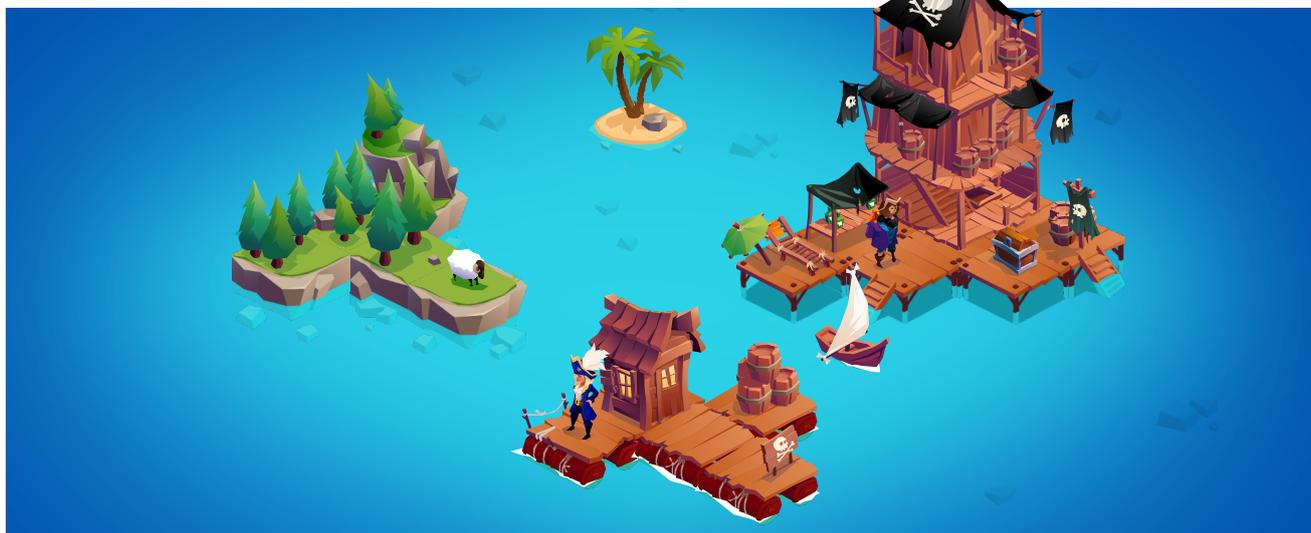


JEU CONCOURS - MODE D'EMPLOI

Plongez vos élèves dans les coulisses d'un jeu vidéo et découvrez comment la géométrie donne vie aux décors grâce au dessin en perspective. Une activité ludique et clé en main pour explorer les formes, les volumes... et laisser parler la créativité !

À la clé : Un abonnement gratuit à Archipel pour toute la classe !



LE CONTENU

1. 5 exercices proposés.
2. 1 feuille avec une grille isométrique.

QUE DOIS-JE ENVOYER

1. Le dessin d'une construction (réel ou imaginaire) suivant les principes de la perspective (sur la feuille avec une grille isométrique)

COMMENT ENVOYER LES PRODUCTIONS DE MES ÉLÈVES

1. Prenez chaque production de vos élèves en photos
2. Envoyez les photos via ce formulaire en ligne : <https://archipel.education/jeu-concours-semaine-maths-2025/>

LE CALENDRIER

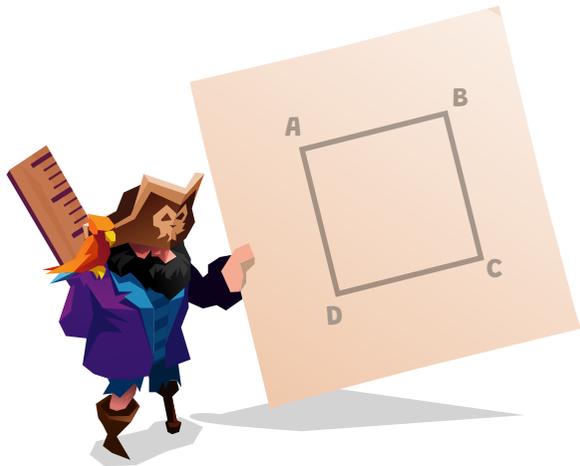
1. La date limite d'envoi des fichiers : **19 mars 2025 à minuit**
2. Tirage au sort : **24 mars 2025**

LE PRIX

Chaque gagnant fera remporter à l'ensemble de sa classe une licence du jeu vidéo pédagogique Archipel.

