|  |
| --- |
| **Composer et décomposer des solides à 3D** |
| Construire des squelettes de solides à 3D en les décomposant en figures à 2D et les appariant« J’ai commencé par faire un carré comme base, puis j’ai ajouté les faces triangulaires congruentes. » | Reconnaître des développements de solides à 3D en les pliant « J’ai plié ce développement et formé une pyramide à base carrée. » | Reconnaître des développements de solides à 3D en les décomposant et les appariant (visualisation) « Lorsque j’imagine le plier dans ma tête, je vois les triangles s’enrouler autour du carré pour former une pyramide. » | Construire et déconstruire des solides de manière flexible en utilisant des squelettes et des développements « Ce développement va créer un cylindre, mais je ne peux pas créer le squelette d’un cylindre, car il n’a pas de sommets ni d’arêtes. » |
| **Observations et documentation** |
|  |  |  |  |