**Inclus :
un jeu de mémoire
à découper**

- Réalisés par des professeurs des écoles expérimentés
- Conformes aux programmes de l'éducation nationale



Graphisme et mathématiques avec les poupées russes

- Graphisme
- Symétrie
- Mesures
- Alternance de rythmes



Graphisme et mathématiques avec les poupées russes

Dessins et conception : **Carinne Duquenne**, mise en forme : Anne-Marie Samoun

1- Graphisme :

- Compléter les graphismes du personnage en symétrie.
- Doubler la frise graphique du cadre.
- Colorier le personnage.
- Expression libre à partir du calibre, inventer une poupée.

2- Symétrie

- Travail sur la symétrie, la plupart des graphismes sont à compléter symétriquement

3- Grandeurs

- Découper et trier les poupées de différentes grandeurs.
- Coller sur une feuille ou un long panneau par ordre croissant ou décroissant.

4- Mesures

- Mesurer une poupée avec une poupée calibre : comparer « celle-ci est plus grande, celle-ci est plus petite ».
- Trier les poupées les plus petites, les poupées plus grandes que le calibre de poupée choisi.
- Mesurer avec une règle les poupées.

5- Observation

- Associer le calibre et le personnage, par forme, par grandeur.
- Trouver les différences entre deux dessins.

6- Algorithme

Compléter une série.

Coller des poupées différentes alternativement sur un long panneau.

7- Memory

Jeu de memory de 26 cartes à découper : Le jeu se compose de paires de cartes portant des illustrations identiques. L'ensemble des cartes est mélangé, puis étalé face contre table. À son tour, chaque joueur retourne deux cartes de son choix. S'il découvre deux cartes identiques, il les ramasse et les conserve, ce qui lui permet de rejouer. Si les cartes ne sont pas identiques, il les retourne faces cachées à leur emplacement de départ.

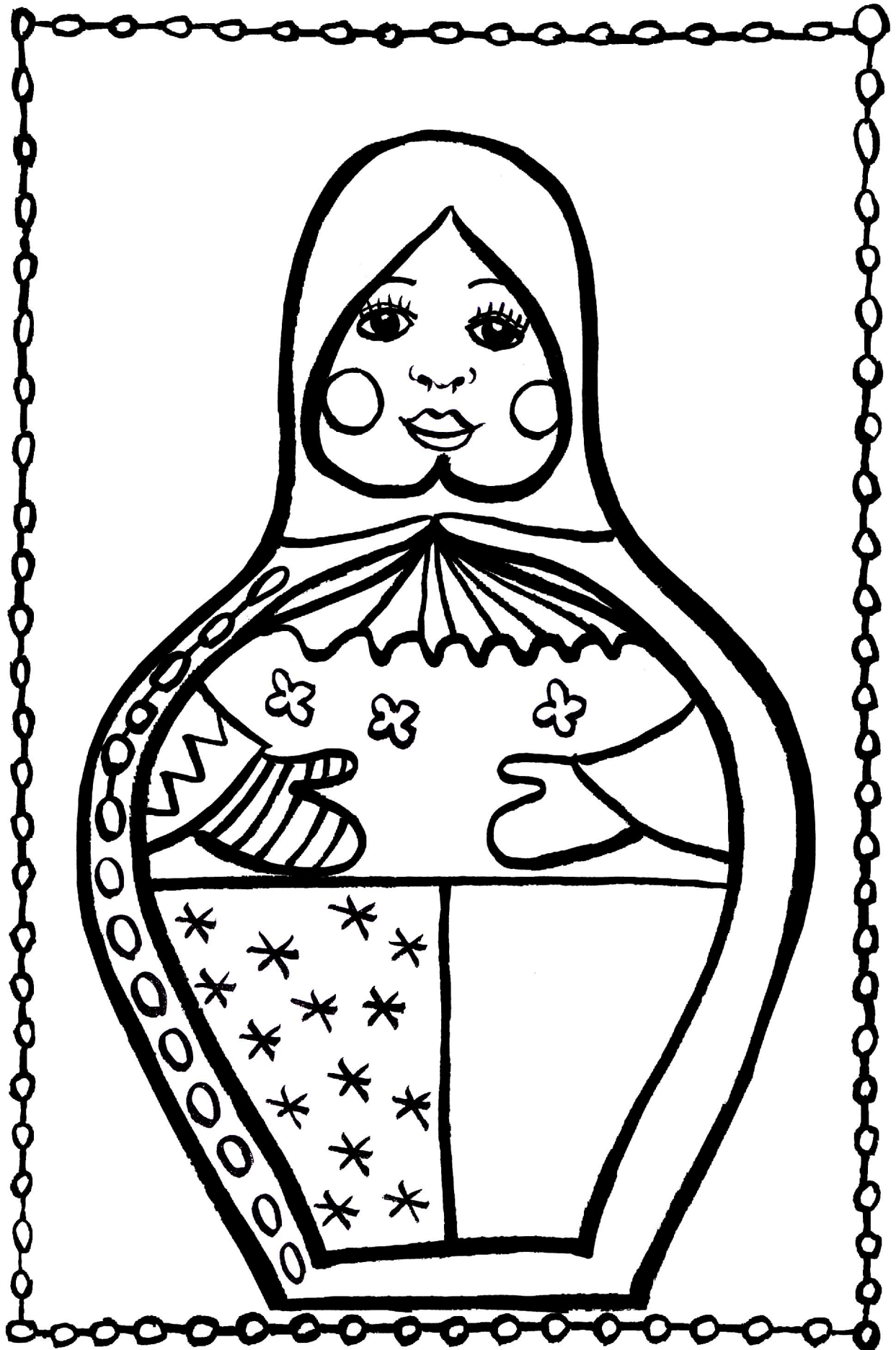
Le jeu se termine quand toutes les paires de cartes ont été découvertes et ramassées. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de paires.

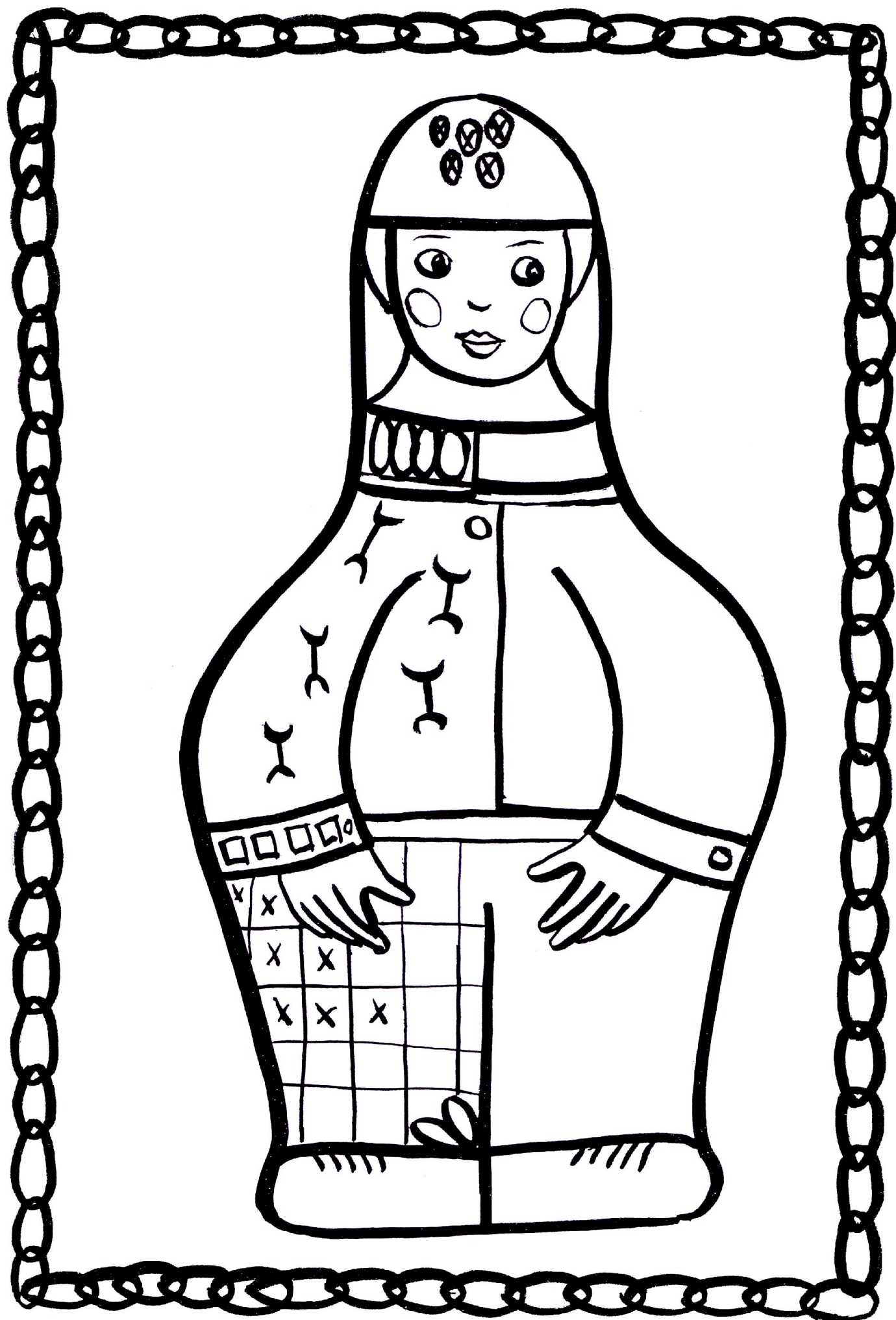
SOMMAIRE

1 exemple de fiche réalisée, 2- 21 poupée à réaliser en graphisme décoratif, souvent en symétrie, 22-23 coloriages, 24-29 gabarits des poupées, 30-32 remettre les poupées dans l'ordre, 33-34 alternance de rythmes, 35-36 trouver des différences, 37 symétrie, 38-40 memory et coloriage

Fichier sous licence Creative Commons 4.0, avec les clauses BY,NC,SA
Toute utilisation commerciale est interdite.
Pour plus d'infos, consulter <https://webinstit.net/telechargements.html>