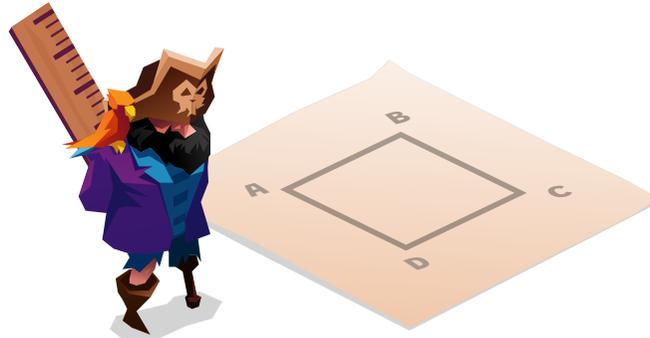
Bonne chance et amusez vous bien 😊 !

DESSINER COMME DANS UN JEU VIDÉO GRÂCE À LA GÉOMÉTRIE.



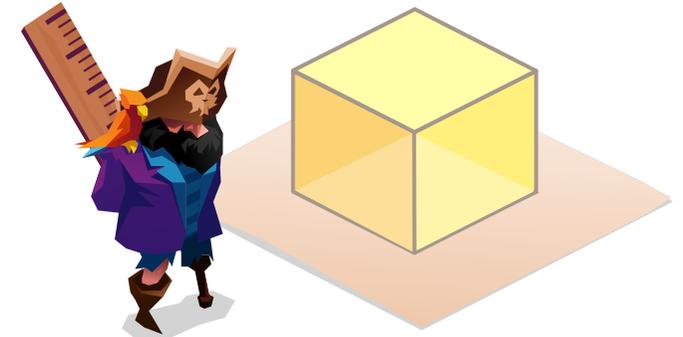
Étape 1 : Carré de face

Imagine que tu regardes un carré de face. Il apparaît comme un carré normal, sans déformation. Ses angles sont droits et ses côtés sont égaux.



Étape 2 : Carré au sol

Maintenant, posons cette feuille sur le sol. Ce carré apparaît comme un losange, comme si on le voyait d'en haut. Cette déformation montre la profondeur.



Étape 3 : Exemple avec un cube

Pour mieux comprendre, prenons l'exemple d'un cube. Quand tu dessines un cube en perspective, le dessus devient un losange et les côtés deviennent des parallélogrammes.

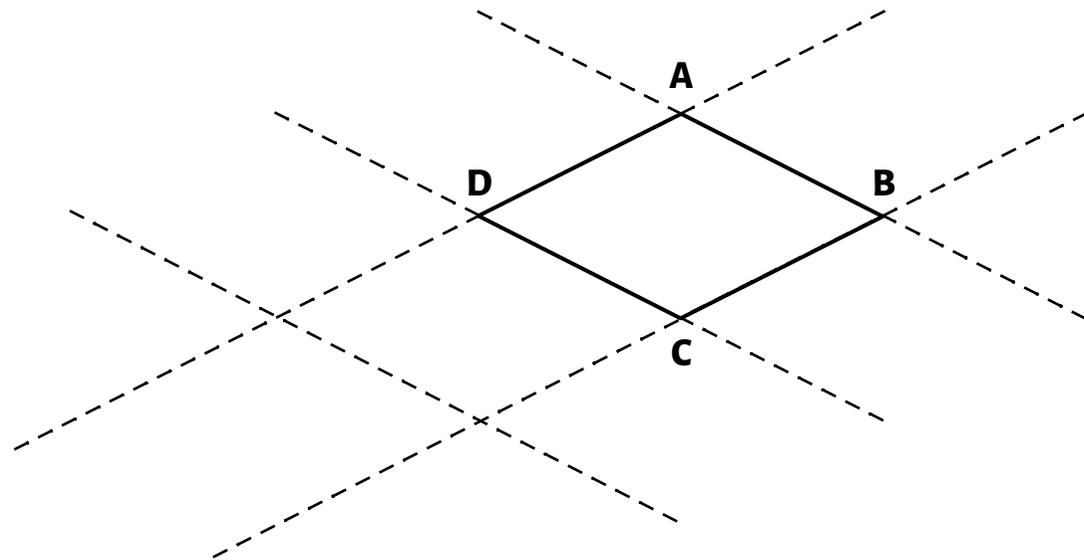
C'est comme dans certains jeux vidéo, où les décors sont dessinés pour donner l'impression d'être en 3D, même si l'écran est plat.

