

Période 4 : mars-mai 2025

	Activité	NB é.	Type	Matériel	
Espace	1.3	<i>P'tits cubes</i> {Reproduire et réaliser des formes planes (frises, pavages,...) et observer ce qui change et ne change pas lors de transformations géométriques}	1	A	Multicubes cartes modèles P'tits cubes
	1.3	4 triangles et 1 carré {Espace 3e, chapitre 1, apprentissage visé 4 Reproduire et réaliser des formes planes (frises, pavages,...) et observer ce qui change et ne change pas lors de transformations géométriques}	1	A	5 formes (pièces aimantées): 2 grands triangles, 2 petits triangles et 1 carré; cartes modèles 4 triangles et 1 carré ; corrigé 4 triangles et 1 carré (ESPER, Documents complémentaires).
	1.3	Architek bleu {Construire et reproduire une forme géométrique plane ou un solide avec du matériel de construction (plots, mosaïque...)} Architek	1	A	Fiches bleues du coffret Architek
	1.3	Tout plein de carrés {Construire et reproduire une forme géométrique plane ou un solide avec du matériel de construction (plots, mosaïque, ...)} Tout plein de carrés	1	A	Jeu de pièces aimantées; ardoise magnétique
	1P	Coupe, coupe {Figures et transformations géométriques}	1	A/F	1er temps Feuilles de papier fin; ciseaux; modèles Coupe, coupe (ESPER, Documents complémentaires); 2e temps Modèles Coupe, coupe (partie du bas) (ESPER, Documents complémentaires); 3e temps E-F41 Coupe, coupe (1) et E-F42 Coupe, coupe (2)
	2.2	Les chemins {Repérage dans le plan et dans l'espace}	1	F	E-F46 La cabane de Sophie
	2.2	Fais comme lui {Décrire un trajet en indiquant le point de départ, le point d'arrivée, les directions à prendre, les repères pertinents... et utiliser un code personnel pour mémoriser et communiquer des itinéraires}	1/2 cl	A	1er temps 1 espace neutre suffisant, sans point de repère pour pouvoir mettre en place la scène et les élèves observateurs autour (environ 4 m/4 m); 1 maquette (un carton de 30/30 cm); 1 personnage Playmobil® ou Legos®, Duplo®, ou fabriqués avec un bâtonnet et les visages dessinés au feutre (voir modèle); mini-mobilier (par exemple: une chaise, une poubelle et une table). Un modèle de chaise et de table ESPER, Documents complémentaires). La poubelle peut être symbolisée par un dé à coudre; le même mobilier en grandeur réelle. 2e temps Paravent 3e temps Feuilles blanches
	2.2	La balade {Décrire un trajet en indiquant le point de départ, le point d'arrivée, les directions à prendre, les repères pertinents,... et utiliser un code personnel pour mémoriser et communiquer des itinéraires}	1/2 cl puis 1	A/F	1er temps 1 quadrillage sur le sol (scotch de carrossier) avec des étiquettes de chiffres et de lettres éléments de décor: objets ou photos La balade (phase 2) (Documents complémentaires); feuilles blanches. 2e temps E-F47 La balade , grille vierge La balade (ESPER, Documents complémentaires). Lien internet : Déplacements sur quadrillage
2P	Bloque-moi {Décrire un trajet en indiquant les nœuds du quadrillage}	2	J	Plan de jeu Bloque-moi règle du jeu Bloque-moi 2 pions ; jetons (entre 30 et 40)	
Nombres	1.4	Des billes {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}	1/2 cl puis 1	A/F	1er temps Plan de jeu Des billes (voir Documents complémentaires) 2e temps N-F68 Des billes et N-F69 Mes écritures
	1.4	En Egypte {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}	4-6	J	Plan de jeu En Egypte règle du jeu En Egypte 90 cartes cubes; cartes nombres de 0 à 99; dé; pions.
	1P	Le spectacle {Dénombrement et extension du domaine numérique}	1	F	N-F73 Le spectacle
	2P	Du plus petit au plus grand {Comparaison et représentation de nombres}	1	F	N-F82 Du plus petit au plus grand

Période 4 : mars-mai 2025

Opérations	1.1	<u>Les pyramides</u> {Mémoriser le répertoire additif (de 0+0 à 9+9) Mémoriser le répertoire soustractif (0-0 à 10-10)}	Classe puis 2 puis 1	A/F	1er temps Pyramide dessinée au tableau 2e temps Fiche Les pyramides (ESPER, Documents complémentaires) 3e temps O-F90 Les pyramides Lien internet : L'escalade et pyramides
		<u>Triplette</u> {Mémoriser le répertoire additif (de 0+0 à 9+9) Mémoriser le répertoire soustractif (0-0 à 10-10)}	4	J	1er et 3e tps Cartes du répertoire additif de 0+0 à 9+9 2e et 3e tps Cartes du répertoire soustractif de 0-0 à 10-10 -> coffret calcul koala
	1.2	<u>Bonne pioche</u> {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	4	J	16 cartes nombres : 1, 2, 3, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8, 8, 9, 9, 10, 10 d'une couleur cartes nombres de 15 à 30 d'une autre couleur.
	1.2	<u>La récolte</u> {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	3-4	J	2 séries de cartes de 0 à 9 3 fois le 10, le 20 et le 30.
	1.2	De moins en moins {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	Classe puis 1	A/F	1er, 2e et 3e temps 1 boîte opaque ; 9 barres de 10 multicubes ; 9 multicubes. 4e temps O-F100 Sans les doigts! et O-F101 Moins !
	1.2	<u>Des dizaines en moins</u> {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	2	J	Plan de jeu Des dizaine en moins règle du jeu Des dizaine en moins 2 pions ; 1 dé à 6 faces.
	1.3	Que de problèmes {Reconnaître et résoudre des problèmes additifs et soustractifs}	2 puis 1	A/F	1er temps Fiches Que de problèmes! (ESPER, Fiches ou Documents complémentaires) 2e temps O-F108 Que de problèmes! (1) , O-F109 Que de problèmes! (2) , O-F110 Que de problèmes! (3)
1P	Toujours plus haut {Addition et soustraction}	1	F	O-F112 Toujours plus haut Lien internet : Pyramides d'additions	

Problèmes		<u>Utile ?</u> {Reconnaître un énoncé de problème mathématique}	2	P/F	ARP-F3 Utile? (1) et ARP-F4 Utile? (2)
	2.2	Fais comme lui			Voir section Espace
	2.2	La balade			Voir section Espace
	1.3	Que de problèmes			Voir section Opérations
	1.2	<u>Que d'images</u> {Lire des tableaux, des illustrations présents dans un énoncé}	1	F	ARP-F12 Que d'images
	2.1	<u>Des nombres en actions</u> {Utiliser la stratégie « Ajustements d'essais successifs »}	2	F	ARP-F14 Le nombre choisi , ARP-F15 Tricycles et vélos ,
	2.2	<u>Réflexion</u> {Utiliser un tableau, un dessin, une liste,... pour modéliser un problème}	1	F	ARP-F19 La course
	3.1	C'est faux {Vérifier la vraisemblance de la réponse par rapport au contexte et aux informations de l'énoncé}	2	A	Propositions d'énoncés de problèmes C'est faux! (disponible uniquement sur ESPER, voir Fiches supplémentaires)

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