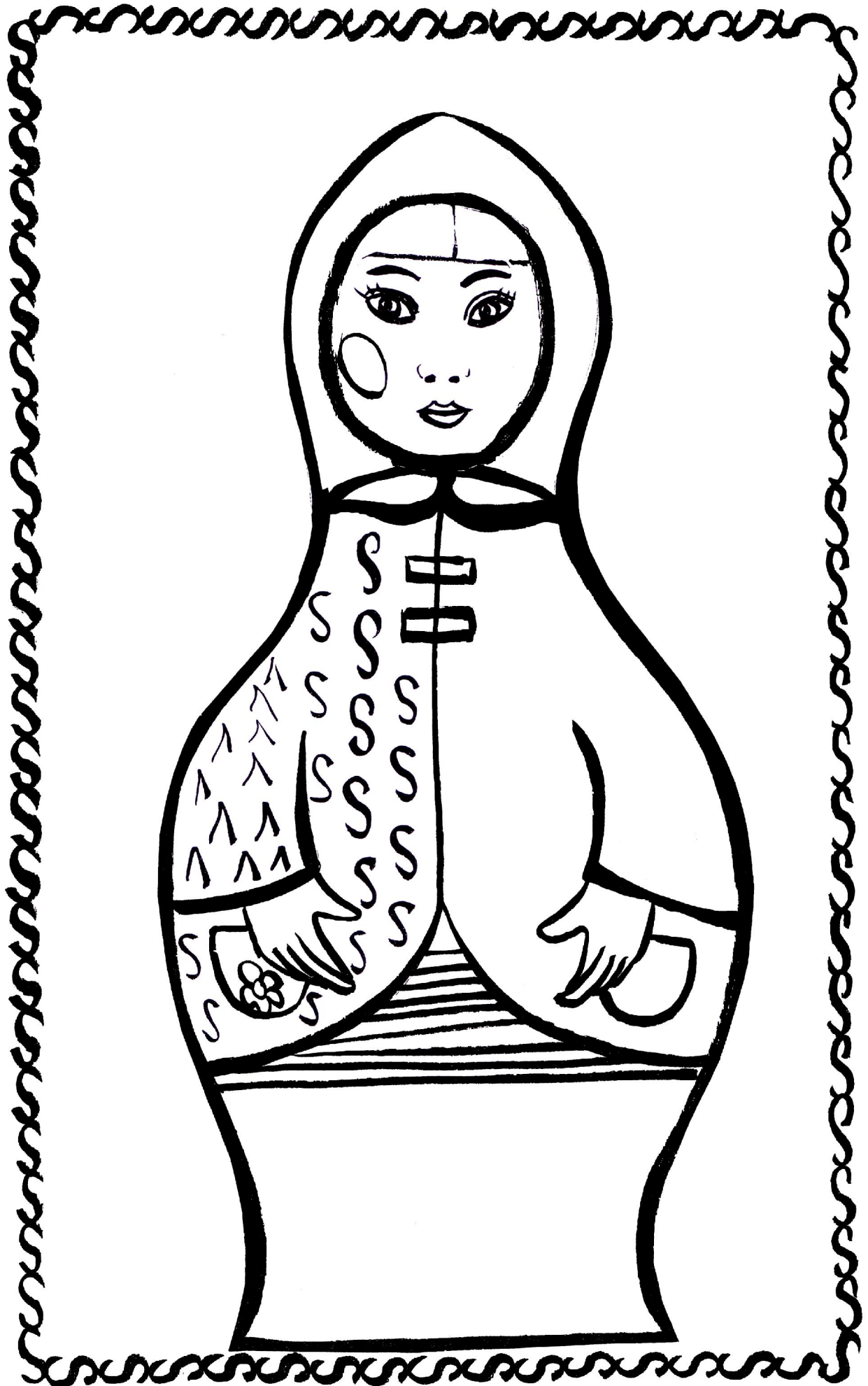




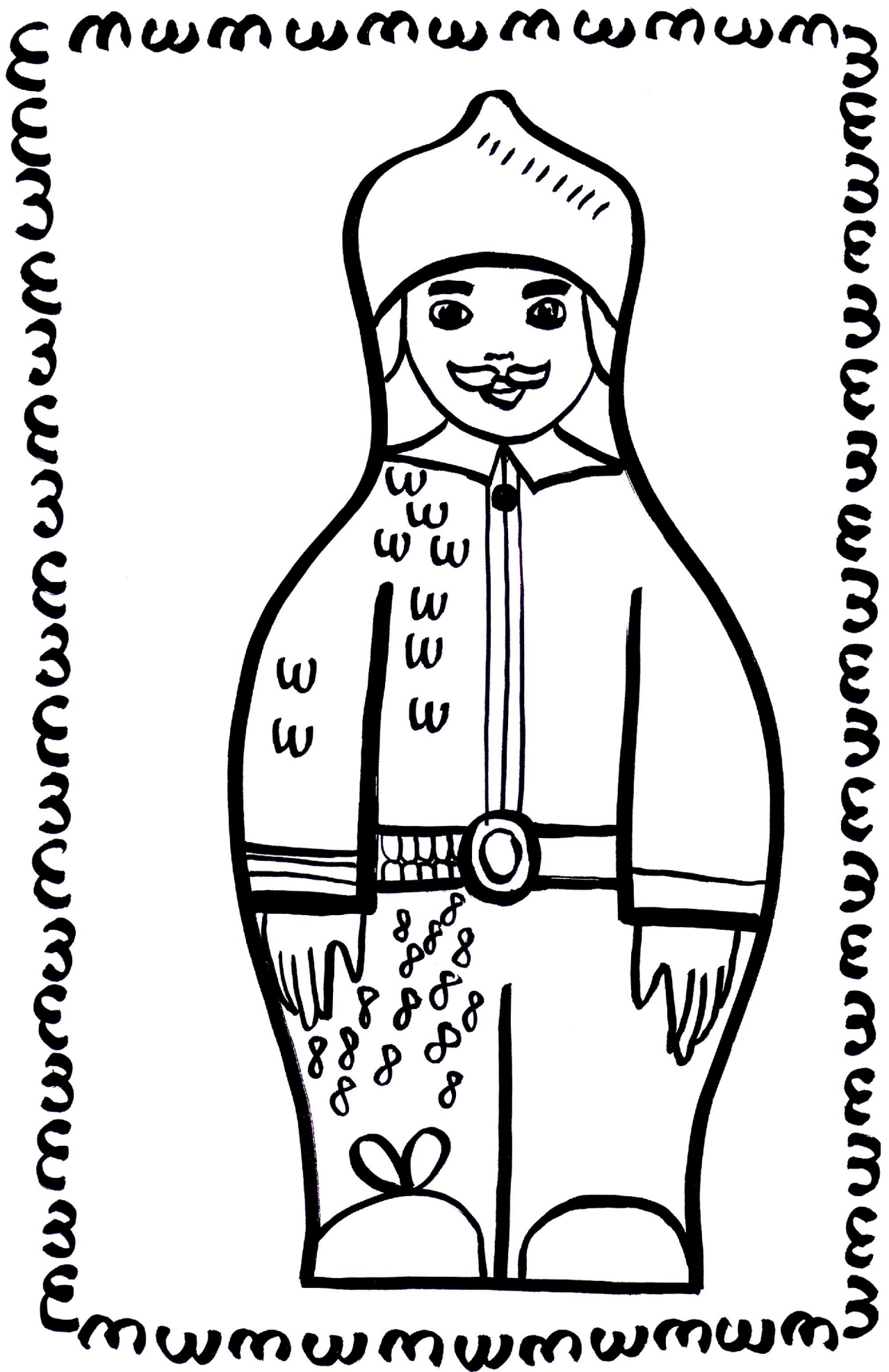




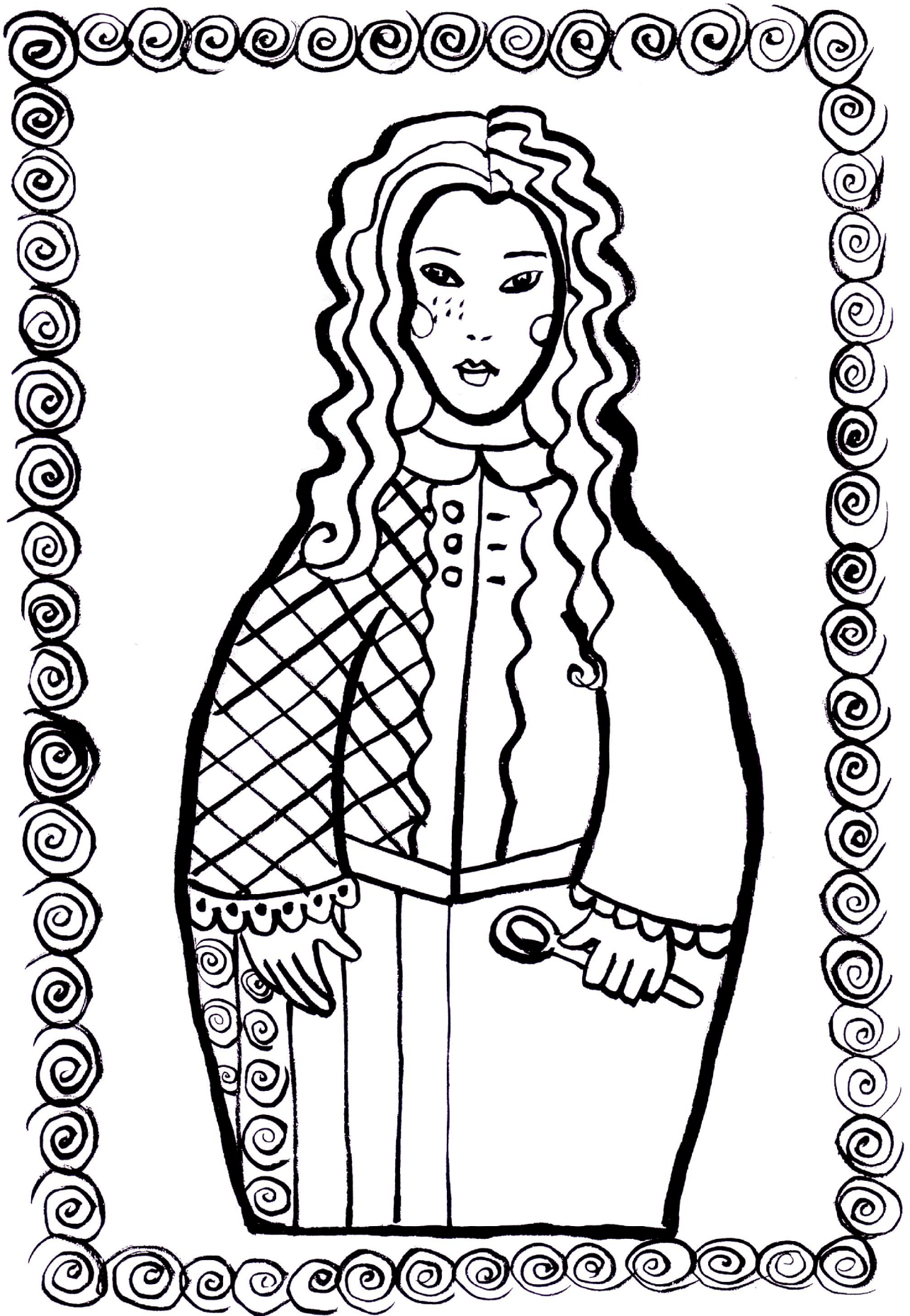


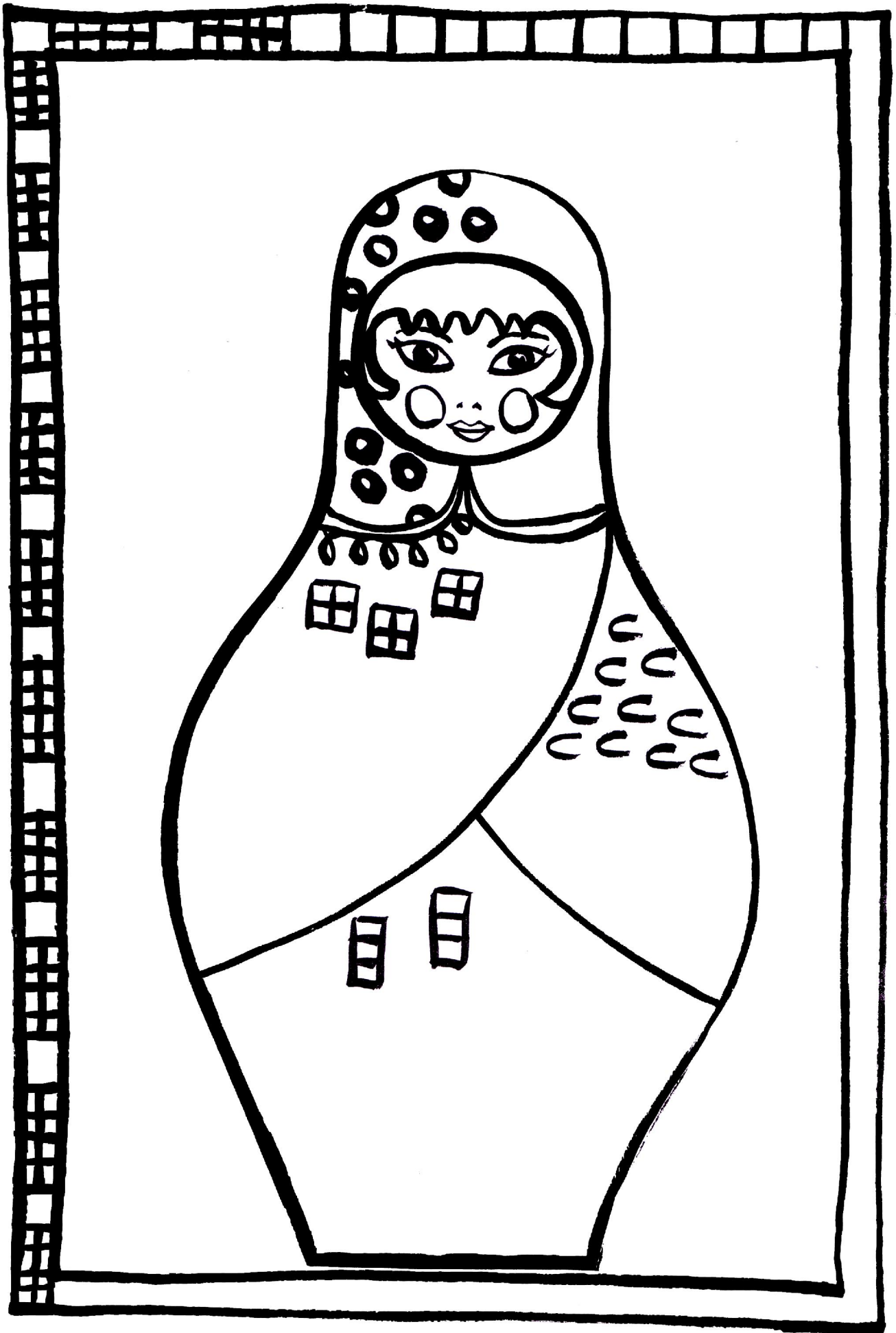