ÉTAPE 1 :

TRACER UNE GRILLE

Pour t'aider à tracer des volumes, le plus simple est de créer une grille qui te servira de guide.

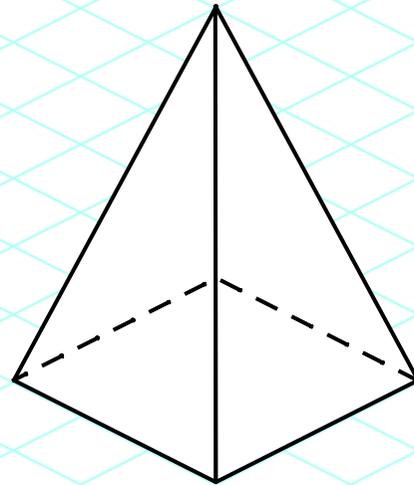
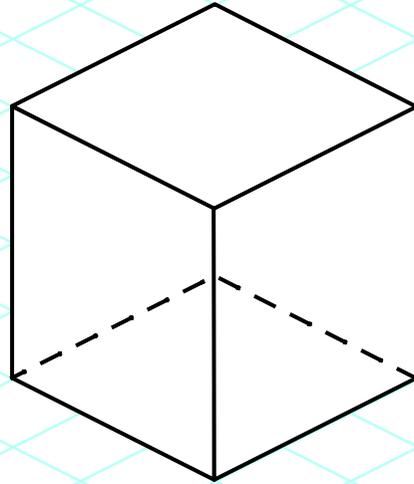
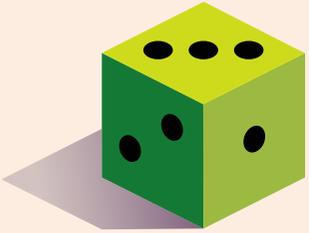
Prolonge chaque côté du losange et continue selon le modèle jusqu'à obtenir une grille.



ÉTAPE 2 : DESSINER DES VOLUMES SIMPLES

Reproduis ces volumes simples en t'aidant de la grille. Les arêtes visibles sont en traits pleins. Les arêtes non visibles sont en pointillés.

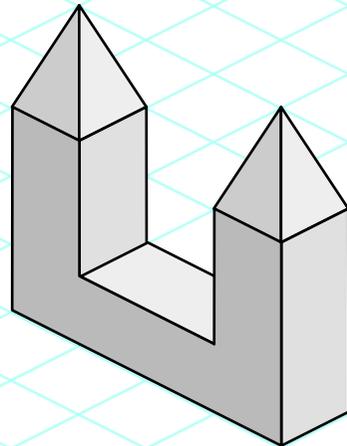
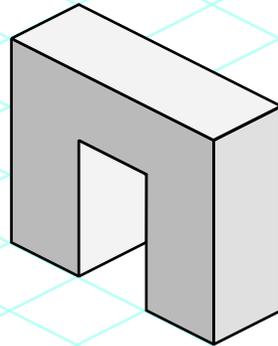
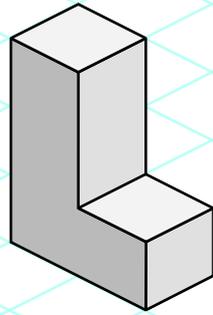
Tu peux colorier les faces visibles et créer une ombre comme l'exemple du dé ci-dessous pour accentuer l'effet 3D.



