

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 <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
		<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 A5 (cartonnée) pour quatre élèves (= 4 coins); <u>E-F23 Angles droits ?</u> 3e tps Jeu de formes <u>Les formes 4e formes numéro : 1-4-7-46-47-48</u> , <u>E-F24 Le carré</u> Institutionnalisation
		<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 » 1er tps Jeu de formes <u>Les formes 4e Les formes géométriques numéro : 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

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 <u>La toile d'araignée</u> (de 10 à 99); règle du jeu <u>La toile d'araignée</u> ; pions symbolisant les mouches. Garder plan de jeu La toile d'araignée (de 100 à 189) (A3) (ESPER, Documents complémentaires) pour plan 5
	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 ? (A3)</u> (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 <u>Puzzle</u> (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 <u>Les dizaines</u> (ESPER, Documents complémentaires) - perso : avec la tablette effaçable tps 1 à 3 , tps 4 : pour les avancés ? <u>N-F58 Les nombres croisés</u> et <u>N-F59 Domino des nombres</u>
	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	<u>Jetons ou multitudes</u> 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. <u>N-F65 Les collections</u> Jeu internet
		<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); <u>N-F66 Carrelages</u> et <u>N-F67 Les nombres</u> Institutionnalisation Jeu internet
	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) <u>N-F76 Bien rangés</u>
		<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 <u>N-F77 Les paquets</u> Institutionnalisation

Période 2 : Novembre - Décembre 2024

Opérations	1.1	Le tableau soustractif {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 Le tableau soustractif (ESPER, Documents complémentaires) O-F88 Dans l'autre sens Institutionnalisation
		Le grand prix {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 Le grand prix (ESPER, Documents complémentaires), pions O-F89 En forêt
		La banque {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 La banque (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	La bataille des dés {Additionner en utilisant les compléments à 10, les doubles (+1, -1) et les regroupements astucieux}	1 puis 2	F/J	O-F92 La bataille des dés 4 dés chiffrés par joueur; jetons.
		A la dizaine {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. O-F93 A la dizaine fiche À la dizaine (ESPER, Documents complémentaires). Lien internet Institutionnalisation
		Vite vingt {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	2	J	2 séries de cartes de 0 à 20 fiche Les compléments à dix (ESPER, voir Documents complémentaires).
		A la dizaine près {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. O-F94 Complète et O-F95 Les chaussettes ; fiche Les compléments à dix (ESPER, Documents complémentaires)
	P	Jeux avec la calculatrice (activités 1 et 2) {Addition et soustraction}	1	P	Calculatrice
	RI	Coffret de calculs {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 Coffret de calculs (ESPER, Documents complémentaires)
		Dictée de calculs {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	1	RI	Fiche élève Dictées de calculs (ESPER, Documents complémentaires) suggestions de Dictées de calculs et leurs corrigés (ESPER, Documents complémentaires)

Mesures	4	Ça balance {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.
		Bonne pâte {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, ... G-F128 Bonne pâte
		Je classe {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	Les balances {Comparaison et mesure de grandeurs}	1	F	G-F130 Les balances

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

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

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