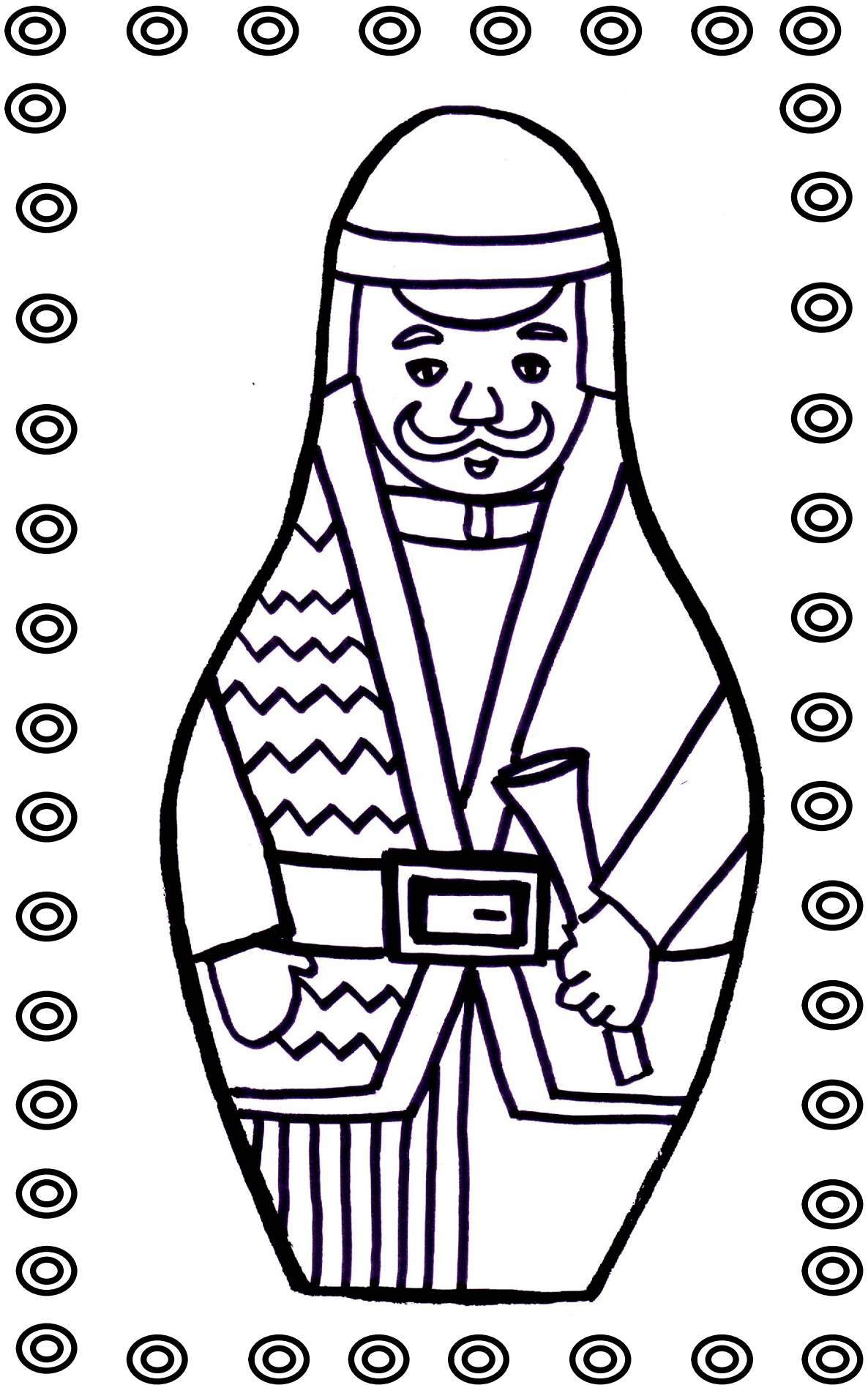


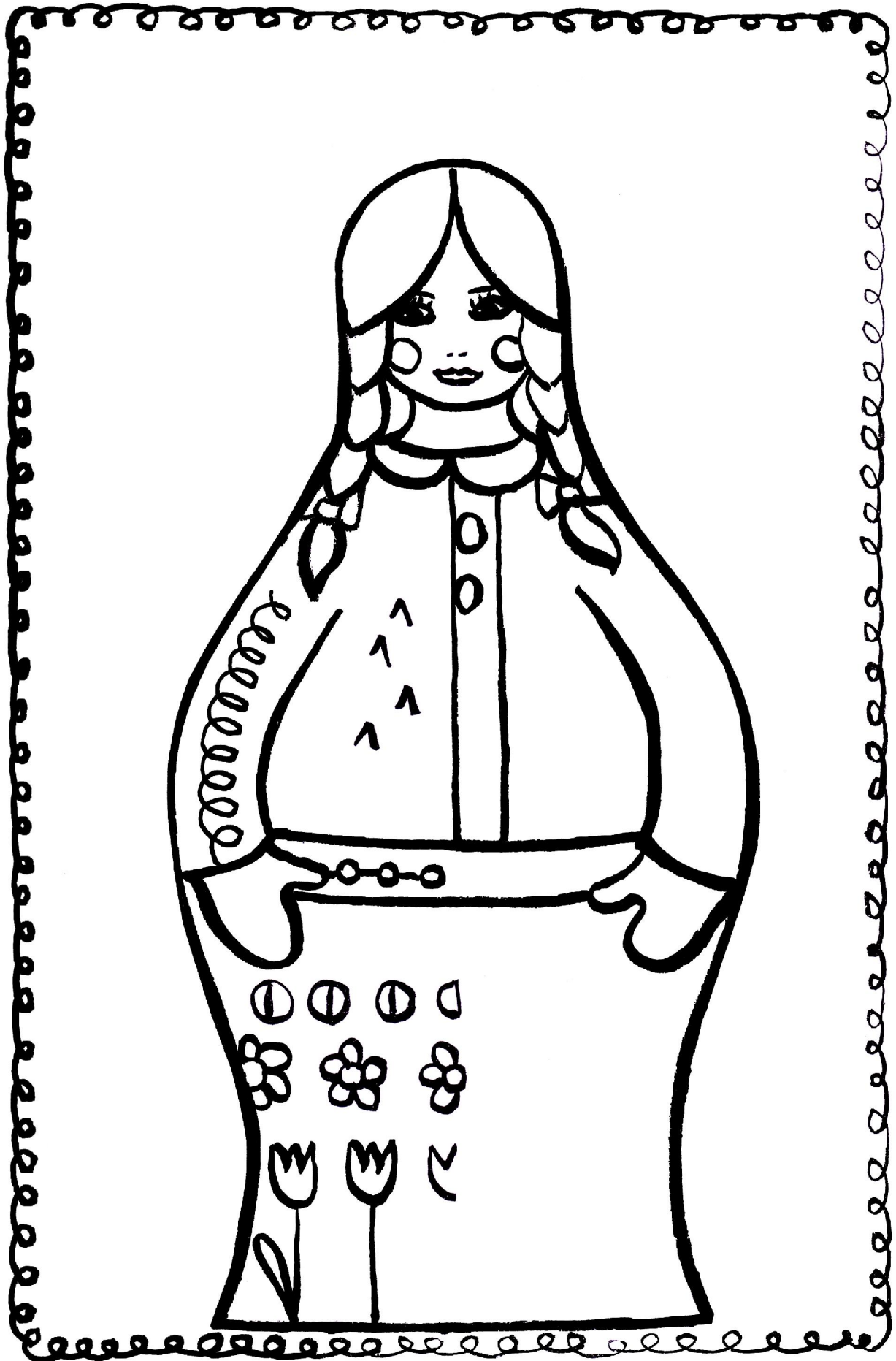




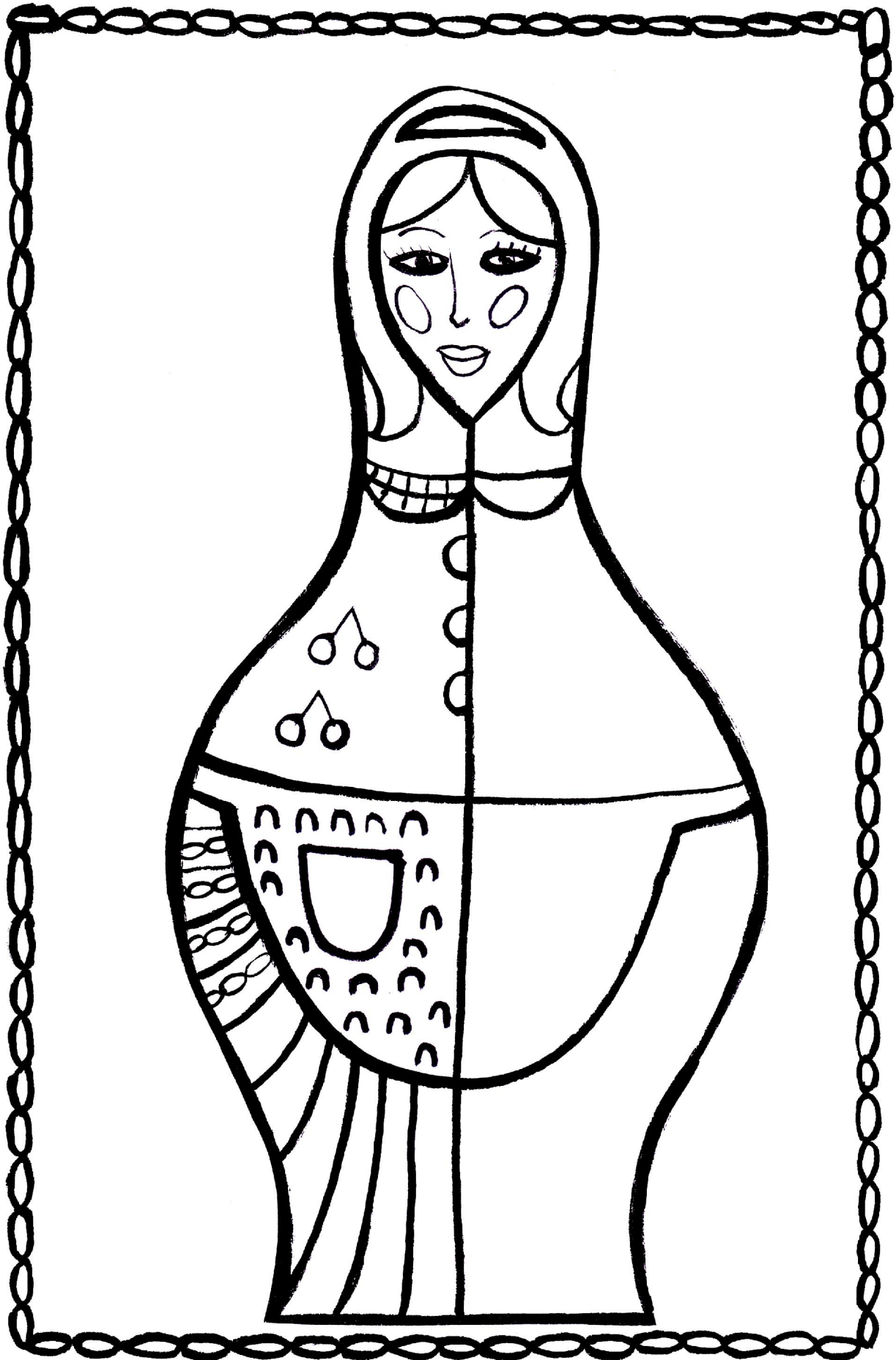








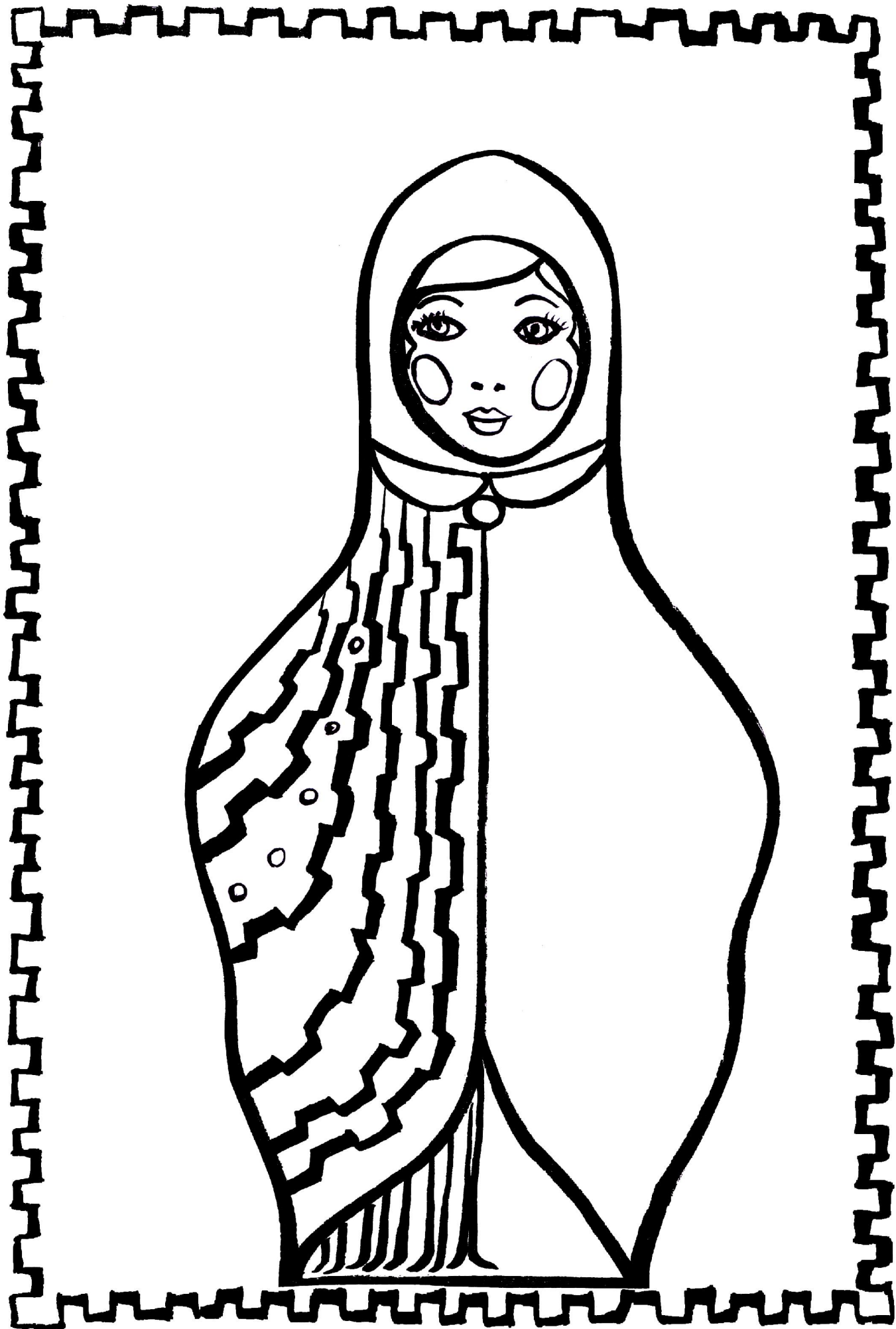




