

4P - Période 1 : août - octobre 2024

| AV | Activité | NB é. | Type | Matériel | |
|---------|--|--|-------------------|---|--|
| Espace | 2.1 | <u>Sans dessus dessous</u> {Situer et décrire sa position ou celle d'un objet (devant, derrière, à côté, sur, sous, entre, à l'intérieur, à l'extérieur, à gauche, à droite,...) selon différents repères} | classe | A | activité orale |
| | | <u>Plein la cour</u> {Situer et décrire sa position ou celle d'un objet (à l'intérieur, à l'extérieur, à gauche, à droite,...) selon différents repères} | 3 - 4 | A | 1er tps (familiarisation) 10x plan d'un espace de jeu est reproduit à 10 exemplaires. Sur chaque exemplaire un élément spécifique. 2e tps 15 cônes de gymnastique numérotés de 1 à 15 ; pour chaque groupe, 1 plan représentant l'espace de jeu avec l'emplacement des élèves au départ ainsi que les cônes. |
| | | <u>La photographie</u> {Situer et décrire sa position ou celle d'un objet (à l'intérieur, à l'extérieur, à gauche, à droite...) selon différents repères } | 2 puis 1 | A/F | 1er temps Photos prises par l'enseignant ; peluche ; formes en 3D ; table ou un tabouret carré avec les étiquettes A, B, C, D 2e tps E-F44 La photographie |
| | | <u>Les noeuds</u> {Situer et décrire sa position ou celle d'un objet (à l'intérieur, à l'extérieur, à gauche, à droite...) selon différents repères } | 1/2 classe puis 1 | A/F | 1er tps Quadrillage sur le sol (scotch de carrossier) avec des étiquettes de chiffres et de lettres (genre post-it) 2e temps E-F45 Le message codé |
| 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 N-F54 30 c'est gagné |
| | | <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 N-F56 Des trous Institutionnalisation |
| | | <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 et encore 5 (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 Doc. complémentaires) mêmes que tps 1 3e tps N-F57 Tous en ligne <u>Liens internet : La droite numérique</u> <u>Le serpent numérique</u> (il y a aussi des fiches à imprimer) |
| | 1.2 | <u>Pirate</u> { Passer de l'écriture chiffrée des nombres à l'écriture en mots-nombres et vice versa} | 2 | J | Cartes nombres de 0 à 16 écrits en lettres avec une carte pirate |
| | 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 N-F60 La Grenouille, SUITE au PLAN 3 N-F61 De 10 en 10, N-F62 Saute, saute | |

4P - Période 1 : août - octobre 2024

| | | | | | |
|------------|--|---|-------------------------|------------------------------|---|
| Opérations | | Dictées de calculs , séries 1 à 12 Séries 1 à 12: répertoire additif Coffret de calculs , série tortue Série tortue : répertoire additif | classe 1 | Ri/A | Fiche élève Dictées de calculs (ESPER, voir Documents complémentaires); suggestions de Dictées de calculs 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) |
| | 1.1 | Jusqu'à 10 {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 | 1er tps Cartes du répertoire additif jusqu'à 10 2e tps Cartes du répertoire additif jusqu'à 10; plan de jeu Jusqu'à 10 ; règle du jeu Jusqu'à 10 ; 2 fois 10 jetons de couleurs différentes. 3e temps Q-E86 La ruche , fiche Jusqu'à 10 (ESPER, voir Documents complémentaires). |
| | | 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 Le tableau additif (disponible uniquement sur ESPER, voir Documents complémentaires) Institutionnalisation |
| | | Le plus rapide {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 |
| 1.2 | Vite 10 {Additionner en utilisant les compléments à 10} | 2 | J | 4 séries de cartes de 0 à 10 | |
| Mesures | 1.3 | Remplissage {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). |
| | | Que d'eau {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. |
| | | Transport d'eau {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. <i>Lien avec idées d'activités</i> |
| | 1.P | A boire pour tous {Comparaison et mesure de grandeurs} | 1 | R | 1 bouteille ou tout autre récipient contenant entre 5 dl et 1 l de liquide; 6 verres transparents identiques de 2 à 3 dl de contenance. |
| Problèmes | 1.2 | Classe au zoo {Lire des tableaux, des illustrations présents dans un énoncé} | 1 | P/F | ARP-F6 Classe au zoo (1) et ARP-F7 Classe au zoo (2) |
| | 2.1 | Les châteaux {Utiliser la stratégie « Ajustements d'essais successifs »} | 1/2 classe | J | 2 jeux de cartes : 36 châteaux <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 2024 - 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