ÉTAPE 3 :

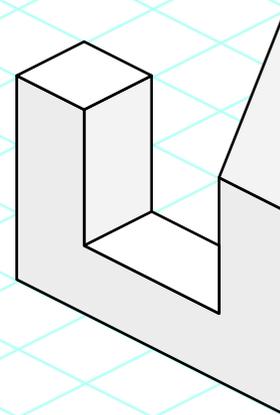
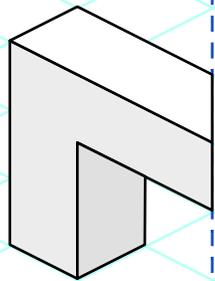
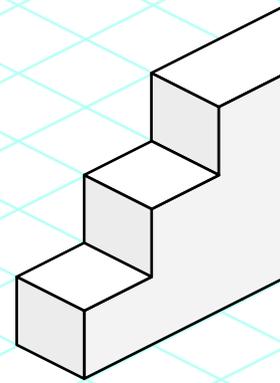
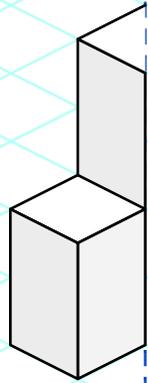
REPRODUIRE DES VOLUMES COMPLEXES

Cette fois, les polyèdres sont un peu plus complexes. Recopie-les en t'aidant toujours de la grille.



ÉTAPE 4 : COMPLÉTER DES VOLUMES PAR SYMÉTRIE

Cette fois-ci, trace le reste
des polyèdres en utilisant
l'axe de symétrie en
pointillés.

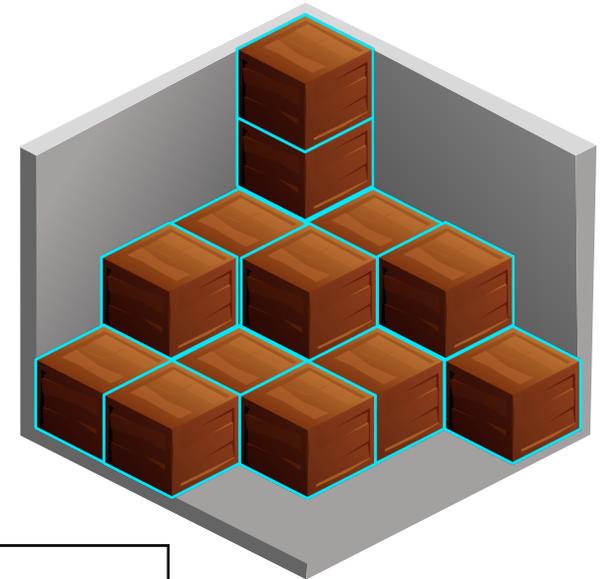
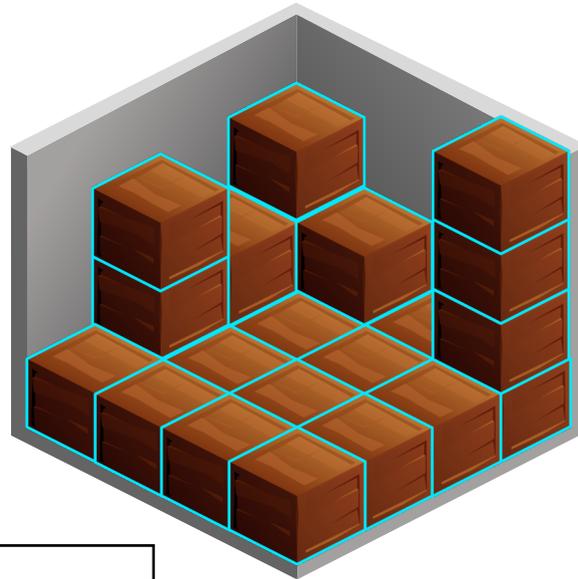
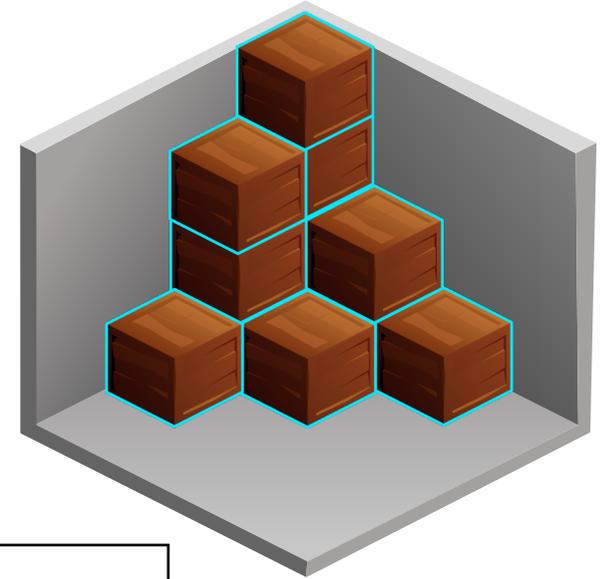
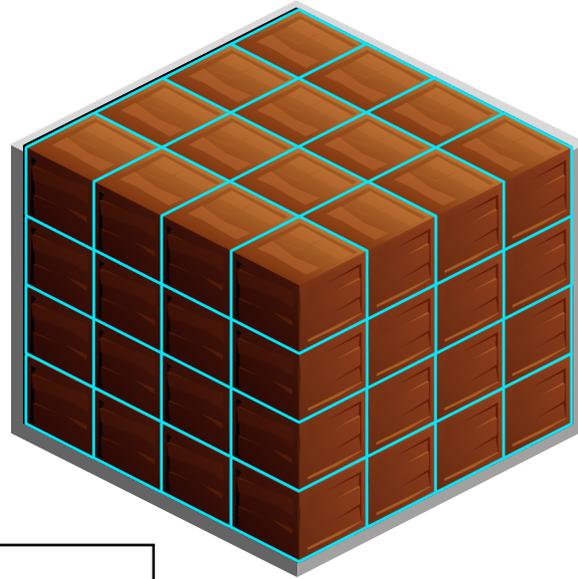