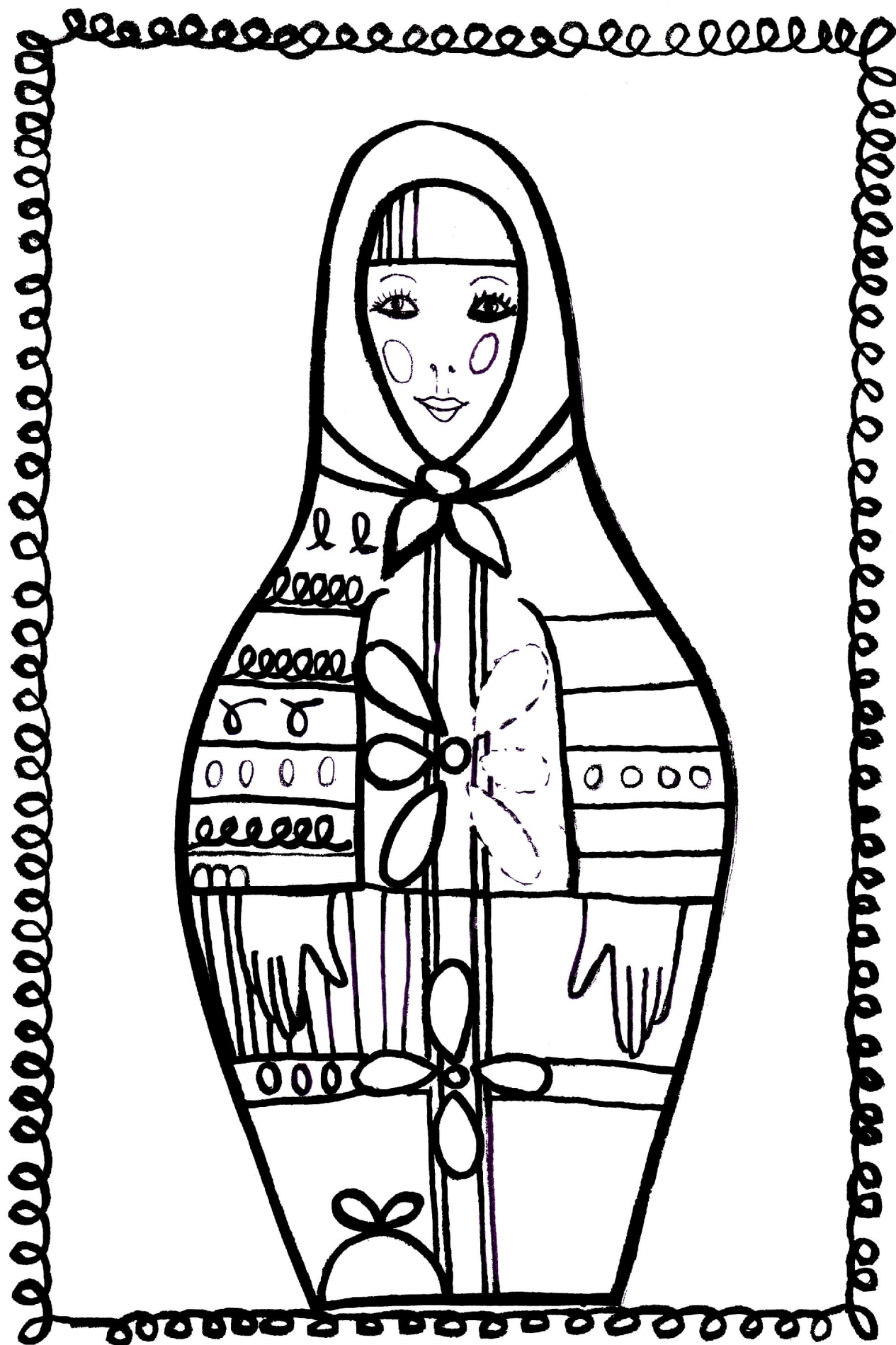




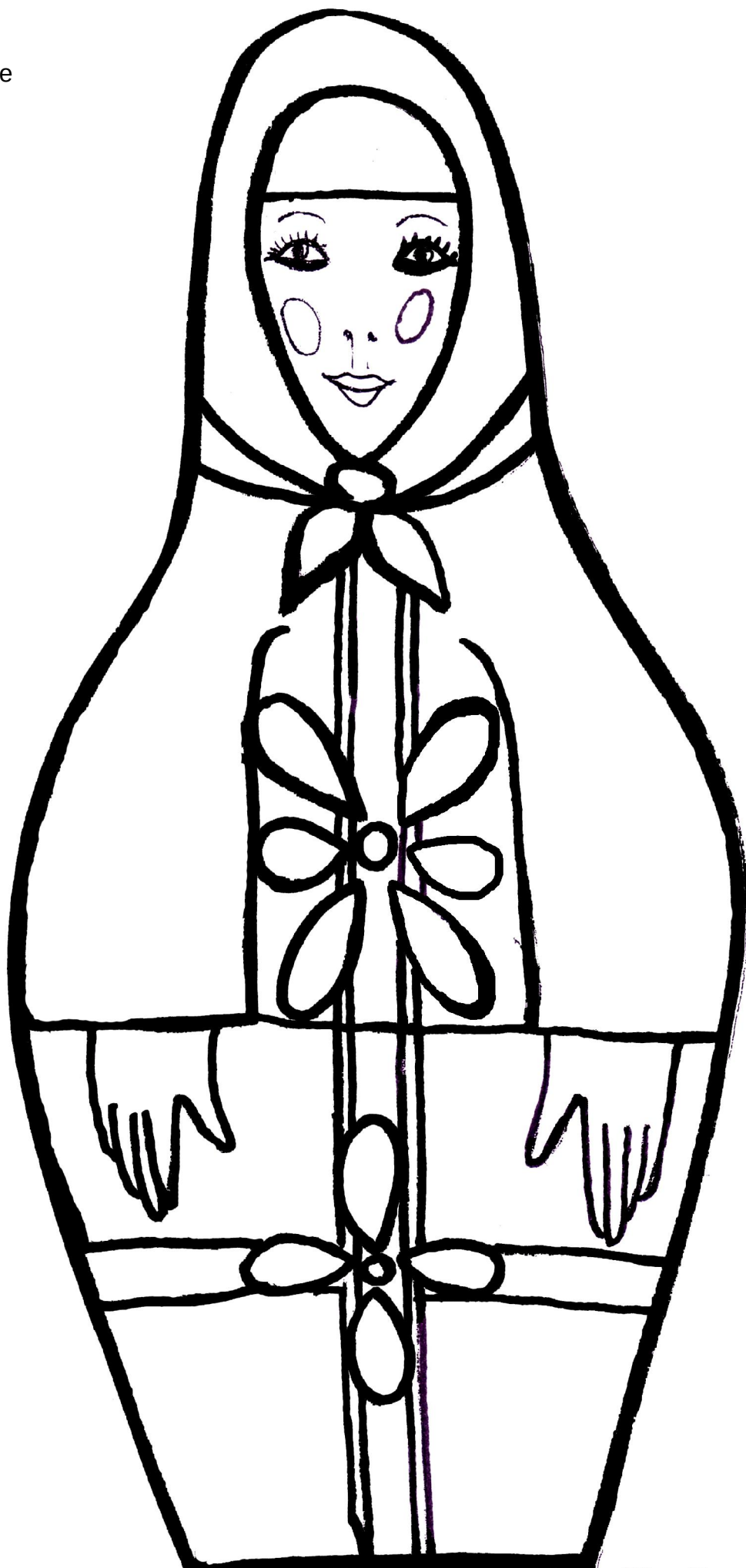




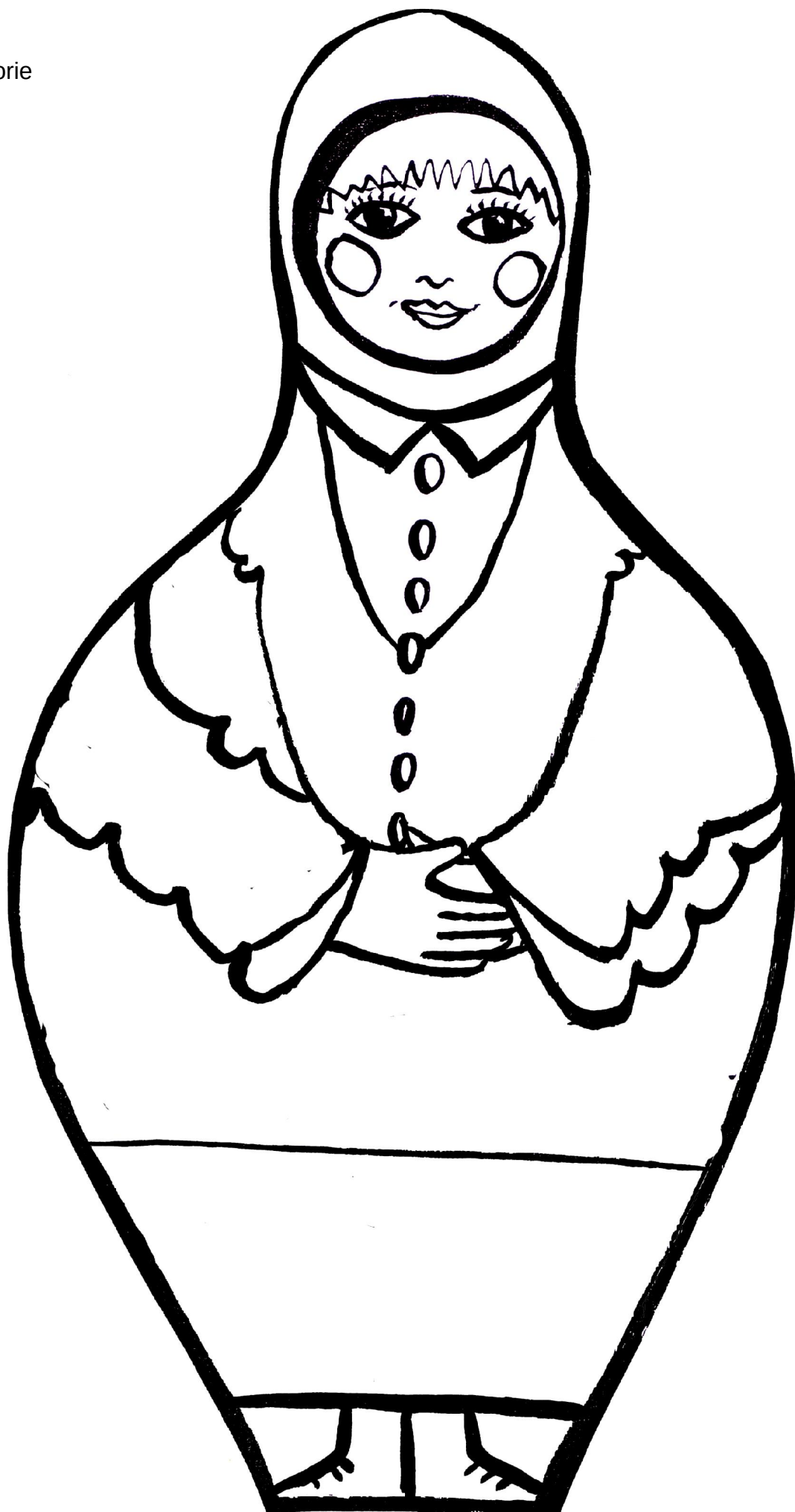


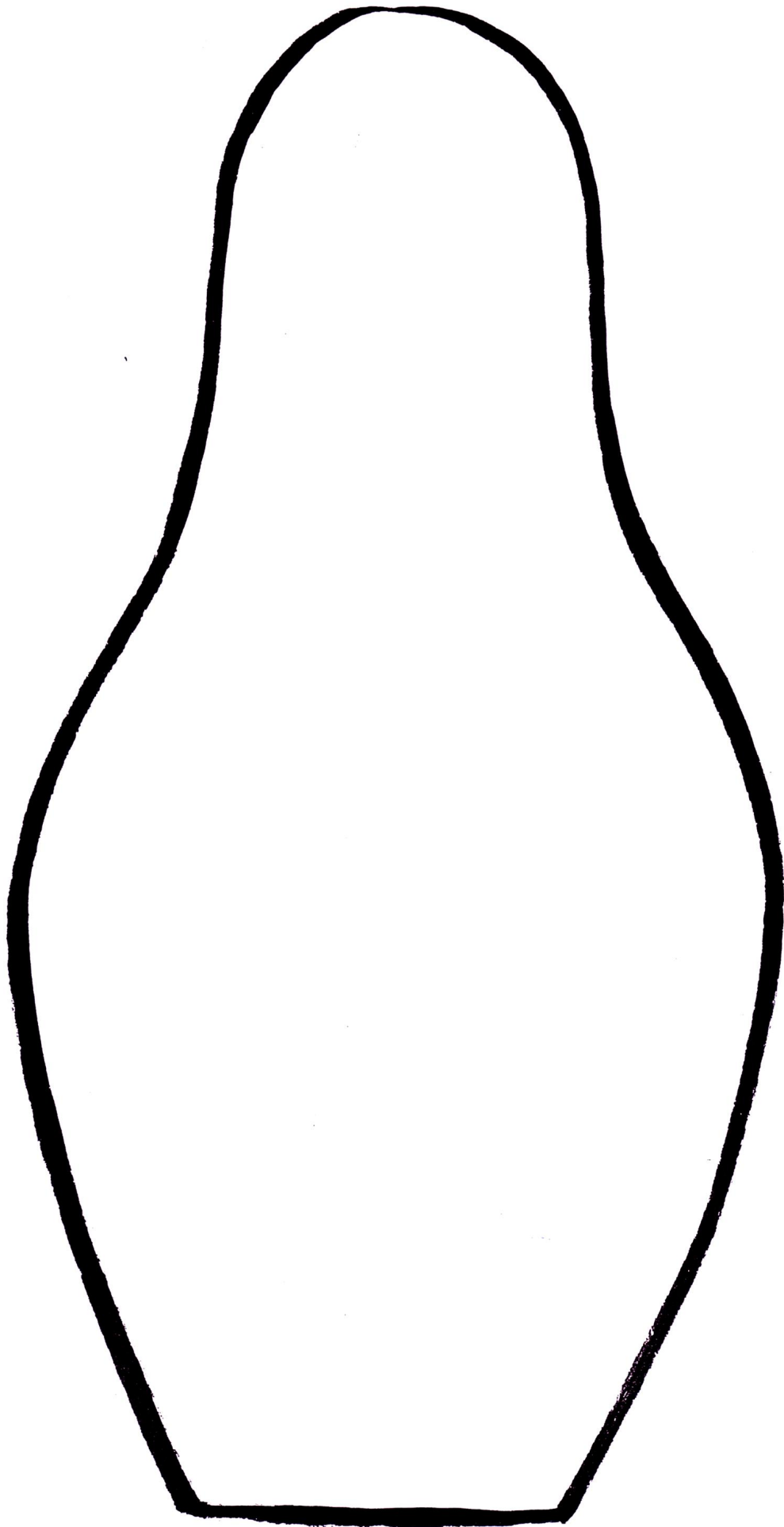


