

Période 2 : novembre - décembre

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

Espace	1.1	<u>Convexe - non convexe</u> (3ème tps fiche) {Reconnaître une forme géométrique convexe et non convexe}	3 ou 4	A	M.CI : 1er et 2e temps Jeu de formes <i>Formes géométriques (1)(2)</i> Pour chaque groupe, les formes convexes et non convexes ayant toutes sept côtés. Les formes numéro : 25 à 32 3e tps E-F3 Convexe - non convexe + institutionnalisation
	1.1	<u>La chasse aux formes</u> (2 tps distincts) {Reconnaître, décrire et nommer des formes géométriques simples}	4 ou 5	A	M- CI + M.E Jeu de formes <i>Formes géométriques (1)(2)</i> _Formes de 2 couleurs différentes (une série pour l'enseignant et l'autre pour les élèves); 1er tps : Elles sont toutes convexes mais n'ont pas le même nombre de côtés. Formes : 14, 15, 18, 21, 26 2e tps : Elles sont convexes ou non et n'ont pas le même nombre de côtés. Formes : 17, 19, 22, 23, 26, 28, 33, 35 ; 1 boîte et des jetons.
	1.2	<u>Je classe</u> {Identifier les critères utilisés par les élèves pour classer des objets}	2	A	M.CI Jeu de formes <i>Formes géométriques (1)(2)</i> Formes : plusieurs carrés, plusieurs triangles et plusieurs ronds de différentes grandeurs Les formes numéro : 1 à 12
	1.2	Les critères {Classer des objets selon deux critères}	2	A	M.CI : Jeu de formes <i>Formes géométriques (1)(2)</i> Formes convexes ou non convexes avec un nombre différent de côtés Les formes numéro : 17 - 18 - 19 - 20 - 22 - 23 - 24 - 25 - 27 - 29 - 32 - 33 - 34 - 36
	1.2	<u>Tableaux de formes</u> (ARP 2-4) {Classer des objets selon deux critères}	1 ou 2	A	M. CI+ M.Co Tableaux à double entrée <i>Tableaux de formes (1)(2)(3)</i> à imprimer en A3 ; Jeu de formes <i>Formes géométriques (1)(2)</i>

Nombres	1.1	<u>Jouons avec la bande</u> {Mémoriser et communiquer la suite des nombres de 0 à 50 (suite des mots-nombres et écriture chiffrée)}	1/2 classe	Ri	M- CI + M.E : Bande numérique classe (0 à 50) ; 1 bande numérique par élève (jusqu'à 30), reçue dans l'activité <i>La bande numérique</i> (plan 1); 1 cache ; jetons transparents.
	1.1	<u>Le coucou</u> {Mémoriser et communiquer la suite des nombres de 0 à 50 (suite des mots-nombres et écriture chiffrée)}	3 ou 4	J	M.CI : 2 séries de cartes de 0 à 20
	1.2	Je dis jaune {Compter de 2 en 2 à partir de 0}	2	A	M.CI : 1er temps 20 jetons de 2 couleurs différentes (10 rouges et 10 jaunes) 2e temps N-F6 par 2
	1.2	<u>Famille de nombres</u> (ARP 5-10) {Compter et décompter de 1 en 1 à partir d'un nombre donné}	3	J	M.CI : 1 série de cartes de 20 à 49 avec les nombres écrits en chiffres
	1.3	<u>Flash</u>	Classe puis 2	Ri	M. Co : 1 dé à 6 faces en mousse ou cartes <i>Constellations des dés et doigts (1)(2)(3)</i> Doigts de la main ou cartes <i>Constellations des dés et doigts (1)(2)(3)</i>
	1.3	<u>Quiz</u>	Classe	Ri	M.CI : 2 séries de cartes avec les nombres écrits en chiffres de 0 à 12
	1.3	<u>Loto</u> {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.CI : Jetons transparents ; cartes « Loto » ; Série 1 : jusqu'à 16 (verte) Série 2 : jusqu'à 30 (jaune) Série 3 : jusqu'à 50 (bleue)
	2.1	<u>Le plus fort gagne</u>	2	J	M.CI : 2 séries de cartes avec les nombres écrits en chiffres de 0 à 12
	2.1	La couleur gagnante {Comparer deux collections en utilisant le dénombrement}	2	A	M. E : Multicubes + institutionnalisation - ce que j'ai appris
	2.1	<u>Plus petit égal plus grand</u> {Comparer deux collections en utilisant le dénombrement}	2	J	M.E + M. Co : 1 boîte ; jetons de 2 couleurs (20 à 30 de chaque couleur) ; 1 fiche de contrôle <i>Plus petit-égal-plus grand 2</i> à imprimer

