

## Période 2 : Novembre - Décembre 2024

Espace	AV	Activité	NB é.	Type	Matériel
	1.1	<u>Les bords</u> {Reconnaître, décrire et nommer des formes géométriques simples}	2	J/R	2 jeux de cartes <a href="#">Les bords</a> 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	<b>1er tps</b> Formes convexes de 3 à 8 côtés du jeu de formes <a href="#">Les formes 4e numéros : 1-3-13-14-15-17-18-21-22-25-26-33-42</a> petites feuilles (10 cm/10 cm). <b>2e tps</b> Les formes ci-dessus <b>Institutionnalisation</b>
		<u>Le carré</u> {Reconnaître, décrire et nommer des formes géométriques simples (carré, rectangle, cube)}	2 puis 1	R/F	<b>1er tps</b> Jeu de formes <a href="#">Les formes 4e numéros : 1-3-4-7-17-37-38-42</a> ; boîte à outils contenant la ficelle, les bandes, 1 outil « angle droit » (fournie par l'enseignant). <b>2e tps</b> 1 feuille A5 (cartonnée) pour quatre élèves (= 4 coins); <a href="#">E-F23 Angles droits ?</a> <b>3e tps</b> Jeu de formes <a href="#">Les formes 4e formes numéro : 1-4-7-46-47-48</a> , <a href="#">E-F24 Le carré</a> <b>Institutionnalisation</b>
		<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 » <b>1er tps</b> Jeu de formes <a href="#">Les formes 4e Les formes géométriques numéro : 15-17-37-38-39-43</a> outil « angle droit » personnel; <b>2e tps</b> Jeu de formes <a href="#">Les formes 4e numéros : 37-39-40-41-43-44-45</a> ; <a href="#">E-F25 Le pantin</a> <b>Institutionnalisation</b>

Nombres		Activité	NB é.	Type	Matériel
	1.1	<u>La toile d'araignée</u> {Mémoriser la suite écrite des nombres de 0 à 200 en identifiant son organisation (écriture chiffrée)}	2 à 4	J	Plan de jeu <a href="#">La toile d'araignée</a> (de 10 à 99); règle du jeu <a href="#">La toile d'araignée</a> ; pions symbolisant les mouches. <b>Garder plan de jeu La toile d'araignée (de 100 à 189) (A3)</b> (ESPER, Documents complémentaires) <b>pour plan 5</b>
	1.1	<u>Où est caché ce nombre ? (suite plan 1)</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> découpée du matériel fourni (A3) bandes vierges <u>Où est caché ce nombre ?</u> (A3) (ESPER, Documents complémentaires). NOTE : révision du plan1
		<u>Puzzle</u> {Mémoriser la suite écrite des nombres de 0 à 200 en identifiant son organisation (écriture chiffrée)}	1	J/A	Fiches <a href="#">Puzzle</a> (ESPER, Documents complémentaires ou lien sur internet) ou anciens moyens maths 3-4P
	1.2	<u>Haut les cartes</u> {Passer du mot-nombre à son écriture chiffrée et inversement de 0 à 50 dans un contexte ordinal et cardinal}	4	A	1 jeu de 11 cartes numérotées de 0 à 9, le 1 étant à deux exemplaires
		<u>Dictée de nombres</u> {Passer du mot-nombre (oral ou écrit) à son écriture chiffrée et inversement jusqu'à 200}	1/2 cl. puis 1	A/F	(phase 1) Fiche <a href="#">Les dizaines</a> (ESPER, Documents complémentaires) - perso : avec la tablette effaçable <b>tps 1 à 3</b> , tps 4 : pour les avancés ? <a href="#">N-F58 Les nombres croisés</a> et <a href="#">N-F59 Domino des nombres</a>
	1.4	<u>On est pareils</u> {Dénombrer et constituer une collection ayant un nb d'objets inférieur à 50 et estimer le nb d'objets d'une collection}	1/2 cl.	A	<i>Jetons ou multitudes</i> Préparer une collection de multicube (inférieure à 30)
		<u>Multitude de multitudes</u> {Dénombrer et constituer une collection par comptage organisé, par groupements de 10, décomposer le nombre en unités et dizaines et inversement et estimer le nombre d'objets d'une collection}	2-4 puis 1	A/F	Phase 1 : 82, 83, 92 ou 93 multicubes; Phase 2 : 80 à 99 jetons. <a href="#">N-F65 Les collections</a>  <a href="#">Jeu internet</a>
		<u>Pas plus de 9</u> {Dénombrer et constituer une collection par comptage organisé, par groupements de 10, décomposer le nombre en unités et dizaines et inversement et estimer le nombre d'objets d'une collection}	2 puis 1	A/F	Barres de dix multicubes Étiquettes <u>Pas plus de 9!</u> à imprimer (ESPER, Documents complémentaires); <a href="#">N-F66 Carrelages</a> et <a href="#">N-F67 Les nombres</a> <b>Institutionnalisation</b> <a href="#">Jeu internet</a>
	2.1	<u>Jusqu'à 30</u> {Comparer, ordonner, encadrer et intercaler des nombres jusqu'à 30}	2-3 puis 1	A/F	Cartes nombres de 0 à 30 (une série par groupe) <a href="#">N-F76 Bien rangés</a>
		<u>Le moins</u> {Comparer, ordonner, encadrer et intercaler des nombres inférieurs à 100}	2 puis 1	J/F	2 boîtes opaques; étiquettes; multicubes. Cartes nombres de 10 à 99 <a href="#">N-F77 Les paquets</a> <b>Institutionnalisation</b>

