

## Période 4 : relâches - Pâques (mars - avril)

Activité	NB é.	Type	Matériel
----------	-------	------	----------

Espace	3	<u>Je reproduis</u>	2	A	M. Cl + M.E : Jeu de formes <i>Formes géométriques (1)(2)</i> , Ronds, carrés et triangles du jeu de formes ; Les formes numéro : 1 à 14 feuilles A5.
	3	<b>Quatre pour une</b> (sur plusieurs jours) {Construire et reproduire une forme géométrique plane ou un solide avec du matériel de construction (plots, mosaïque,...)}	1	R	M. Cl + M.Co : 1 jeu de « Pièces aimantées 2 » ; 1 ardoise magnétique : fiches supplémentaires d'exemples <i>Quatre pour une (1)(2)(3)</i>
	3	<u>Drôles de formes</u> {Construire et reproduire une forme géométrique plane}	2 puis 1	A	M. Cl + M.Co : <b>1er tps et 2e tps</b> (par élève) 1 jeu de « Pièces aimantées 2 » une couleur (34 pièces) ; 1 ardoise magnétique. <b>2e tps en plus : modèles de constructions</b> <b>3e tps</b> : Fiche élève : <b>E-F4 Drôles de formes</b> ; fiche supplémentaire <i>Drôles de formes</i>
		<u>Architek rouge</u> (1) (Reproduire et réaliser des formes planes (frises, pavages, ...) et observer ce qui change et ne change pas lors de transformations géométriques)	4 puis 1	A	<b>1tps</b> 1 pyramide, 1 cube, 1 table ou 1 tabouret pour poser la construction ; photos énigmes fabriquées par l'enseignant et/ou les élèves. <b>2tps</b> Architek rouge

Nombres	1.1	<b>La bande numérique: 2ème temps</b> (Mémoriser et communiquer la suite des nombres de 0 à 50 (suite des mots-nombres et écriture chiffrée))	1, puis classe	F / A	<i>N-F1 La bande numérique</i>
	1.3	<u>Loto</u> (temps 2) {Passer du mot-nombre (oral ou écrit) à son écriture chiffrée et inversement dans les nombres de 0 à 50, dans un contexte ordinal et cardinal}	Classe	J	M.Cl : Jetons transparents ; cartes « Loto » ; Série 1 : jusqu'à 16 (verte) Série 2 : jusqu'à 30 (jaune) Série 3 : jusqu'à 50 (bleue)
	1 pro	<b>Les dessins (problèmes)</b> (Dénombrer et constituer une collection ayant un nombre d'objets inférieur à 50 ET ajouter les absents)	1	F	Fiche 19 Les dessins
	2.1	<u>Le clapier</u> (Comparer deux collections en utilisant le dénombrement)	1	F	<i>N-F20 Le clapier</i>
	2.2	<b>Chasse aux trésors (3)</b> (Comparer et ordonner des nombres jusqu'à 30)	4	A	Multicubes : 1er temps - 2 collections de 1 à 30 multicubes / 2e temps - 5 collections de 3 à 12 multicubes (par exemple: 3 - 5 - 9 -10 -12) / 3e temps - Entre 7 et 10 collections jusqu'à 30 multicubes au maximum (par exemple: 5 - 8 - 9 - 10 - 15 - 21 - 22 - 25 - 30)
	2.2	<u>Les boîtes</u> (Comparer, ordonner, encadrer et intercaler des nombres jusqu'à 30)	2	A	Plusieurs boîtes de 2 couleurs différentes (1 rouge et 4 bleues) ; multicubes de 2 couleurs différentes (rouge et bleu).
	2 Pro	<u>Toboggan</u> (Comparer, ordonner, encadrer et intercaler des nombres jusqu'à 30)	3-4	J	2 séries de cartes de 0 à 16 pions ; plan de jeu <i>Toboggan</i> règle du jeu <i>Toboggan</i>

Suite « Nombres » page suivante

## Période 4 : relâches - Pâques (mars - avril)

Opérations	1.1	<u>Où suis-je ?</u> (Additionner et soustraire en travaillant sur l'aspect ordinal des nombres)	2	J	Bandes de nombres <u>Où suis-je ?</u> 1 dé avec les chiffres: 3 – 4 – 5 en noir et 3 – 4 – 5 en rouge; -> à fabriquer ??? 1 pion
	2	<u>La calculatrice</u> (Temps 2 et 3) {Mémoriser le répertoire additif (somme inférieure ou égale à 10). Utiliser la calculatrice}	4 à 8 ou 1/2 classe	J	1 calculatrice pour 2 élèves.
	2	<b>Presto</b> {Mémoriser le répertoire additif (somme inférieure ou égale à 10)}	3	J	M.CI + M.E : Cartes-calculs additions; jetons. -> <u>le coffret de calcul</u> (voir plus bas)
	1.3	<b>10 +</b> (Additionner un nombre à 10)	Classe puis 1	A/F	Affiche <u>Q-F19 10+</u>
	1.4 pro	<u>Problèmes</u> (Reconnaître et résoudre des problèmes additifs et soustractifs)	1	F	<u>Q-F25 Problèmes (1)</u> , <u>Q-F26 Problèmes (2)</u> <u>Q-F27 Problèmes (3)</u>
	1.4 pro	<u>Problème du jour</u> (Reconnaître et résoudre des problèmes additifs et soustractifs)	Classe	A	Exemple de fiche élève <u>Problème du jour</u> exemples de problèmes à lire par l'enseignant

Problèmes	1.2	<u>Les tableaux</u> (4) {Lire des tableaux}	1	F	Fiche élève : <u>ARP-F4, ARP-F5, ARP-F6, ARP-F7, ARP-F8, ARP-F9 et ARP-F10</u> ; fiche autocollants <u>Le cheval</u> .
	1.2	<u>Lire différemment</u> (2) (Lire des tableaux, des illustrations présents dans un énoncé)	1	F	<u>ARP-F11 L'anniversaire</u> <u>ARP-F12 Les luges</u> <u>ARP-F13 Les ballons</u>
	2.1	<u>Le robot surprise</u> {Utiliser la stratégie «Ajustements d'essais successifs»}	2	J	4 jeux de 18 cartes robots; cartes avec des logos: bonne couleur; bon modèle; bon modèle et bonne couleur; 1 cache.
	2.2	<u>Les énigmes</u> (Utiliser un tableau, un dessin, une liste,... pour modéliser un problème)	1	F	<u>ARP-F16 Le marchand</u> <u>ARP-F17 Les glaces</u> <u>ARP-F18 Les drapeaux</u> <u>ARP-F19 Les multicubes</u> <u>ARP-F20 Les animaux</u>
	3	<u>J'entoure</u> {Vérifier la vraisemblance de la réponse par rapport au contexte et aux informations de l'énoncé}	Classe	F	<u>Problèmes</u> (fiches disponible uniquement sur ESPER, voir Fiches supplémentaires) <u>ARP-F22 J'entoure</u> <u>ARP-F23 La baguette</u>