ÉTAPE 5 :

COMPRENDRE UN ENVIRONNEMENT EN TROIS DIMENSIONS

Voyons si tu arrives à bien te représenter un espace en 3D.

À côté de chaque illustration, indique le nombre de caisses présentes dans l'entrepôt (il n'y a pas de vide caché).



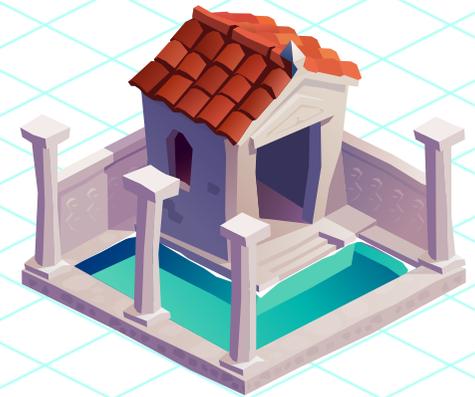
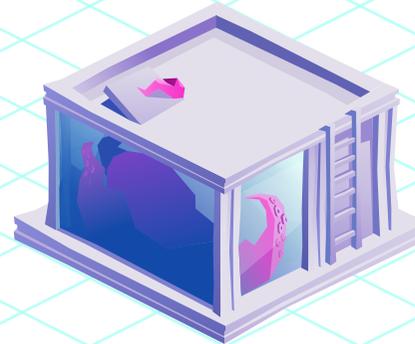
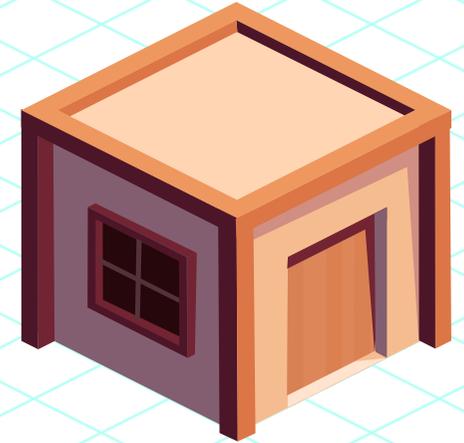
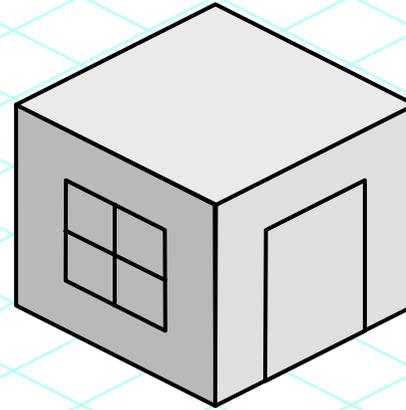
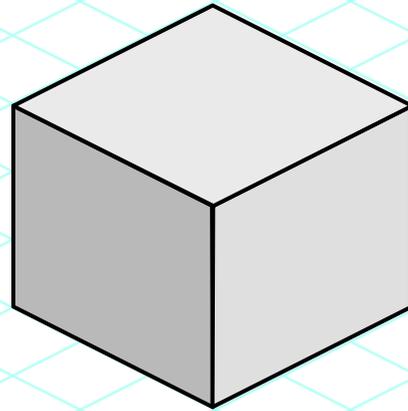
ÉTAPE 6 :