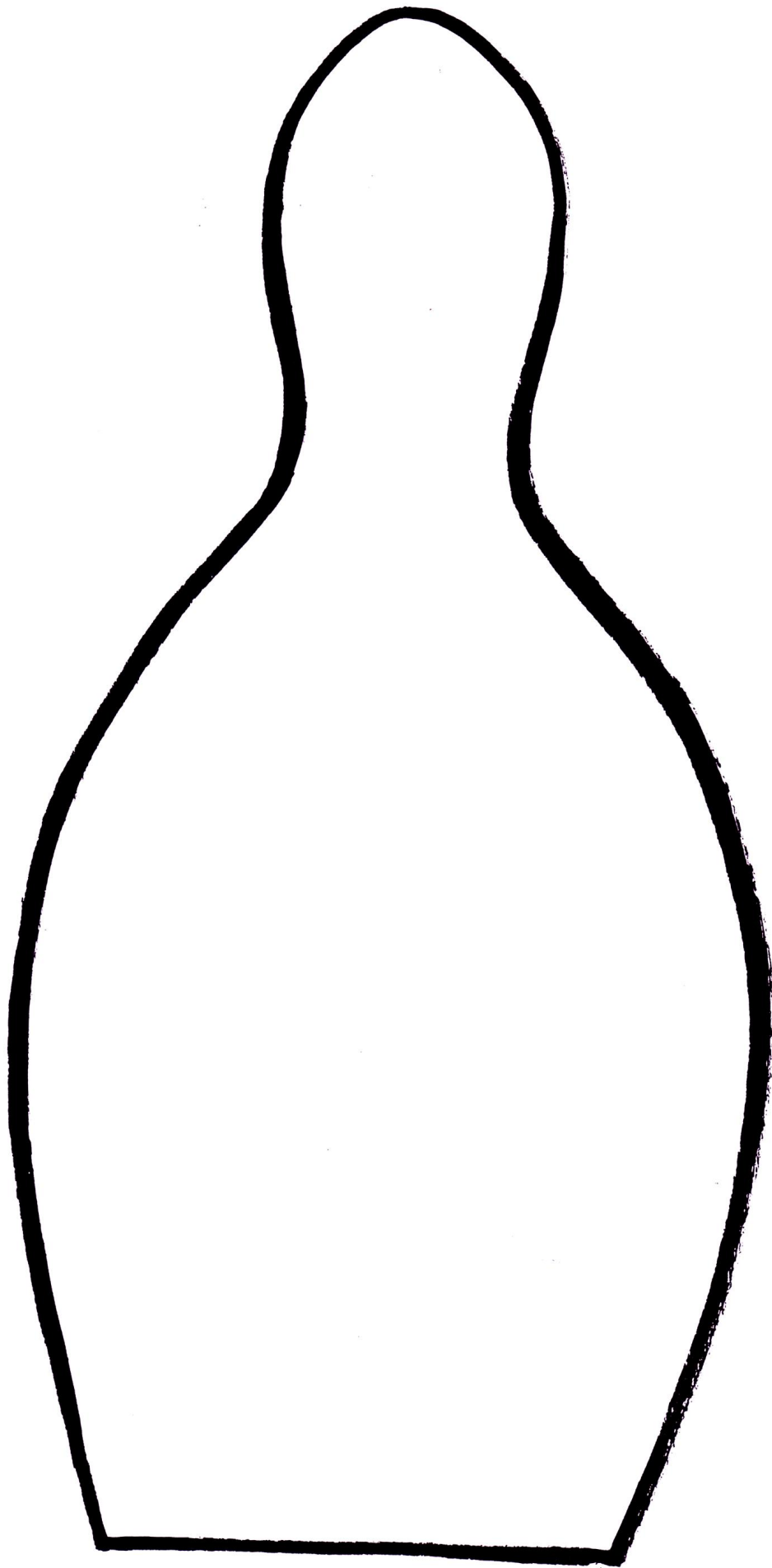
Colorie

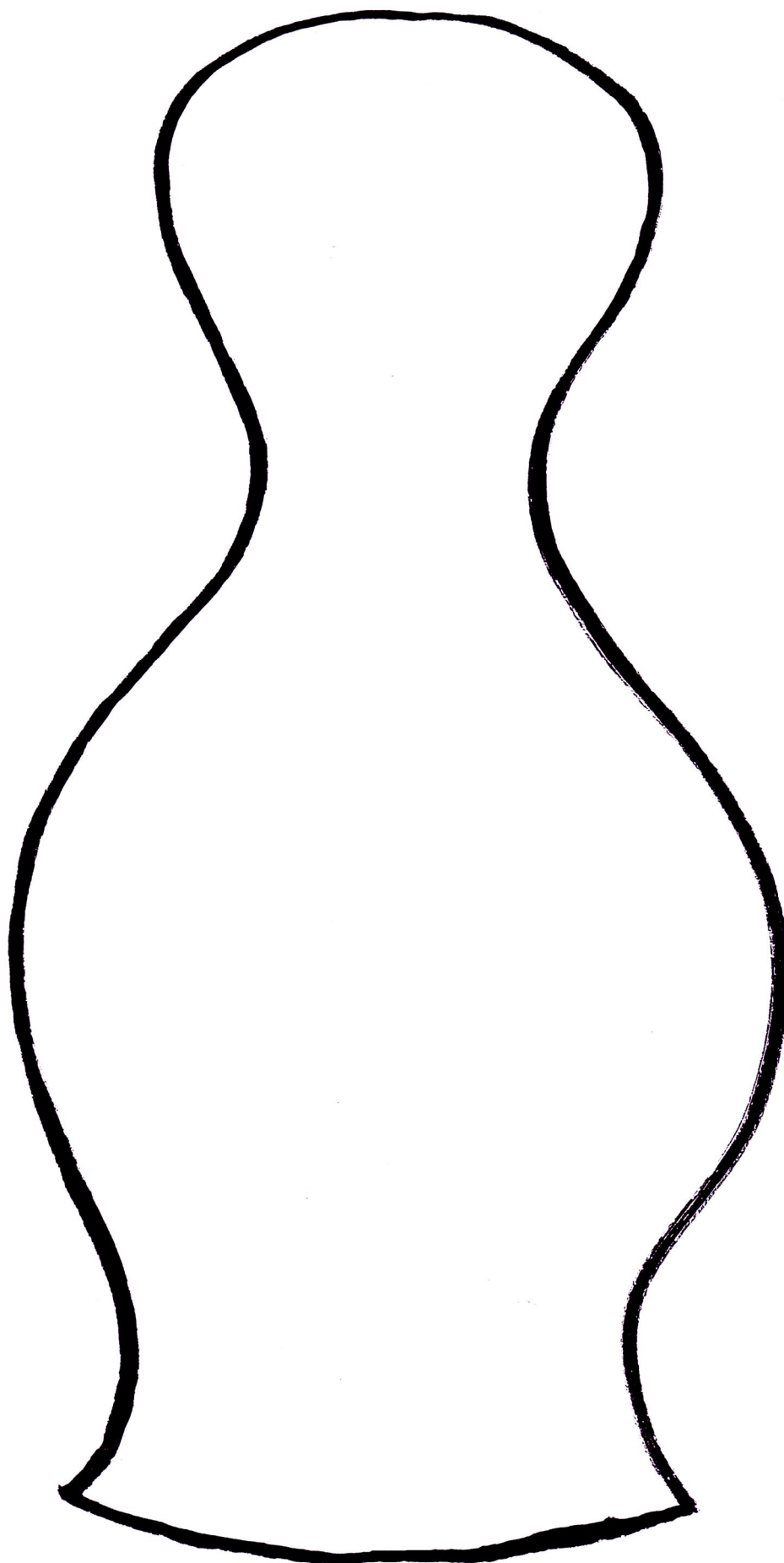


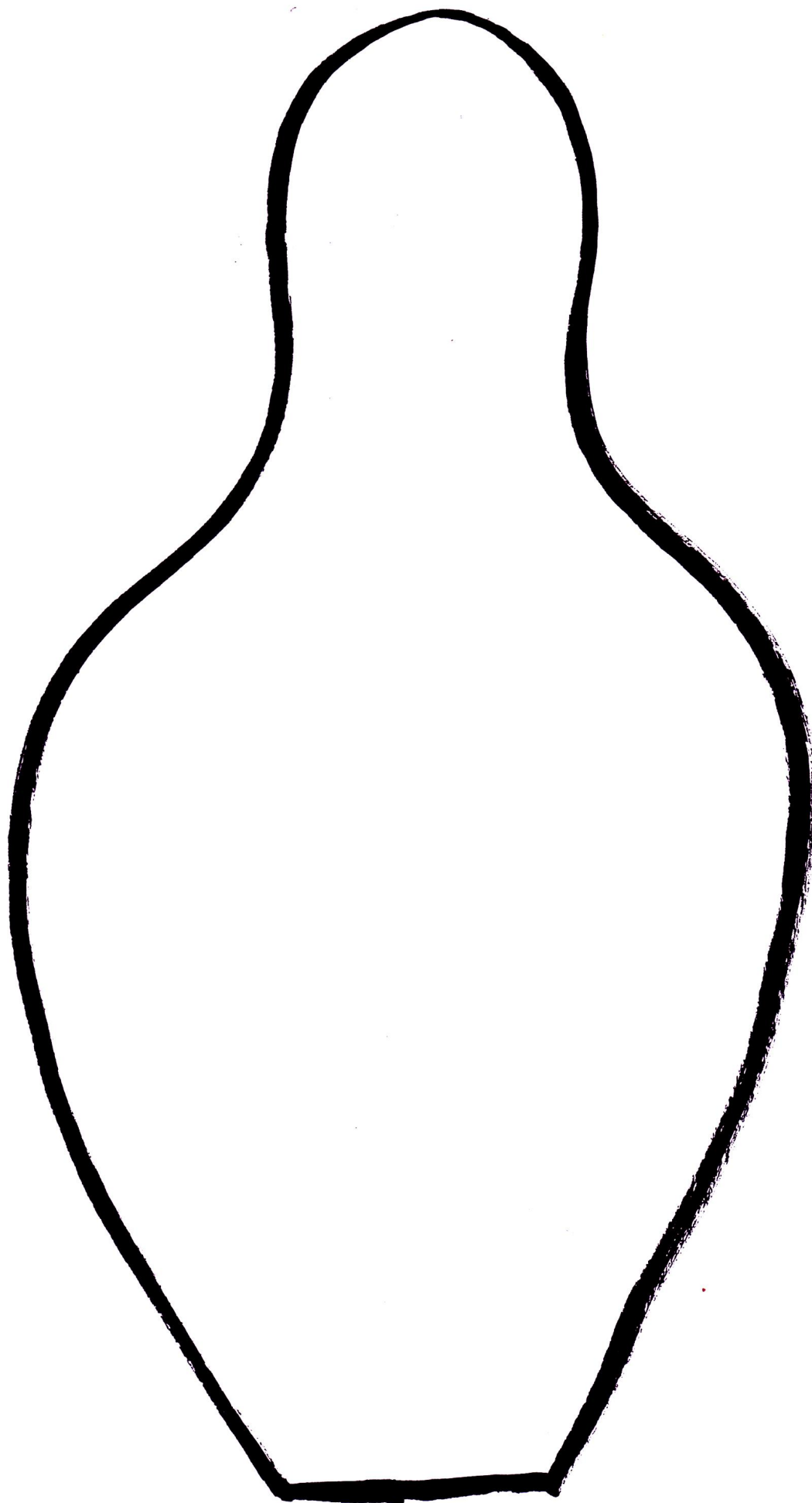
Colorie

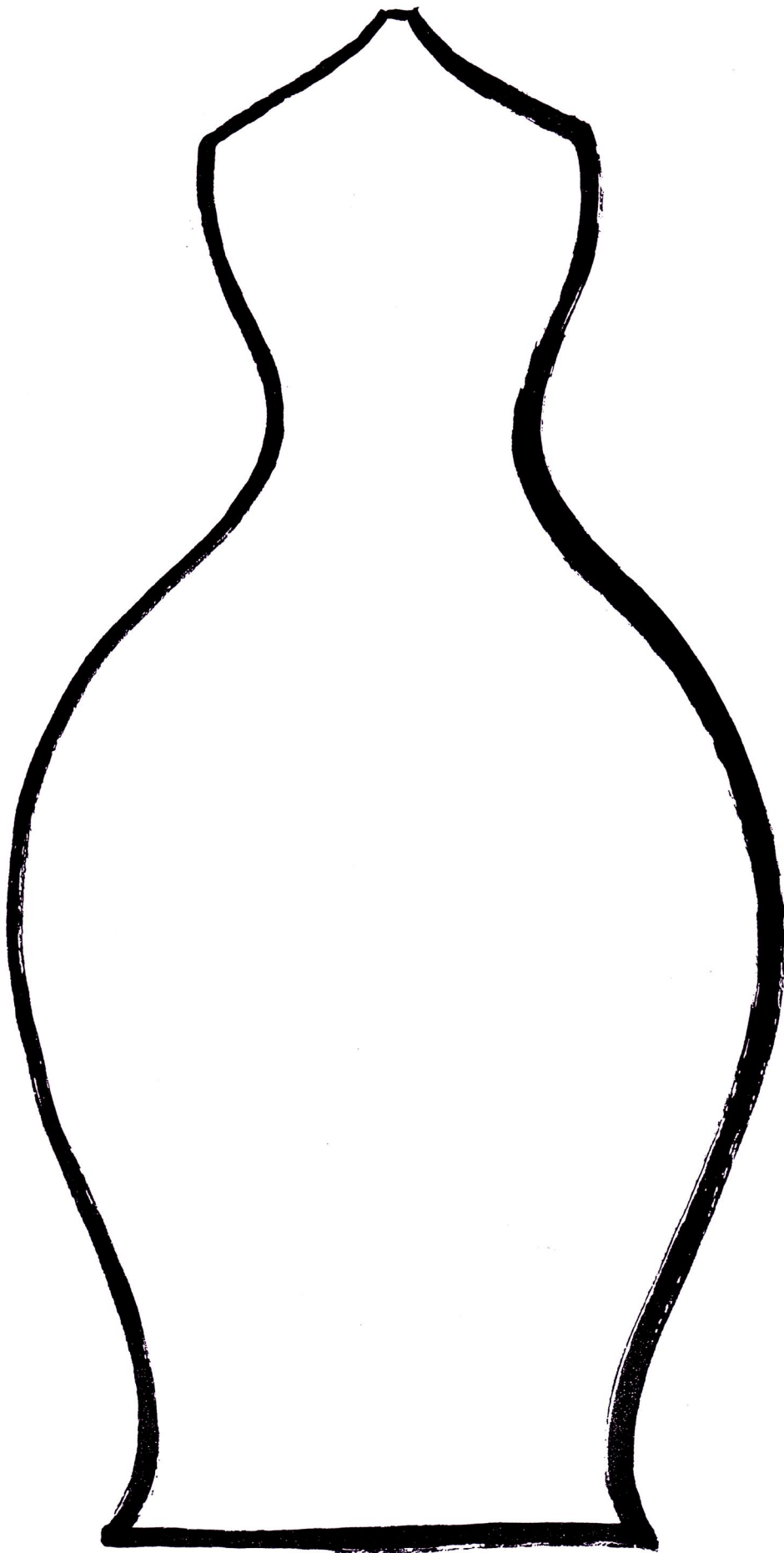


