

Atelier 2

Incitation : « Du mobilier pour votre personnage ».

Consigne : Concevoir du mobilier selon les règles du modulator (voir document fourni).

Contrainte : le mobilier devra être à la taille de la figurine.

Matériel : carton plume, carton ondulé, cutter, colle, papiers, modulator, 2 sortes de figurines...

Présenter ensuite en 10 minutes, à la fin de l'heure, le rappel de la consigne, la réalisation, les notions mathématiques mises en jeu, les éventuelles difficultés rencontrées et les moyens de les résoudre.

Atelier 1

Incitation : « Une maison avec un toit à quatre pans ».

Consigne : Réaliser une maison avec le matériel mis à disposition.

Contrainte : Le toit devra être à 4 pans.

Matériel : boîte carton, carton plume, carton, carton ondulé, papier, document avec dessin et photo de toit à 4 pans...

Présenter ensuite en 10 minutes, à la fin de l'heure, le rappel de la consigne, la réalisation, les notions mathématiques mises en jeu, les éventuelles difficultés rencontrées et les moyens de les résoudre.

Atelier 4

Sujet : « Expérimenter la construction d'un arc en plein cintre ».

Consigne : Réaliser un arc en plein cintre.

Contrainte : Utiliser l'argile.

Matériel : argile, couteaux, carton fort, cutters, document avec différentes sortes d'arcs et une photo...

Présenter ensuite en 10 minutes, à la fin de l'heure, le rappel de la consigne, la réalisation, les notions mathématiques mises en jeu, les éventuelles difficultés rencontrées et les moyens de les résoudre.

Atelier 3

Sujet : « Restaurer Stonehenge ».

Consigne : A partir des documents mis à disposition, réaliser une maquette de Stonehenge.

Contrainte : Utiliser l'argile et aboutir à 30 mégalithes répartis équitablement sur un cercle.

Matériel : argile, couteaux, carton fort, cutters, corde ou fil, crayon, document avec plan de Stonehenge et une photo...

Présenter ensuite en 10 minutes, à la fin de l'heure, le rappel de la consigne, la réalisation, les notions mathématiques mises en jeu, les éventuelles difficultés rencontrées et les moyens de les résoudre.