

## Cycle 3

# De la carte aux cartes

**Domaine :** Espace et géométrie

**Compétences :**

- **Reconnaître et utiliser quelques relations géométriques** (notions d'alignement, d'appartenance, **de perpendicularité, de parallélisme**, d'égalité de longueurs, d'égalité d'angle, de distance entre deux points, de symétrie, d'agrandissement et de réduction).
- Utiliser des fractions pour coder des longueurs et des positions de point.

**Matériel :**

- Le planisphère donné (à imprimer en A4)
- Les outils de la géométrie : crayon à papier, règle, équerre, compas
- Le planisphère de la classe pour chercher le nom des pays

**Modalité de travail :**

- En binôme, seul(e) avec confrontation ensuite à plusieurs ou bien en atelier avec l'enseignant
- Si besoin, le nom du pays pourra être retrouvé à l'aide d'une carte du monde disponible en classe ou sur le site <https://www.cartograf.fr/monde-pays.php>

## Niveau 1

### Énigme

Les plus anciens jeux de cartes connus datent de la fin du 10<sup>ème</sup> siècle. Mais de quel pays sont-ils originaires ?

**Consigne :** Suivez ces instructions pour découvrir le pays où sont apparus les premiers jeux de cartes.



1. Tracez le segment [AC]
2. Placez le point G au milieu du segment [AD]
3. Placez le point F au milieu du segment [BC]
4. Tracez le segment [GF]
5. Il coupe [AC] en E
6. Placez le point H sur [EF] tel que  $EH = 35\text{mm}$
7. Le demi-cercle de centre H et de rayon 1,5 cm situé à l'intérieur du quadrilatère ABFE vous indiquera le pays recherché. Sa superficie est la plus étendue.



## Niveau 2

### Énigme :

Le jeu de cartes français ou jeu de 54 cartes est un jeu organisé en 4 enseignes : le carreau, le trèfle, le cœur, le pique.



Les 4 enseignes du jeu de cartes ci-dessous sont différentes. Vous pouvez y observer un grelot, un cœur, une feuille, un gland. Elles viennent d'un autre pays européen. Mais de quel pays s'agit-il ?



**Consigne : Suivez les instructions pour découvrir le pays d'où viennent ces 4 enseignes.**

1. Tracez le segment [AC]
2. Placez le point G au milieu du segment [AD]
3. Placez le point F au milieu du segment [BC]
4. Tracez le segment [GF]
5. Il coupe [AC] en E
6. Tracez la droite (d) perpendiculaire à [AB] qui passe par E et coupe le segment [AB] en H
7. Tracez le segment [AF] qui coupe [HE] en I.
8. Placez le point J sur le segment [IE] tel que  $IJ = 6 \text{ mm}$
9. Tracez le carré IJKL dans le triangle AHE. Il vous indiquera le pays recherché situé au beau milieu du carré.

A

B



C

D

## Niveau 3

**Matériel :** le planisphère donné

**Organisation possible :** seul, par binôme, en atelier avec l'enseignant

### **Énigme :**

Une sculpture de Calder est installée devant le musée des Beaux - Arts de Rouen.



Calder a peint des tableaux également dont ces joueurs de cartes en 1974. Le tableau s'intitule As de pique. Mais dans quel pays est-il exposé ?



As de Pique, 1974  
Gouache sur papier, 74,2 x 109,2 cm  
Collection Musée Calder, Rouen, France

« Je veux faire des choses qui soient amusantes à regarder. »



**Consigne :** Suivez ces instructions pour découvrir le pays où est exposé le tableau « As de pique de Calder ».

1. Tracez le segment [AC]
2. Placez le point G au milieu du segment [AD]
3. Placez le point F au milieu du segment [BC]
4. Tracez le segment [GF]
5. Placez le point I tel que  $AI = \frac{1}{3}$  du segment [AB]
6. Tracez la droite  $d_1$  perpendiculaire à [GF] qui passe par I.  
Elle coupe [GF] en N
7. Tracez la droite  $d_2$  parallèle à (GF) qui passe par le milieu O de [AG]. Elle coupe (IN) en M
8. Tracez les diagonales du quadrilatère OMNG  
L'intersection de ces diagonales vous indiquera le pays où se trouve L'As de pique.