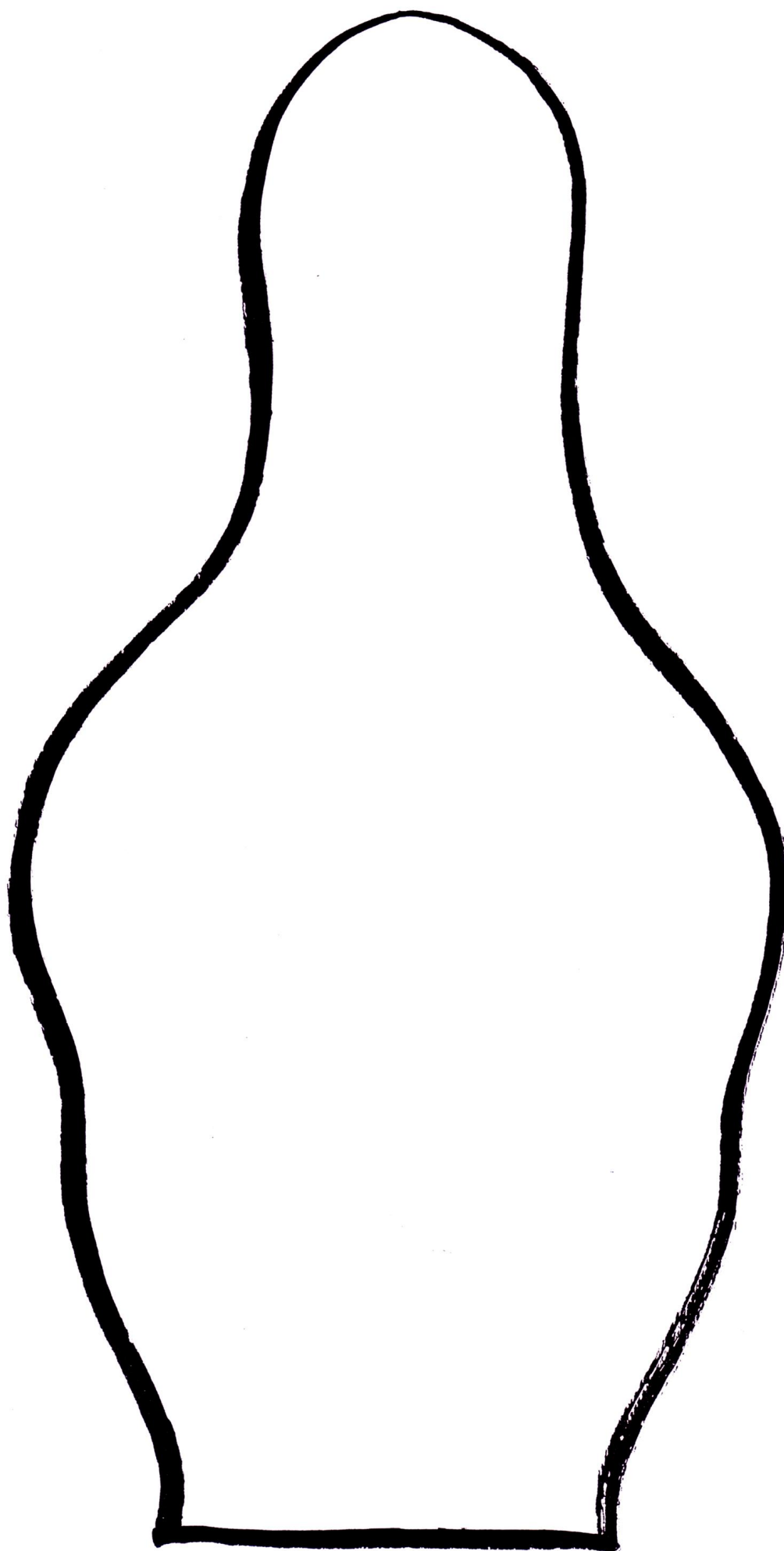






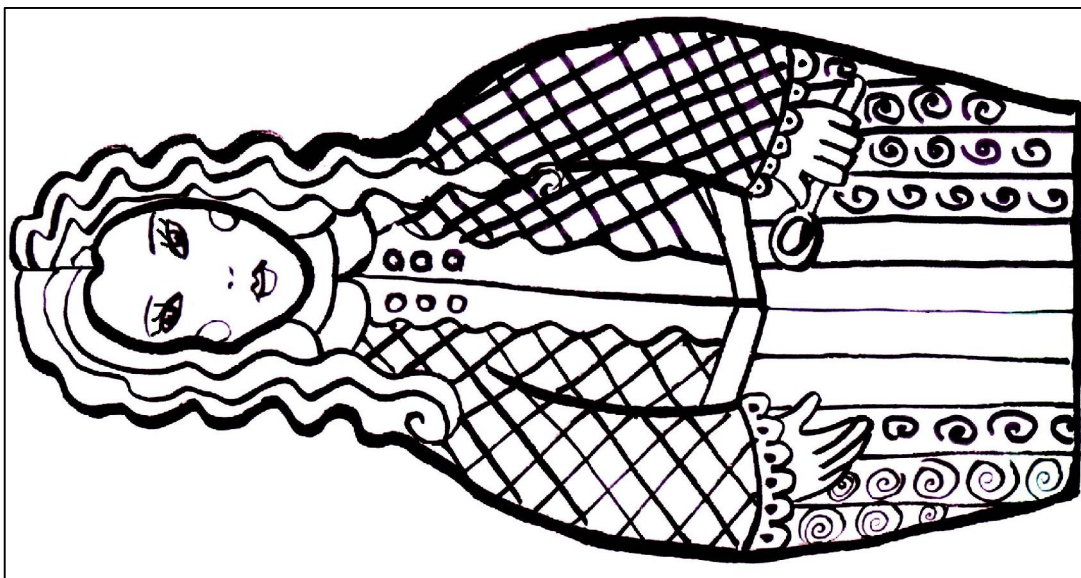






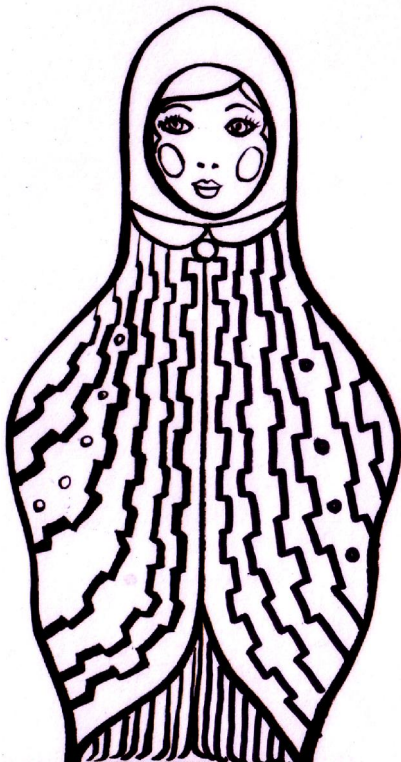
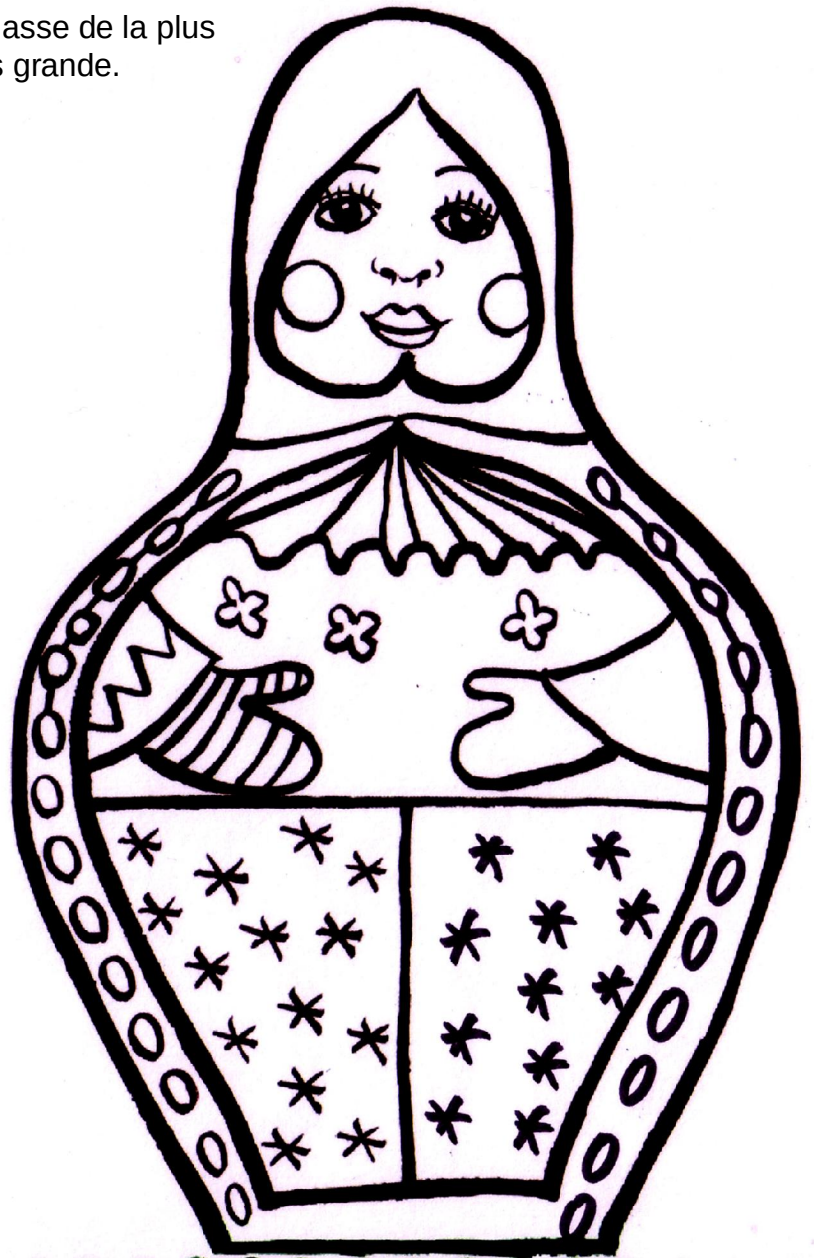