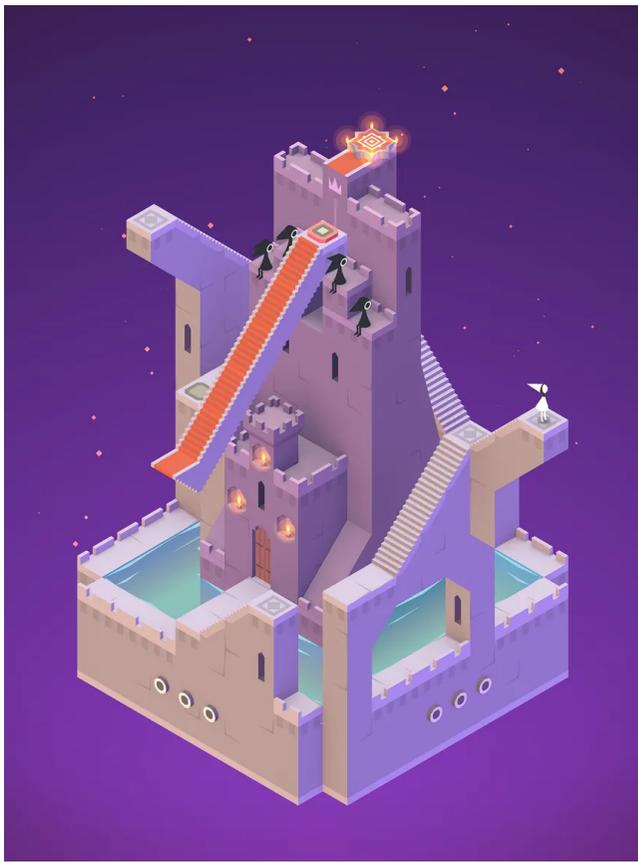
A TOI DE JOUER !

Utilise ta grille pour laisser libre cours à ton imagination !

