

Période 1 : août - octobre

AV	Activité	NB é.	Type	Matériel	
Espace	1.1	<u>Les bords</u> {Reconnaître, décrire et nommer des formes géométriques simples}	2	J/R	2 jeux de cartes <u>Les bords</u> à imprimer par élève (ESPER, voir Documents complémentaires)
		<u>Les sommets</u> {Reconnaître, décrire et nommer des formes géométriques simples (carré, rectangle, cube)}	2	R/J	1er tps Formes convexes de 3 à 8 côtés du jeu de formes <u>Les formes 4e numéros : 1-3-13-14-15-17-18-21-22-25-26-33-42</u> petites feuilles (10 cm / 10 cm). 2e tps Les formes ci-dessus Institutionnalisation page 1
		<u>Le carré</u> {Reconnaître, décrire et nommer des formes géométriques simples (carré, rectangle, cube)}	2 puis 1	R/F	1er tps Jeu de formes <u>Les formes 4e numéros : 1-3-4-7-17-37-38-42</u> ; boîte à outils contenant la ficelle, les bandes, 1 outil « angle droit » (fournie par l'enseignant). 2e tps 1 feuille carrée (cartonnée) de 20 cm / 20 cm pour quatre élèves ; <u>E-F23 Angles droits ?</u> 3e tps Jeu de formes <u>Les formes 4e formes numéros : 1-4-7-46-47-48</u> <u>E-F24 Le carré</u> Institutionnalisation pages 2 et 3
		<u>Le rectangle</u> {Reconnaître, décrire et nommer des formes géométriques simples (carré, rectangle, cube)}	2 puis 1	R/F	Boîte à outils contenant la ficelle, les bandes, 1 outil « angle droit » (fournie par l'enseignant) 1er tps Jeu de formes <u>Les formes 4e Les formes géométriques numéros : 15-17-37-38-39-43</u> outil « angle droit » personnel ; 2e tps Jeu de formes <u>Les formes 4e numéros : 37-39-40-41-43-44-45</u> ; <u>E-F25 Le pantin</u> Institutionnalisation page 4
Nombres	1.1	<u>30 c'est gagné</u> {Mémoriser et communiquer la suite des nombres de 0 à 50 (suite des mots-nombres et écriture chiffrée)}	8 à 12 (pas 10)	Ri/F	1e tps Rituel 2e tps <u>N-F54 30 c'est gagné</u>
		<u>Les trésors</u> {Mémoriser la suite écrite des nombres de 0 à 200 en identifiant son organisation (écriture chiffrée)}	2 à 4 puis 1	J/F	1er tps Jetons (trésor) ; 2 plans de jeux <u>Les Trésors 1,2</u> , tableaux de nombres ; caches en croix (à découper par l'enseignant en respectant la dimension des cases du tableau) ; feuilles. 2e tps <u>N-F56 Des trous</u>
		<u>Où est caché ce nombre ?</u> {Mémoriser la suite écrite des nombres de 0 à 200 en identifiant son organisation (écriture chiffrée)}	3	A/J	Bandes avec caches <u>Où est caché ce nombre ?</u> (voir Documents complémentaires) ; bandes vierges <u>Où est caché ce nombre ?</u> (A3) (ESPER, voir Documents complémentaires). NOTE : suite au plan 2
		<u>En droite ligne</u> {Mémoriser la suite écrite des nombres de 0 à 200 en identifiant son organisation (écriture chiffrée)}	2 puis 1	A/F	1er tps Une fiche <u>En droite ligne</u> de droites graduées vierges par élève (ESPER, voir Documents complémentaires) ; étiquettes vierges ; cache. 2e tps Une fiche <u>En droite ligne</u> de droites graduées vierges par élève (ESPER, voir Documents complémentaires) 3e tps <u>N-F57 Tous en ligne</u> <u>Liens internet : La droite numérique</u> <u>Le serpent numérique (il y a aussi des fiches à imprimer)</u>
	1.3	<u>Et encore cinq</u> {Compter et décompter de 1 en 1 à partir d'un nombre donné, de 2 en 2 à partir de 0}	1/2 classe	Ri	Cartes nombres jusqu'à 20 ou 25 ; 1 bouteille ou tout objet permettant de tourner et d'indiquer une direction.
		<u>Sans la bande</u> {Compter et décompter de 1 en 1 jusqu'à 200, de 10 en 10 jusqu'à 100 à partir d'un nombre donné. Compter de 2 en 2 et de 5 en 5 à partir de 0. Reconnaître quelques suites numériques (pair, impair,...)}	1/2 classe	Ri/A	Une bande numérique de 0 à 50 par élève ; bande numérique de classe de 0 à 50 ; jetons transparents.
		<u>Les compteurs</u> {Compter et décompter de 1 en 1 jusqu'à 200, de 10 en 10 jusqu'à 100 à partir d'un nombre donné. Compter de 2 en 2 et de 5 en 5 à partir de 0. Reconnaître quelques suites numériques (pair, impair,...)}	3 puis 2	A/J	Compteur (à fabriquer avec les élèves) et deux bandes (ESPER, Documents complémentaires) ; enveloppe contenant entre 30 et 40 jetons.
	<u>Le furet</u> {Compter et décompter de 1 en 1 jusqu'à 200, de 10 en 10 jusqu'à 100 à partir d'un nombre donné. Compter de 2 en 2 et de 5 en 5 à partir de 0. Reconnaître quelques suites numériques (pair, impair,...)}	classe, 1/2 classe puis 1	Ri/F	2e tps <u>N-F60 La Grenouille</u> , <u>SUITE au PLAN 3 N-F61 De 10 en 10</u> , <u>N-F62 Saute, saute</u>	

