

Période 5 : Pâques - Été

	Activité	NB é.	Type	Matériel
Espace	1.3 Avec Architek (Construire et reproduire une forme géométrique plane ou un solide avec du matériel de construction (plots, mosaïque,...))	2	A	M. CI : Pièces de « Architek vert », 1 support en carton format A5, jetons, photos
	1.4 La suite (Reproduire et réaliser des formes planes (frises, pavages,...) et observer ce qui change et ne change pas lors de transformations géométriques)	8-12 puis 1	A F	1er tps : Objets usuels (gommes, crayons, morceaux de papier, craies, jetons, perles...) 2e tps : E-F5 Les frises et E-F6 Le magicien
	1.4 Des p'tits trous (Reproduire et réaliser des formes planes (frises, pavages,...) et observer ce qui change et ne change pas lors de transformations géométriques)	2 puis 1	A F	M. CI : 1er tps : 16 cubes identiques 2e tps : E-F8 Des p'tits trous (1) et E-F9 Des p'tits trous (2)
	Architek rouge (2) (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	1tps 1 pyramide, 1 cube, 1 table ou 1 tabouret pour poser la construction; photos énigmes fabriquées par l'enseignant et/ou les élèves. 2tps Architek rouge
	2.2 Je me promène (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)	Classe ou 1/2 classe	Ri	1 maquette avec des personnages 1 poubelle et sa reproduction (dé à coudre); 1 chaise et une table avec leur reproduction en miniature <i>Je me promène</i> (disponible sur ESPER.); 3tps 1 plan
	2.2 La traversée (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 puis 2	A / J	pièces aimantées; plan de jeu <i>La traversée</i> ardoises magnétiques.
	Suivez la flèche (Situer et décrire sa position ou celle d'un objet (devant, derrière, à côté, sur, sous, entre, à l'intérieur, à l'extérieur, à gauche, à droite, ...) selon différents repères)	2 à 4	J	Jetons ou pions bleus, verts, rouges et jaunes; 2 dés; plan de jeu <i>Suivez la flèche!</i> règle du jeu <i>Suivez la flèche!</i>
Nombres	1.1 Jouons avec la bande (Mémoriser et communiquer la suite des nombres de 0 à 50 (suite des mots-nombres et écriture chiffrée))	1/2 classe	A / Ri	Bande numérique classe (0 à 50); 1 bande numérique par élève (jusqu'à 30), reçue dans l'activité <i>La bande numérique</i> ; 1 cache; jetons transparents
	1.2 Les chenilles (Compter et décompter de 1 en 1 à partir d'un nombre donné)	1	F	N-F3 La chenille et N-F4 Les chenilles Matériel complémentaire : fiche vierge Les chenilles
	1.4 Mosaïque (Dénombrer et constituer une collection ayant un nombre d'objets inférieur à 50 et estimer le nombre d'objets d'une collection)	1	F	N-F16 Mosaïques ; Autocollants qui se trouvent à la fin du fichier élève Mosaïques (p. 16 Nombres) (voir Documents complémentaires).
	1.4 Les taupinières (Dénombrer et constituer une collection ayant un nombre d'objets inférieur à 50 et estimer le nombre d'objets d'une collection)	1/2 classe puis 1	R / F	6 plans de jeux Les Taupinières (1)(2)(3)(4)(5)(6) 2tps N-F17 Les taupinières
	Les poissons (Dénombrer et constituer une collection ayant un nombre d'objets inférieur à 50 et estimer le nombre d'objets d'une collection)	1	F	N-F18 Les poissons
	2.1 Classement (Comparer deux collections, deux positions sur une liste ordonnée)	4	J	Jetons de 4 couleurs différentes (pour chaque groupe 4 x 30 jetons) étiquettes
	2.2 Le serpent (Comparer, ordonner, encadrer et intercaler des nombres jusqu'à 30)	1	F	N-F27 Le serpent ; étiquettes Le serpent (p. 27 Nombres)
	2.2 Cache-cache (Comparer, ordonner, encadrer et intercaler des nombres jusqu'à 30)	3 à 4	J	1 série de carte avec les nombres écrits en chiffres de 0 à 16
	Le dompteur (Comparer, ordonner, encadrer et intercaler des nombres jusqu'à 30)	1	F	N-F28 Le dompteur (1) et N-F29 Le dompteur (2)

