
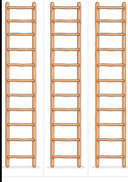










## JEUX

	<h3>Oui - non</h3> <p>Classer des objets selon deux critères (le nombre de côtés, convexe-non convexe, le nombre de sommets, les angles droits)</p>	
	<h3>L'échelle</h3> <p>{Comparer et ordonner des nombres jusqu'à 30}</p>	
	<h3>J'ai tout posé</h3> <p>{Mémoriser le répertoire additif (de 0+0 à 9+9) ; Mémoriser le répertoire soustractif (0-0 à 10-10)}</p>	
	<h3>Des dizaines en plus</h3> <p>{Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}</p>	
	<h3>Dix jetons</h3> <p>{Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}</p>	
	<h3>J'en ai plus *</h3> <p>{Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}</p>	

	Série perroquet	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Série koala	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Série autruche	1	2	3	4	5						
	Série lapin	1	2	3	4	5						
	Série sanglier	1	2	3	4	5						
	Série hippopotame	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Série girafe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

## Ce que j'ai appris :

### Comparaison de nombres

Quantifier, comparer deux ensembles à l'aide d'objets, et comparer les chiffres qui les désignent.

Exemple : 53 < 62

Exemple : 71 > 39

### Les additions

Représenter des situations de calcul à l'aide d'objets, puis les résoudre à l'aide de stratégies.


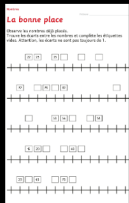
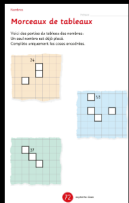
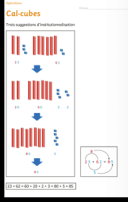



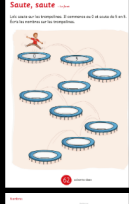

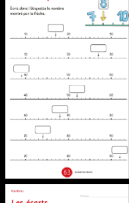



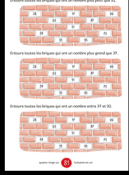
Exemple : 20 + 30 = 50

### Comparer des longueurs

Représenter des situations de mesure à l'aide d'objets, puis les résoudre à l'aide de stratégies.

Exemple : 10 cm > 5 cm

# FICHES

	<b>21-22</b> Les machines		<b>Photoc</b> La bonne place		<b>72</b> Morceaux de tableaux		<b>5</b> Je sais
	<b>Photoc</b> Cal-cubes		<b>61</b> De 10 en 10		<b>78</b> Les nombres cachés		<b>10</b> Les pantalons
	<b>96</b> Calculs		<b>62</b> Saute, saute		<b>79</b> Au fil des nombres		<b>11</b> Où sont les formes
	<b>97</b> Calculs		<b>63</b> La bonne place		<b>80</b> Billets de tombola		<b>18</b> Bonjour
	<b>107</b> Petits problèmes		<b>64</b> Les écarts		<b>81</b> Les murs		

Activités / Rituels / Recherches	NB é.	Type
<b>Le cube</b> {Reconnaître, décrire et nommer des formes géométriques simples (carré, rectangle, cube)} {Mémoriser et communiquer la suite des nombres de 0 à 50 (suite des mots-nombres et écriture chiffrée)}	2	A
<b>Le magasin</b> {Reconnaître, décrire et nommer des formes géométriques simples (carré, rectangle, cube)}	2-4	A
<b>Fais le plein</b> {Classer des objets selon deux critères (le nombre de côtés, convexe-non convexe, le nombre de sommets, les angles droits)}	1/2 classe puis 2	A
<b>Quels cubes !</b> {Figures et transformations géométriques}	2	A
<b>Le furet</b> {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	Ri
<b>Jeux avec calculatrice</b>	2 ou 1	A
<b>Dictées de calculs</b>	1	Ri
<b>Vers les étoiles</b> {Comparer deux ou plusieurs objets selon la longueur (par comparaison directe ou indirecte)}	1	R
<b>Les ficelles</b> {Approcher la notion de ligne brisée}	2	P
<b>Lot de multicubes et Quel étalon choisir ?</b> {Comparer deux ou plusieurs objets selon la longueur par mesurage avec des unités non conventionnelles}	2	R
<b>C'est faux</b> {Vérifier la vraisemblance de la réponse par rapport au contexte et aux informations de l'énoncé}	2	A