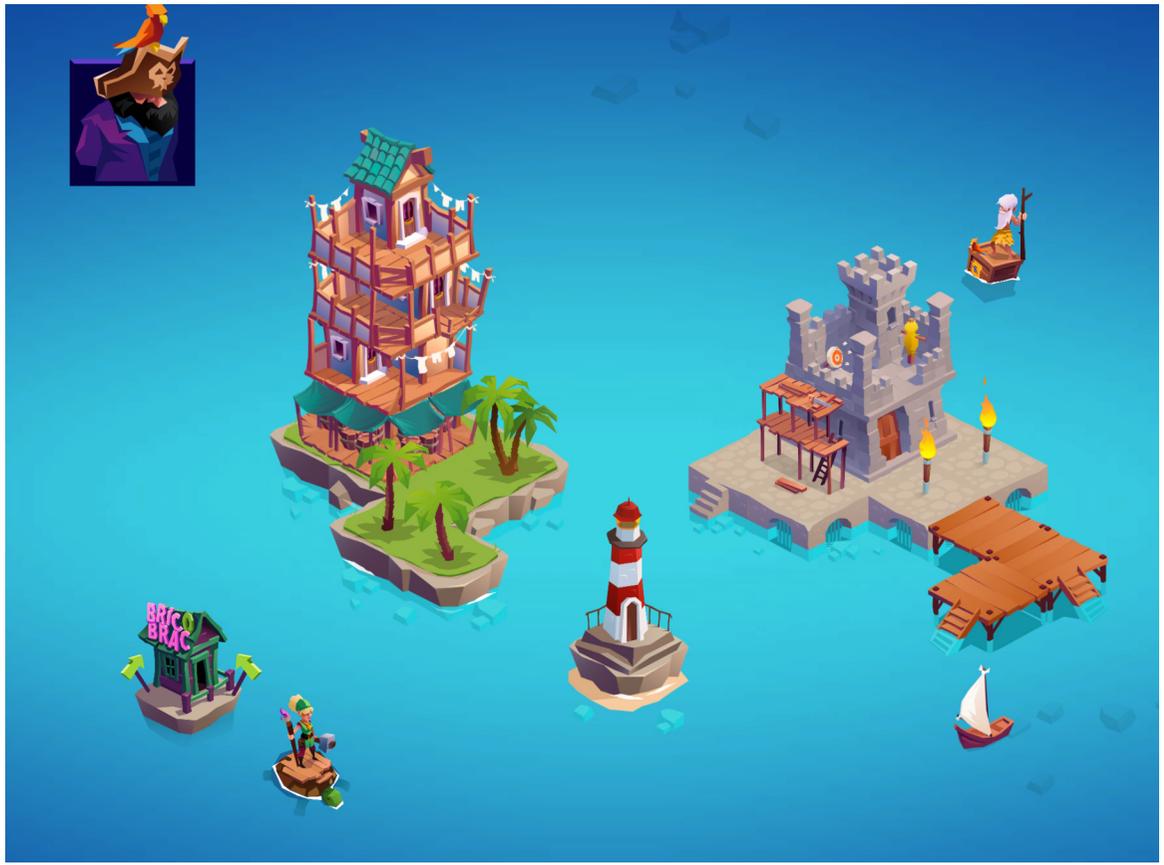
- Commence par un volume simple
- Personnalise ce volume avec des détails pour en faire ce que tu souhaite

Si tu as bien compris comment ça fonctionne : je peux te donner mon petit secret : "casse" les lignes droites pour donner un aspect un peu bancal... et tellement charmant ! 😊

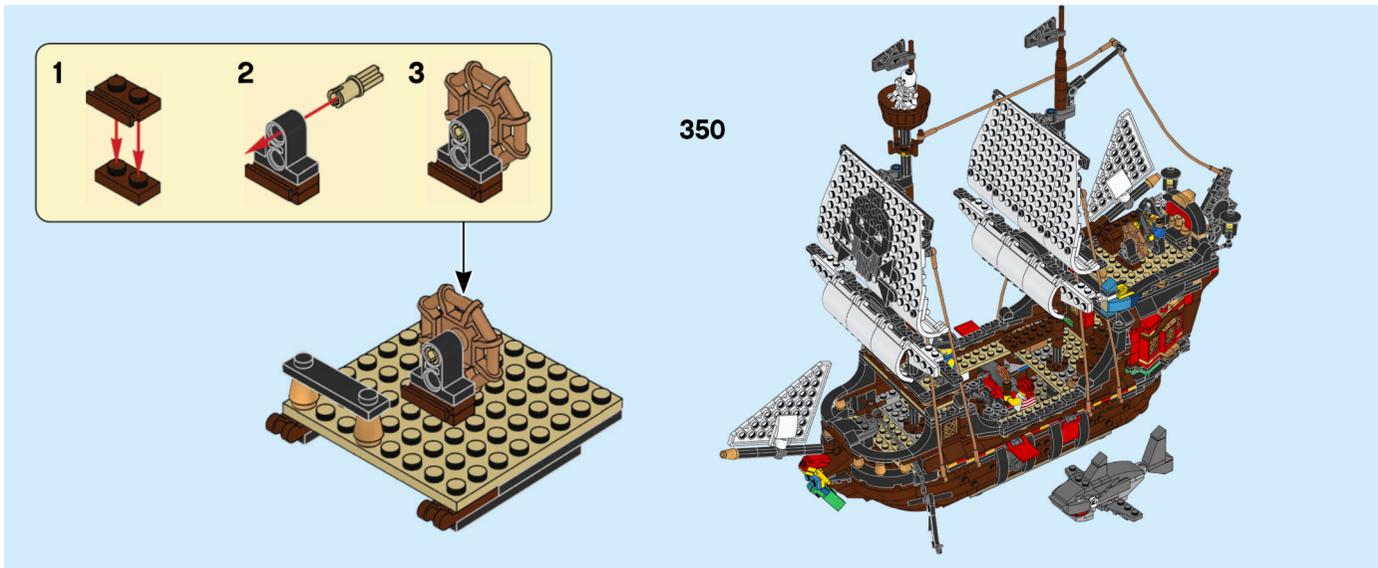




Monument Valley



Archipel



Notice Léo



Wakfu

Règlement du Concours "Semaine des Maths 2025"

