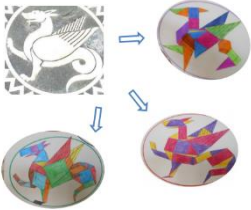




Le projet

Construire un bestiaire de classe en volume à partir d'animaux hybrides repérés sur des enluminures en utilisant des formes géométriques



Étape 1. Création de l'animal

- Choisis ton animal
Tu peux utiliser le site de la BNF pour faire ton choix
<http://expositions.bnf.fr/bestiaire/pedago/monstres/bestiaire>
- Réalise sa silhouette sur une feuille A4
- Remplis cette silhouette avec des formes géométriques comprenant au moins un rectangle, un parallélogramme, un hexagone et un triangle, rectangle, isocèle ou équilatéral.

Étape 2. Transformer les figures géométriques en prisme

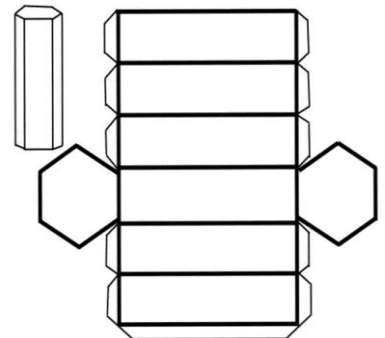
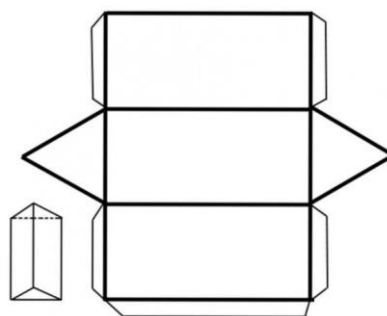
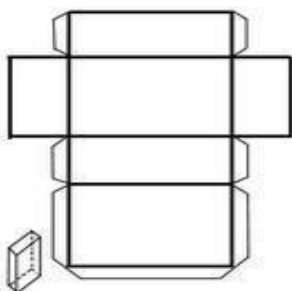
À partir des modèles ci-dessous ou avec Geogebra,

- Réalise le prisme de chaque figure
- Colore les faces supérieures
- Reconstitue ton animal qui prendra alors de l'épaisseur.



Étape 3. Créer le bestiaire

L'ensemble des productions sont rassemblées sur un support mural



Sur une idée : de Françoise Bertrand : https://www.apmep.fr/IMG/pdf/Atelier_D03.pdf