## Période 2 : Novembre - Décembre 2024

Opérations	1.1	<b>Le tableau soustractif</b> {Mémoriser le répertoire additif (de 0+0 à 9+9), Mémoriser le répertoire soustractif (0-0 à 10-10)}	Classe puis 1	P/F	Fiche <a href="#">Le tableau soustractif</a> (ESPER, Documents complémentaires) <a href="#">O-F88 Dans l'autre sens Institutionnalisation</a>
		<b>Le grand prix</b> {Mémoriser le répertoire additif (de 0+0 à 9+9), Mémoriser le répertoire soustractif (0-0 à 10-10)}	2 puis 1	J/F	Cartes du répertoire soustractif de 0-0 à 10-10; plan de jeu <a href="#">Le grand prix</a> (ESPER, Documents complémentaires), pions <a href="#">O-F89 En forêt</a>
		<b>La banque</b> {Mémoriser le répertoire additif (de 0+0 à 9+9), Mémoriser le répertoire soustractif (0-0 à 10-10)}	4	J	Plan de jeu et règle du jeu <a href="#">La banque</a> (voir Documents complémentaires) 1 dé (constellation de 1 à 6); pions; 1 paquet de cartes : 2 séries de 0 à 10 et 3 séries de 5 à 9.
	1.2	<b>La bataille des dés</b> {Additionner en utilisant les compléments à 10, les doubles (+1, -1) et les regroupements astucieux}	1 puis 2	F/J	<a href="#">O-F92 La bataille des dés</a> 4 dés chiffrés par joueur; jetons.
		<b>A la dizaine</b> {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	3-4 puis 1	J/F	2 séries de cartes de 1 à 9 (qui forment le premier paquet) 8 cartes à 2 chiffres dont chaque chiffre de 1 à 9 apparaît 2 fois au chiffre des unités. <a href="#">O-F93 A la dizaine</a> fiche <a href="#">À la dizaine</a> (ESPER, Documents complémentaires). <a href="#">Lien internet</a> <b>Institutionnalisation</b>
		<b>Vite vingt</b> {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	2	J	2 séries de cartes de 0 à 20 fiche <a href="#">Les compléments à dix</a> (ESPER, voir Documents complémentaires).
		<b>A la dizaine près</b> {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	2 puis 1	J/F	1 jeu de cartes de 20 à 50 (puis aussi avec des cartes de 50 à 80) 3 séries de cartes de 0 à 9. <a href="#">O-F94 Complète</a> et <a href="#">O-F95 Les chaussettes</a> ; fiche <a href="#">Les compléments à dix</a> (ESPER, Documents complémentaires)
	<b>P</b>	<b>Jeux avec la calculatrice (activités 1 et 2)</b> {Addition et soustraction}	1	P	Calculatrice
	RI	<b>Coffret de calculs</b> {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	1	RI	1 coffret contenant plusieurs séries de cartes « calculs » 1 carnet élève pour les réponses fiches corrections feuille de route <a href="#">Coffret de calculs</a> (ESPER, Documents complémentaires)
		<b>Dictée de calculs</b> {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	1	RI	Fiche élève <a href="#">Dictées de calculs</a> (ESPER, Documents complémentaires) suggestions de <a href="#">Dictées de calculs</a> et leurs corrigés (ESPER, Documents complémentaires)

Mesures	4	<b>Ça balance</b> {Comparer deux objets par comparaison directe}	2	A	Une balance pour 2 élèves; une dizaine d'objets de masse différente et 2 de même masse.
		<b>Bonne pâte</b> {Comparer deux ou plusieurs objets selon la masse par comparaison indirecte}	2	A/F	1 balance; pâte à modeler; objets divers de masses très proches et de volumes différents, étiquetés A, B, C, ... <a href="#">G-F128 Bonne pâte</a>
		<b>Je classe</b> {Comparer deux ou plusieurs objets selon la masse par comparaison indirecte}	2	A	1 balance par groupe de deux élèves; sable ou gravier; 3 objets de masses proches et de volumes différents. Ils sont étiquetés A, B et C.
	1.P	<b>Les balances</b> {Comparaison et mesure de grandeurs}	1	F	<a href="#">G-F130 Les balances</a>

Problèmes	1.1	<b>Quel est le problème ?</b> {Reconnaître un énoncé de problème mathématique}	classe 1/2 classe ou 1	F	<b>1er tps ARP-F C'est quoi un problème mathématique ?</b> (voir Documents comp.); <b>ARP-F Quel est le problème ?</b> (ESPER, voir Fiches supplémentaires ou Documents complémentaires). <b>2e tps ARP-F1 Quel est le problème ? (1) et ARP-F2 Quel est le problème ? (2)</b> <b>Institutionnalisation</b>
	1.2	<b>Qui cherche trouve</b> {Lire des tableaux, des illustrations présents dans un énoncé}	1	F	<a href="#">ARP-F8 Qui joue ?</a> , <a href="#">ARP-F9 Les glaces</a>
	2.1	<b>Trouve-le</b> {Utiliser la stratégie « Ajustements d'essais successifs »}	1	P/F	<a href="#">ARP-F13 Trouve-le!</a>

Version 2024 - St-Prex - groupe 4P AZUR suivi du découpage proposé de la DGEO  
-> cliquer sur les noms soulignés 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](mailto:caroline.sutter@edu-vd.ch)

**Significations :** *Tuilage* 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