Opérations	1	Surprise (ARP 14/15) {Additionner et soustraire en situation. La procédure visée est le surcomptage}	2 puis classe	A/Ri	M.CI + M.E : Boîtes ; petits objets : jetons ou multicubes par exemple ; 2 séries de cartes : la première de 8 à 13 et la deuxième de 2 à 6.
		Suite « Opérations » page suivante			

Significations : *Tuilage* Introduction Entraînement Fin de domaine * Ajout de St-Prex AZUR A : Activité Ri : Rituel
M.CI : Matériel classe M.Co : Matériel complémentaire (ESPER) M. E : Matériel à préparer R : Recherche F : Fiche C : Carnet

Période 2 : novembre - décembre

Opérations	1	Attention les souris {Additionner et soustraire en situation. Surcompter avec des dés}	3 ou 4	J	M.Cl. : 1 dé avec des nombres écrits de 1 à 6; 1 dé avec les points de 1 à 6; jetons; plan de jeu <i>Attention les souris!</i> règle du jeu <i>Attention les souris!</i>
	2	Presto {Mémoriser le répertoire additif (somme inférieure ou égale à 10)}	3	J	M.Cl. + M.E : Cartes-calculs additions; jetons. -> le coffret de calcul (voir plus bas)
	2	Bataille {Mémoriser le répertoire additif (somme inférieure ou égale à 10)}	2	J	M.Cl. + M.E : Cartes-calculs additions;
	2	* Le coffret de calculs {Mémoriser le répertoire additif (somme inférieure ou égale à 10)}	1	C	Pages : banane (+0), raisin (+1), pomme (+2), ananas (additions faciles jusqu'à 10) et orange (additions jusqu'à 10)
	2	* Dictées de calculs {Mémoriser le répertoire additif (somme inférieure ou égale à 10)}	1	C	Séries 1 à 7

Mesures	1	Les chemins	2 puis 1	J+F	M.Cl : 1er temps 2 dés; bandes de 8 longueurs différentes <i>Les chemins</i> . 2e temps G-F1 Je suis le plus long
	1	Les robots (ARP 5-10) {Comparer deux ou plusieurs objets selon la longueur par comparaison indirecte}	1	A	M.Cl. + M.E : 1er tps : Plans de jeu A3 Robots 1, 2, 3, 4, 5 2e tps Bandes de 6 longueurs différentes <i>Les robots</i> ; jetons; bandes de papier (à fabriquer par l'enseignant); matériel à disposition : tout ce qu'il y a dans la classe (crayon, ficelle, ciseaux,...).
	1	Les pailles {Comparer deux ou plusieurs objets selon la longueur par comparaison indirecte}	8-12 puis 1	F	M.Cl. + M.E : 1er tps : Pailles (ou autre matériel) de faibles différences entre les longueurs; matériel tel que ficelle, bande de papier, feuille,... 2e tps G-F2 La girafe (1) et G-F3 La girafe (2)
	1	Quelle longueur ? {Comparer deux ou plusieurs objets selon la longueur par comparaison indirecte}	1	F	Fiche élève : G-F4 Les balais
		Les skis {Trouver des objets dont la longueur vérifie une double contrainte de comparaison}	1	F	Fiche élève : G-F5 Les skis

Problèmes	1.2	L'aquarium {Lire des tableaux, des illustrations présents dans un énoncé}	1	F	Fiche élève : ARP-F3 L'aquarium
	1.2	Les tableaux {Lire des tableaux}	1	F	Fiche élève : ARP-F4, ARP-F5, ARP-F6, ARP-F7, ARP-F8, ARP-F9 et ARP-F10 ; fiche autocollants <i>Le cheval</i> .
	1.2	Tableaux de formes (ARP 2-4)	1 ou 2	A	Voir section Espace
	2.1	Tour cachée {Utiliser la stratégie «Ajustements d'essais successifs»}	3	J	M.Cl. + M.Co : Multicubes rouges, verts, bleus et jaunes; 1 carton (ou classeur) pour cacher la tour. *Fiche d'aide pour élève en ayant besoin.
	2.1	Famille de nombres (ARP 5-10)	3	J	Voir section Nombres
	2.1	Les robots (ARP 5-10)	1	A	Voir section Mesures
	2.2	Chez les Martiens {Utiliser un tableau, un dessin, une liste,... pour modéliser un problème}	1 ou 2	F	Fiche élève : ARP-F15 Chez les Martiens + institutionnalisation ce que j'ai appris
	3.1	Surprise (ARP 14/15)	2 puis classe	A/Ri	Voir section Opérations
4.1	Les critères	2	A	Voir section Espace	

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
Si vous remarquez une erreur, merci de nous le communiquer à antoINETTE.berthoud@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