|  |
| --- |
| **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 congruents 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** |
|  |  |  |  |