Article 1 – Organisation du Concours

Le concours "Semaine des Maths 2025" (ci-après "le concours") est organisé par Archipel Education. Il est gratuit et ouvert aux enseignants du cycle 3. L'objectif est de promouvoir les mathématiques de manière ludique et créative. Le concours se déroulera du 10 au 19 mars 2025.

Article 2 – Conditions de participation

2.1 La participation est gratuite et ne requiert pas d'inscription préalable pour accéder au jeu concours.

2.2 Pour participer au tirage au sort, les enseignants doivent envoyer les productions de leurs élèves via le formulaire d'inscription disponible sur notre site www.archipel.education.

Article 3 – Modalités de participation

3.1 Les enseignants téléchargent le jeu concours.

3.2 Les productions des élèves doivent être envoyées avant la date limite fixée à **19 mars 2025 à 23h59**.

Article 4 – Tirage au sort et Sélection des Gagnants

4.1 À la fin du concours, un tirage au sort désignera les classes gagnantes. Pour être pris en compte, il est impératif d'envoyer un rendu conforme aux modalités décrites et dans les délais impartis. Les rendus doivent être envoyés via le formulaire disponible sur notre site internet <https://archipel.education/jeu-concours-semaine-maths-2025/>.

4.2 Le tirage au sort se fera le mercredi 26 mars 2025..

4.3 Ces classes désignées comme gagnantes remporteront une licence Archipel pour leurs enseignants, valable jusqu'à la fin de l'année scolaire 2024-2025.

Article 5 – Propriété des réalisations

5.1 En participant, les enseignants garantissent être les auteurs des œuvres soumises et détenir tous les droits nécessaires pour les partager.

5.2 En soumettant une création, vous acceptez que nous puissions publier vos réalisations sur nos réseaux sociaux : Instagram, Facebook, LinkedIn, et autres plateformes liées à l'événement. À titre informatif, aucune information personnelle vis-à-vis des élèves sera divulguée, seules les créations seront partagées.

Article 6 – Publication des résultats

6.1 Un mail vous sera envoyé pour vous annoncer votre prix.

Article 7 – Support et Contact

7.1 Pour toute question ou besoin d'assistance, nous restons à votre disposition à l'adresse suivante : contact@archipel.education.

Article 8 – Responsabilité

8.1 Archipel Education se réserve le droit de modifier ou d'annuler le concours en cas de force majeure ou d'événements imprévus.

8.2 En cas de litige concernant l'interprétation ou l'application de ce règlement, la décision d'Archipel Éducation sera considérée comme finale.

Article 9 – Données personnelles

9.1 Nous prenons très au sérieux la confidentialité de vos données. Les informations personnelles collectées dans le cadre de ce concours sont traitées conformément au Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) et seront utilisées uniquement pour gérer le concours et vous envoyer des ressources pédagogiques.

9.2 Vous pouvez à tout moment accéder, rectifier ou supprimer vos données personnelles en nous contactant à l'adresse : contact@archipel.education.

Article 10 – Acceptation du règlement

10.1 En vous inscrivant au concours, vous acceptez pleinement ce règlement et ses conditions.

Article 11 – Vérification des informations

11.1 Avant de soumettre votre inscription, veuillez vérifier attentivement que toutes les informations fournies sont exactes et complètes. Cela permettra de garantir que votre participation est validée dans les meilleures conditions.

Article 12 – Date limite de rendu des réalisations

12.1 Les enseignants doivent envoyer les réalisations avant le 19 mars 2025 à 23h59.

12.2 Toute participation envoyée après cette date ne pourra pas être prise en compte pour le tirage au sort.