Découpe et colle de la plus grande à la plus petite. (7 tailles)

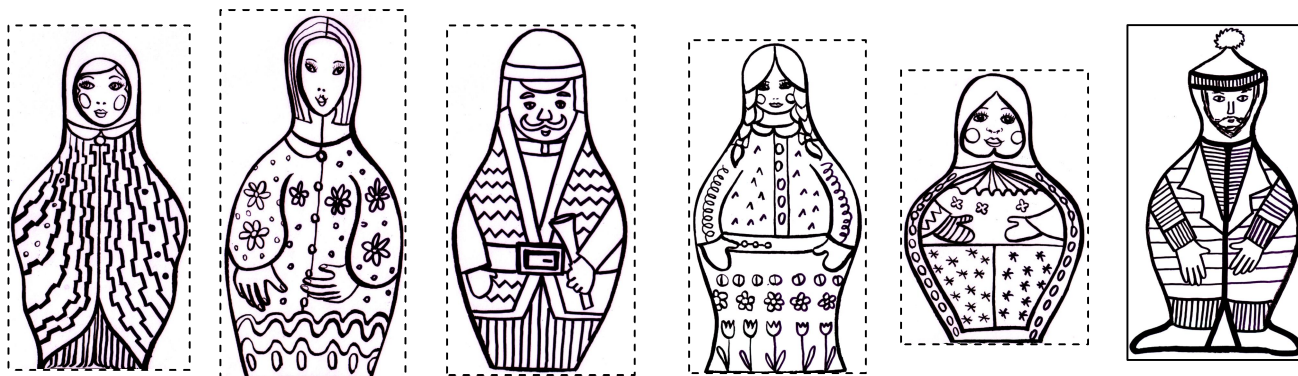
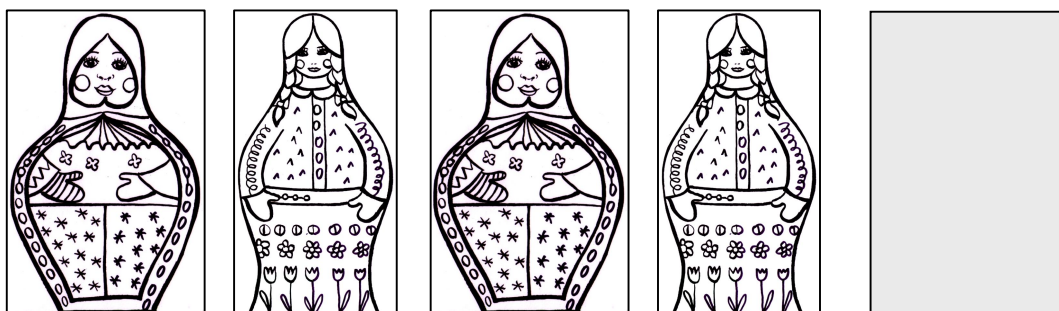
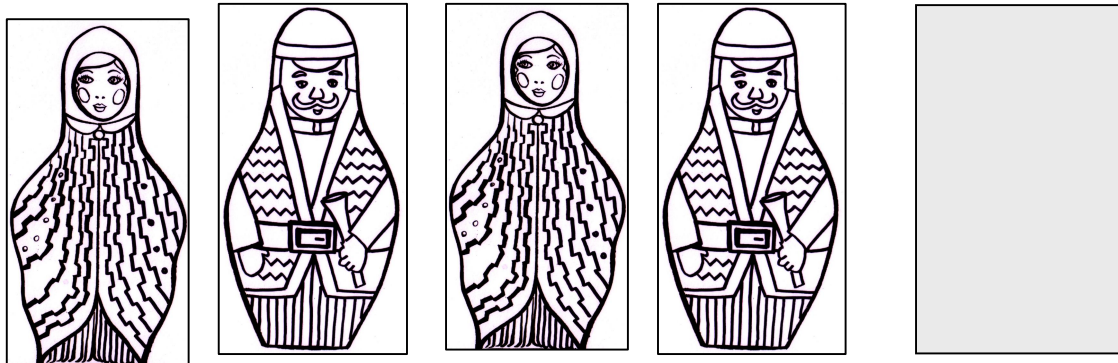




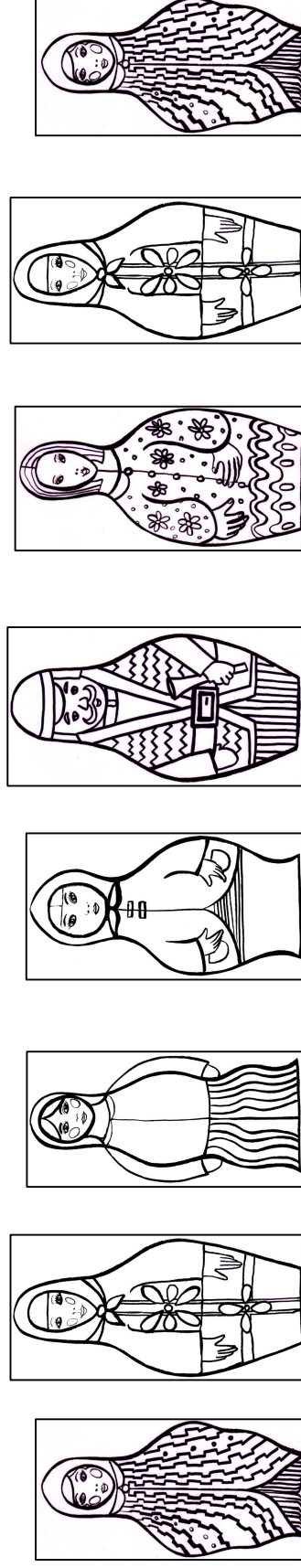
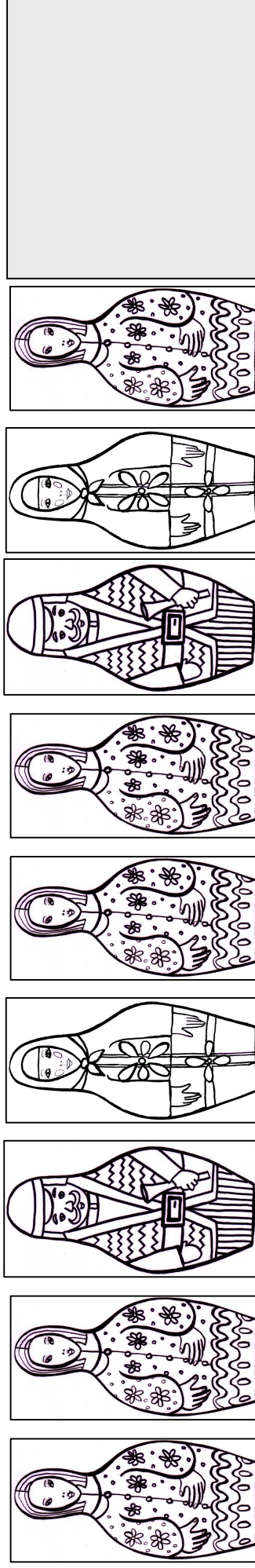
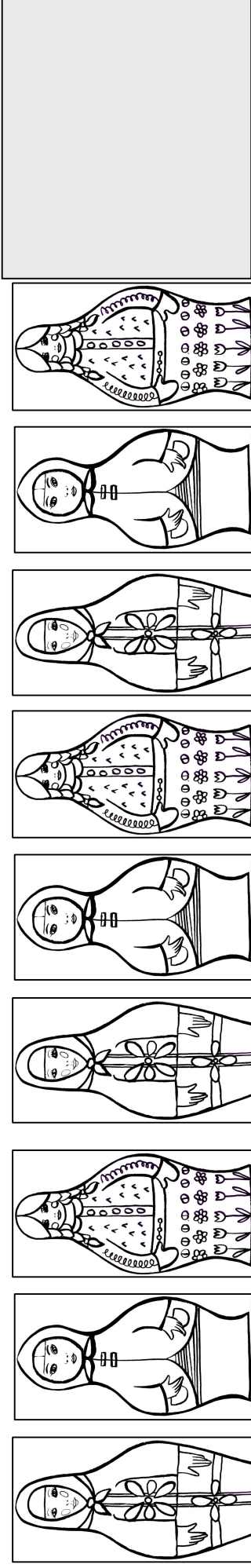
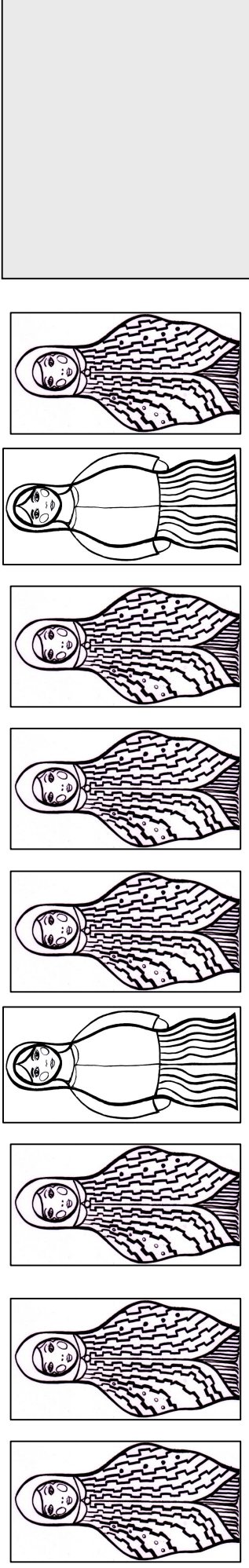
Découpe et classe de la plus
petite à la plus grande.