Période 1 : août - octobre

Opérations	1.1	<u>Jusqu'à 10</u> {Mémoriser et communiquer la suite des nombres de 0 à 50 (suite des mots-nombres et écriture chiffrée)}	4 puis 2 puis 1	J/F	<p>1er tps Cartes du répertoire additif jusqu'à 10</p> <p>2e tps Cartes du répertoire additif jusqu'à 10; plan de jeu <u>Jusqu'à 10</u>; règle du jeu <u>Jusqu'à 10</u>; 2 fois 10 jetons de couleurs différentes.</p> <p>3e temps <u>O-F86 La ruche</u>, fiche <u>Jusqu'à 10</u> (ESPER, voir Documents complémentaires).</p>
		Le tableau additif {Mémoriser le répertoire additif (de 0+0 à 9+9) Mémoriser le répertoire soustractif (0-0 à 10-10)}	classe puis 1	A	Fiche <u>Le tableau additif</u> (disponible uniquement sur ESPER, voir Documents complémentaires) Institutionnalisation page 1
		<u>Le plus rapide</u> {Mémoriser le répertoire additif (de 0+0 à 9+9) Mémoriser le répertoire soustractif (0-0 à 10-10)}	2	J	2 dés à dix faces (de 0 à 9); cartes nombres de 0 à 20; jetons. Lien https://gomaths.ch/cr_add.php
		<u>Dictées de calculs</u> , séries 1 à 12 Séries 1 à 12: répertoire additif <u>Coffret de calculs</u> , série tortue Série tortue: répertoire additif	classe 1	Ri/A	Fiche élève <u>Dictées de calculs</u> (ESPER, voir Documents complémentaires); suggestions de <u>Dictées de calculs</u> et leurs corrigés (ESPER, voir Documents complémentaires). Lien https://gomaths.ch/cr_add.php Série tortue (répertoire additif de 0+0 à 9+9: dix fiches)
Mesures	1.3	<u>Remplissage</u> {Comparer deux ou plusieurs objets selon la capacité par comparaison directe (y compris expérimenter différents matériaux (eau, sable))}	2 à 4	R	Contenants: bouteilles, bocaux, boîtes alimentaires; eau, sable pour oiseaux, ou d'autres matériaux de remplissage (éventuellement des entonnoirs, des cuillères... pour le remplissage).
		<u>Que d'eau</u> {Comparer deux ou plusieurs objets selon la capacité par comparaison indirecte}	2	R	Récipients de forme et de taille suffisamment différentes pour ne pas pouvoir en déduire la capacité comprise entre 2 et 5 dl: flacons divers, gobelets, tasses, verres, bocaux,... (plus le choix des récipients est grand, plus les possibilités de donner deux récipients différents à chaque duo sont grandes). Les récipients sont étiquetés A, B, C,... ; 2 récipients (identiques) transparents intermédiaires d'une capacité d'au minimum 5 dl: un gobelet transparent, une bouteille de PET découpée au milieu, un vase, un bocal,...; eau.
		<u>Transport d'eau</u> {Comparer deux ou plusieurs objets selon la capacité par comparaison indirecte}	4 groupes de 4-6 él.	J	Pour s'approvisionner en eau : 1 (ou 2) bassine remplie d'eau; pour stocker son eau (récipient de départ) : 4 grands récipients vides différents (seau, casserole, saladier,...) d'une capacité de 3 à 5 litres; pour le transport d'eau : 5 à 6 contenants en plastique de formes et de tailles différentes (gobelet, bouteilles en plastique coupées,...) d'une capacité de 2 à 4 décilitres. Tous les groupes ont les mêmes 5 à 6 contenants à choix. Une lettre est écrite sur les récipients pour les différencier. Lien avec idées d'activités
	1.P	<u>Les balançoires</u> {Comparaison et mesure de grandeurs}	1	F	<u>G-F130 Les balançoires</u>
Problèmes	1.1	<u>Quel est le problème ?</u> {Reconnaître un énoncé de problème mathématique}	classe 1/2 classe ou 1	F	<p>1er tps <u>ARP-F C'est quoi un problème mathématique ?</u> (voir Documents complémentaires); <u>ARP-F Quel est le problème ?</u> (ESPER, voir Fiches supplémentaires ou Documents complémentaires).</p> <p>2e tps <u>ARP-F1 Quel est le problème ? (1)</u> et <u>ARP-F2 Quel est le problème ? (2)</u></p> <p>Institutionnalisation pages 1 et 2</p>
	2.1	<u>Les châteaux</u> {Utiliser la stratégie «Ajustements d'essais successifs»}	1/2 classe	J	<p>2 jeux de cartes: 36 châteaux</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Critère couleur, trois attributs: jaune, bleu et rouge ○ Critère tour, trois attributs: pointue, arrondie ou carrée ○ Critère porte, deux attributs: arrondie ou carrée ○ Critère drapeau, deux attributs: avec ou sans drapeau
		Les trésors			Voir section Nombres
		Le tableau additif			Voir section Opérations

Version 2022 - St-Prex - groupe 4P AZUR suivi du découpage proposé de la DGEO -> cliquer sur les noms soulignés ou en couleur pour être envoyé en lien direct au site ESPER.

Si vous remarquez une erreur, merci de nous le communiquer à caroline.sutter@edu-vd.ch

Significations: *Tuillage* Introduction Entraînement Fin de domaine * Ajout de St-Prex AZUR A : Activité Ri : Rituel M.Cl : Matériel classe M.Co : Matériel complémentaire (ESPER) M. E : Matériel à préparer R : Recherche F : Fiche C : Carnet