

COMME UNE RÉCRÉATION

À PARTIR DE
7 ANS

Géométrie et mangas



Ernest Robert

RETZ

www.editions-retz.com

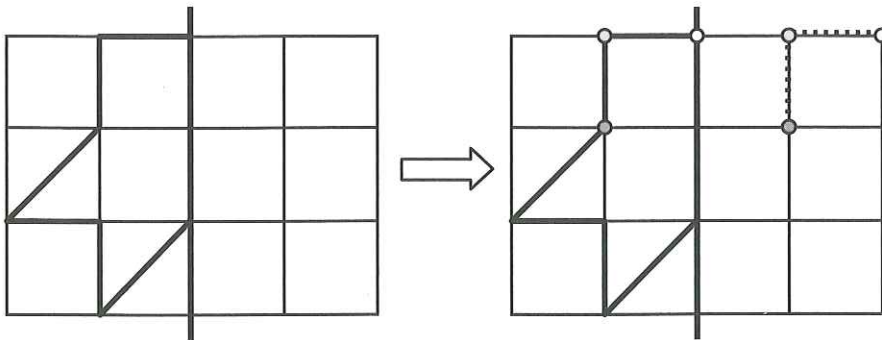
9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

Introduction

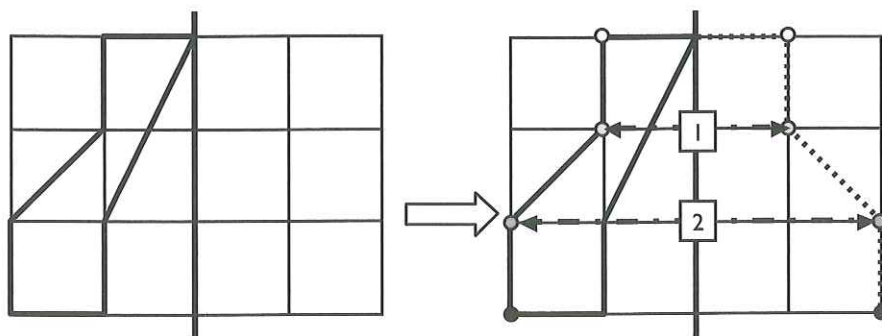
Les mangas font partie du monde des enfants aujourd'hui. Que ce soit en bandes dessinées, en cartes à collectionner ou en dessins animés, ces personnages peuplent leur vie et leur imaginaire. Quoi de plus naturel alors que de s'en inspirer pour susciter leur intérêt pour la géométrie ?

Les exercices demandent de reproduire un manga stylisé, afin de les familiariser avec un quadrillage et des repères géométriques.



En fin d'ouvrage, en proposant aux enfants de compléter une figure, les exercices évoluent pour les amener de façon ludique vers l'apprentissage de la symétrie axiale.

Une des compétences les plus difficiles à aborder en géométrie étant la symétrie, il sera peut-être nécessaire (temporairement) d'organiser le travail de l'enfant. Pour cela, il est possible de lui dessiner un point à l'endroit où deux segments se rejoignent, en comptant le nombre de nœuds de quadrillage qui le séparent de l'axe de symétrie, afin de le reproduire par symétrie.



Une fois ces points bien définis et repérés, la reproduction de la figure sera facilitée, comme la compréhension de la logique de construction.

Un double-décimètre, un crayon bien taillé, une gomme, de la concentration et un bon sens d'observation sont nécessaires pour que, grâce à cet ouvrage, l'enfant prenne non seulement plaisir à reproduire ces mangas, mais acquière puis entretienne aussi de nouvelles compétences en géométrie, indispensables à l'école élémentaire.