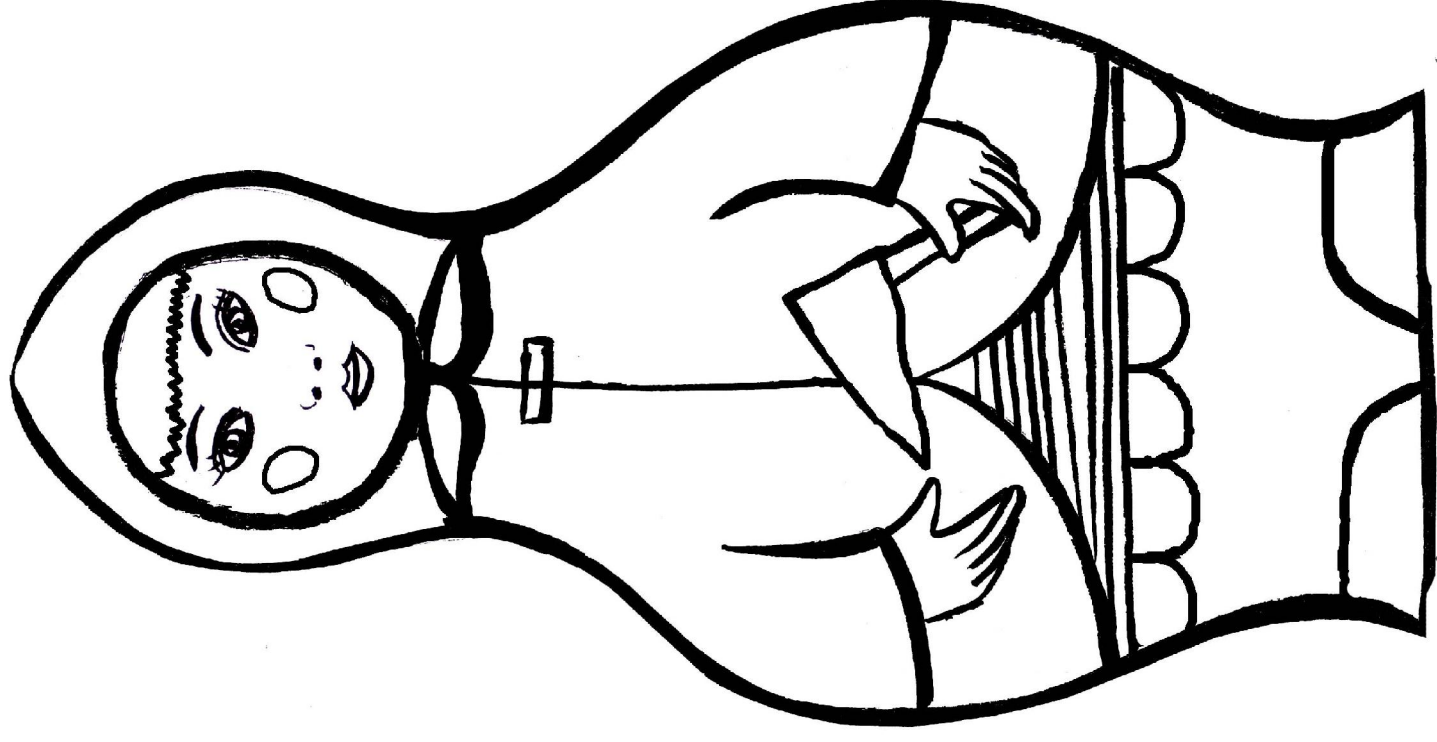
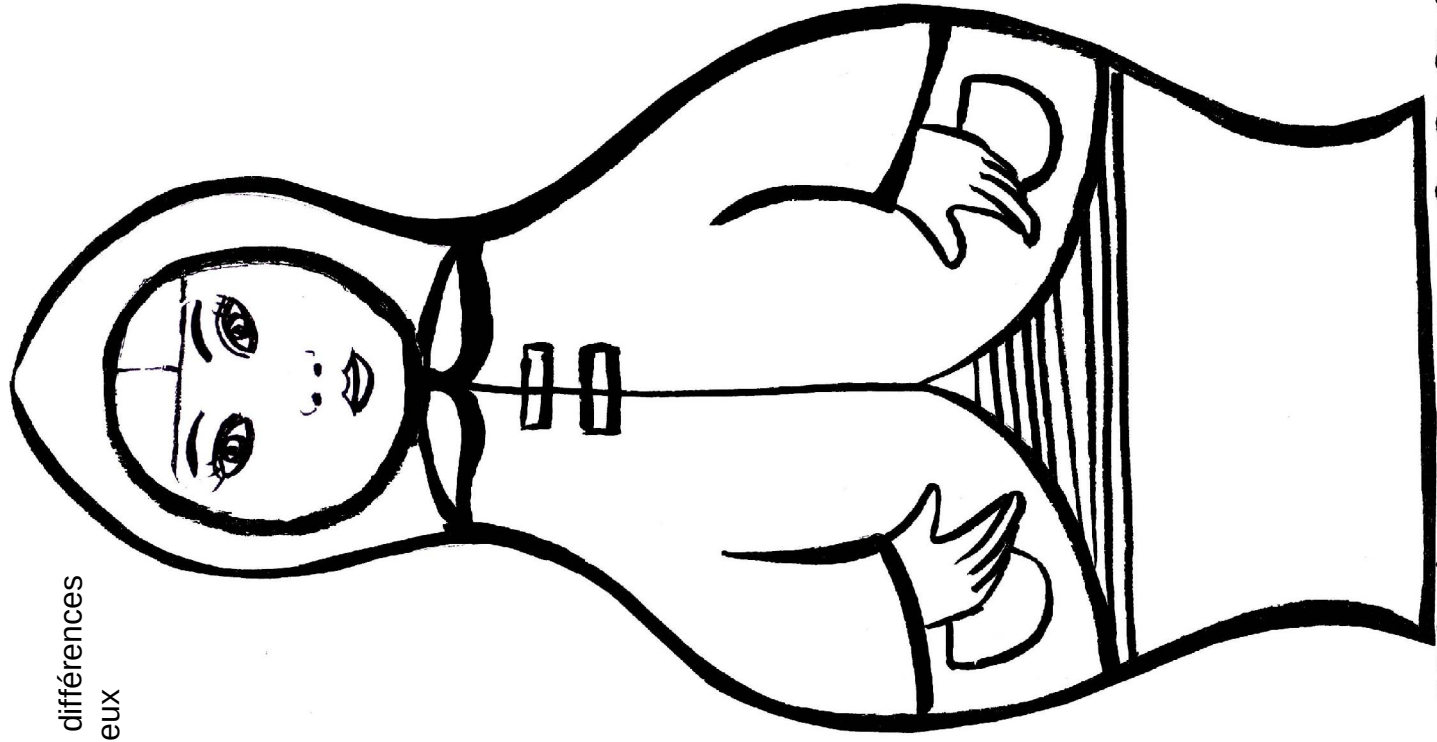
Continue le rythme en découpant ci-dessous la bonne poupée.



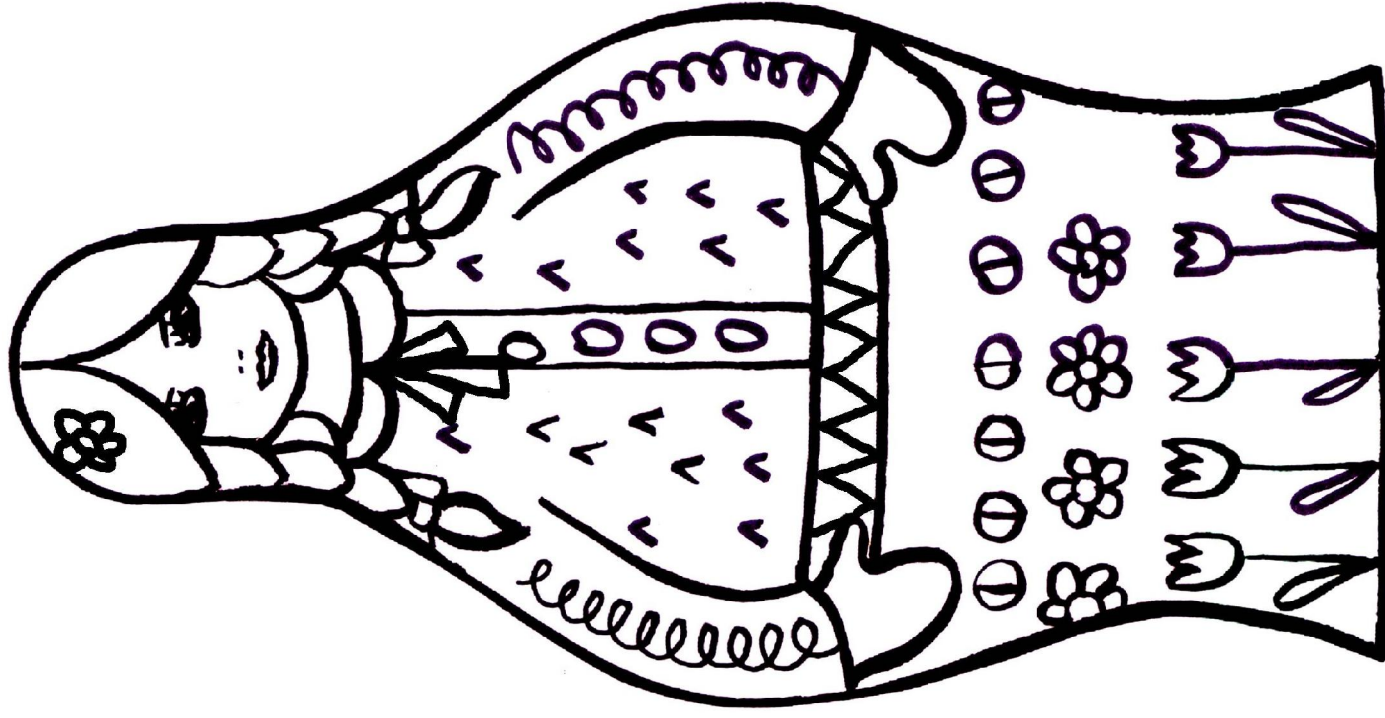
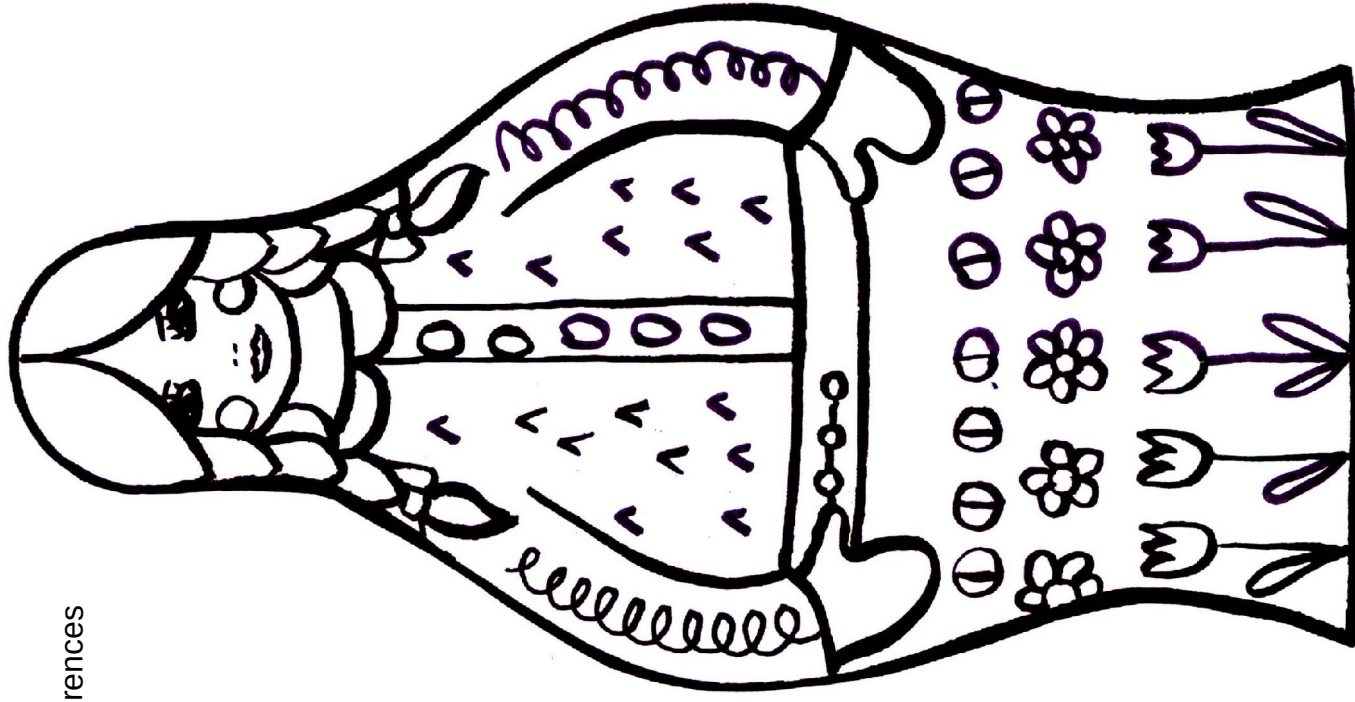
Continue le rythme en découpant ci-dessous les deux poupées suivantes.



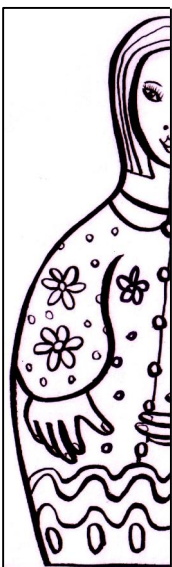
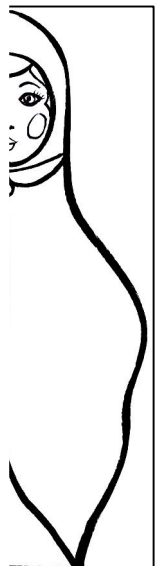
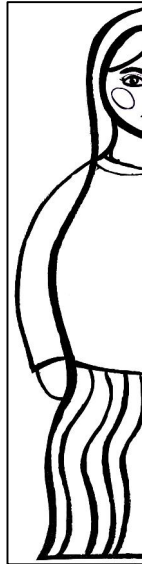
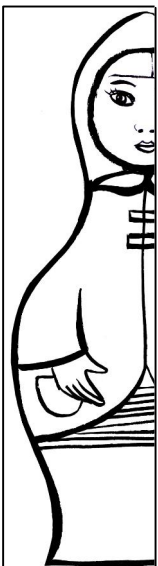
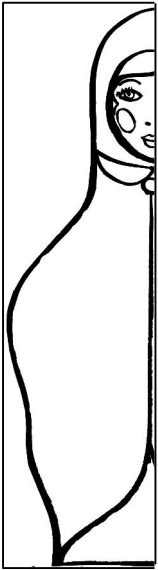
Trouve les différences
entre les deux
images.



Trouve les différences
entre les deux
images.



Découpe les moitiés à gauche pour recomposer les poupées en les collant à droite.



Jeu de m mo



Jeu de m mo