Significatio
M.CI : Ma

Période 5 : Pâques - Été

Opérations	1	Grelo grelo (Introduire l'écriture soustractive)	2	A / Ri	1 sac contenant de 10 à 15 billes (ou jetons ou autre matériel facilement manipulable) institutionnalisation
	1	<u>Les billes</u> (Additionner et soustraire en situation)	1	A / F	Billes (ou multicubes ou jetons ou autres objets) O-F3 Les billes
	1	Mystère (Additionner et soustraire en situation)	classe	A / Ri	2 boîtes opaques ; jetons.
	2	$\equiv, +$ ou $- ?$ (Mémoriser le répertoire additif (somme inférieure ou égale à 10))	1	F	O-F12 $\equiv, +$ ou $- ?$; <i>fiche supplémentaire $\equiv, +$ ou $- ?$</i> <i>(disponible sur ESPER)</i>
	2	<u>Les chaînes</u> (Mémoriser le répertoire additif (somme inférieure ou égale à 10))	1	F	O-F13 Les chaînes
	3	Les trios (Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire)	3 puis 1	J / F	1tps Affiche 2tps 3 séries de cartes de 0 à 10 3tps O-F20 Les trios
	1.3	<u>Au trésor</u> (Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire)	3-4	J	2 dés chiffrés de 1 à 6 piéons 3 séries de cartes de 0 à 10 3 séries de cartes de 5 à 10 ; plan de jeu <i>Au trésor</i> règle du jeu <i>Au trésor</i> .
	3	Premier à 15 (Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire)	2	J	9 cartes numérotées de 1 à 9
	4	<u>Problème du jour</u> (Reconnaître et résoudre des problèmes additifs et soustractifs)	classe	A / Ri	Exemple <i>Problème du jour</i> <i>Propositions de problèmes pour l'activité «Problème du jour»</i> (1), (2), (3)
	1 Pro	<u>Jouons avec les dés</u> (Faire des additions/des additions lacunaires et compléter les dés en tenant compte du résultat de l'élève qui gagne (ou qui perd) - plusieurs possibilités.)	1	F	O-F28 Jouons avec les dés
		<u>Les devinettes</u> (Reconnaître et résoudre des problèmes additifs et soustractifs)	4 à 8 ou 1/2 classe	Ri	1 calculatrice par élève, papier pour noter la succession des touches sélectionnées.
		<u>Dictées de calculs</u> Séries 29 à 32 <u>Le coffret de calculs</u> Série pastèque	1	C	Dictées de calculs Séries 29 à 32 Le coffret de calculs Série pastèque

Mesures	1.2	<u>Le plus grand</u> (La comparaison directe des aires est attendue surtout si les formes ont des aires très proches. Si les aires sont très différentes, une comparaison perceptive peut suffire.)	2	A	A préparer par l'ens. : Formes de papier cartonné
	1.2	Les formes (Comparer deux ou plusieurs objets selon l'aire (par comparaison directe ou avec une transformation licite (superposition après un découpage et recollement)))	2	A	Matériel divers : ciseaux, papier, ficelle,... G-F6 Les formes (1) Matériel divers : ciseaux, papier, ficelle,... G-F7 Les formes (2) formes géométriques supplémentaires
	1.2	<u>Les paillasons</u> (Comparer deux ou plusieurs objets selon l'aire (par comparaison directe ou avec une transformation licite (superposition après découpage et recollement)))	2	A	Matériel divers : ciseaux, papier, ficelle,... G-F8 Les paillasons formes géométriques supplémentaires Les paillasons (1)(2)
	pro	<u>La maison blanche</u> (Comparer deux ou plusieurs objets selon l'aire (par comparaison directe ou avec une transformation licite (superposition après découpage et recollement)))	2	A	Matériel divers : ciseaux, papier, ficelle,... ; 4 plans de jeu <i>La maison blanche, La maison bleue, La maison rouge, La maison jaune</i> (voir Documents complémentaires) G-F9 La maison blanche formes géométriques supplémentaires <i>La maison blanche</i> (disponible uniquement sur ESPER, voir Documents complémentaires)

Version 2021 - St-Prex - groupe 3P AZUR suivi du découpage proposé de la DGEO et indications complémentaires « types » de L.Felix
-> cliquer sur les noms soulignés pour être envoyé en lien direct au site [ESPER](http://esper.ch)
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

Période 5 : Pâques - Été

Problèmes	1.2	<u>Lire différemment (3)</u> (Lire des tableaux, des illustrations présents dans un énoncé)	1	F	<i>ARP-F11, L'anniversaire</i> <i>ARP-F12 Les juges</i> <i>ARP-F13 Les ballons</i>
	2	<u>Les poules et les lapins</u> (Utiliser la stratégie « Ajustements d'essais successifs »)	1	R	
	2.2	<u>Les énigmes</u> (Utiliser un tableau, un dessin, une liste,... pour modéliser un problème)	1	F	<i>ARP-F16 Le marchand</i> <i>ARP-F17 Les glaces</i> <i>ARP-F18 Les drapeaux</i> <i>ARP-F19 Les multicubes</i> <i>ARP-F20 Les animaux</i>
	2.2	<u>Je t'écris</u> (Utiliser un tableau, un dessin, une liste,... pour modéliser un problème)	2	A	18 cartes du jeu Le robot surprise ; feuilles A6.
	3	<u>J'entoure</u> {Vérifier la vraisemblance de la réponse par rapport au contexte et aux informations de l'énoncé}	Classe	F	<i>Problèmes (fiches disponible uniquement sur ESPER, voir Fiches supplémentaires)</i> <i>ARP-F22 J'entoure</i> <i>ARP-F23 La baguette</i>