

## Période 3 : janvier - relâches (fin février - début mars)

	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</b> : <i>modèles de constructions</i> <b>3e tps</b> : Fiche élève : <b>E-F4 Drôles de formes</b> ; fiche supplémentaire <i>Drôles de formes</i>
Nombres	1.1 <u>La pieuvre</u> {Mémoriser et communiquer la suite des nombres de 0 à 50 (suite des mots-nombres et écriture chiffrée)}	1	J	M. Cl : 3 séries de cartes de 0 à 16 dans trois couleurs différentes
	1.2 <u>Le tiercé</u> {Compter et décompter de 1 en 1 à partir d'un nombre donné}	4	J	M. Cl : <b>1e temps</b> : 3 séries de cartes numérotées de 0 à 16 <b>2e temps</b> Fiche élève : <b>N-F5 La pluie</b>
	1.3 <b>Les deux font la paire</b> {Passer du mot-nombre (oral ou écrit) à son écriture chiffrée et inversement dans les nombres de 0 à 16}	2 ou 4	J	M. Cl : 1 série de cartes avec les nombres écrits en <b>chiffres</b> de 0 à 16 1 série de cartes avec les nombres écrits en <b>lettres</b> de 0 à 16
	1.3 <u>Mariage</u> {Passer du mot-nombre (oral ou écrit) à son écriture chiffrée et inversement dans les nombres de 0 à 16}	3 ou 4	J	M. Cl : 1 série de cartes avec les nombres écrits en <b>chiffres</b> de 0 à 16 1 série de cartes avec les nombres écrits en <b>lettres</b> de 0 à 16
	1.4 <b>Le parking</b> (par 1/2 classe) {Procédure visée pour la constitution d'une collection ayant le même nombre d'objets : le dénombrement par comptage}	1	A	M. Cl + M.E : 8 plans de jeu <i>Parking (1)(2)(3)(4)(5)(6)(7)(8)</i> , dont 2 vierges ; jetons pour symboliser les voitures ; boîtes ; cartes <i>Parking</i>
	1.4 <u>Assemblage</u> {Dénombrer et constituer une collection ayant un nombre d'objets inférieur à 50}	2+2	A	M. E Multicubes de 2 couleurs différentes (30 de chaque)
	2.1 <b>Devinettes</b> (peut devenir un rituel) {Comparer deux collections, deux positions sur une liste ordonnée. Utiliser les termes « avant », « après », « entre »,...}	1/2 Classe puis 1	A	M. Cl : Bande numérique classe de 0 à 50 ; 1 bande numérique par élève (jusqu'à 30, reçue dans l'activité <b>La bande numérique</b> ) ; jetons transparents. <b>2e tps</b> F. él: <b>N-F24 Quelle place ? + institutionnalisation</b>
	2.1 <u>Avant - après</u> {Comparer deux positions sur une liste ordonnée.}	2	J	M. Cl : Bande numérique classe (0 à 50) ; 2 jeux de cartes de 0 à 30 ; jetons.
	Dossier Diplôme 3			
Opérations	1 <b>Les bonbons</b> {Introduire l'écriture additive}	1	F	M.E : <b>1er temps</b> : jetons (ou multicubes ou bonbons ou autres objets) <b>2e temps</b> <b>O-F1 Les bonbons + institutionnalisation</b>
	1 <u>Avec des dés</u> {Mobiliser l'écriture additive}	2	A, F	M.Cl : <b>1er temps</b> : 1 dé avec des nombres écrits de 1 à 6 <b>2e temps</b> Fiche élève : <b>O-F2 Avec des dés</b>
	2 <u>Les trains</u> {Mémoriser le répertoire additif (somme inférieure ou égale à 10)}	3	J	M.Cl : 3 séries de cartes-calculs additions de couleurs différentes ; cartes « Locomotive » de 0 à 10.
	2 <u>La jungle</u> {Mémoriser le répertoire additif (somme inférieure ou égale à 10)}	2 à 4	J	M.Cl + M.E : Plan de jeu <i>La jungle</i> ; pions ; 1 dé chiffré ; règle de jeu <i>La jungle</i> .
	2 <u>La calculatrice</u> {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.
Suite « Opérations » page suivante				

## Période 3 : janvier - relâches (fin février - début mars)

	3	<b>Les doubles</b> (collectif à 2) {Additionner les doubles et les doubles +1 et -1 (Il est important que les élèves utilisent cette procédure, au moins dans l'activité d'introduction)}	2 puis 1	F	1er temps : Affiche 2e temps : Fiche élève : <b>Q-F18 Les doubles</b>
	3	<b>Les maisons</b> {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	4	J	M. Cl : Plan de jeu <i>Les maisons</i> ; 3 ou 4 séries de cartes de 0 à 10 ; règle du jeu <i>Les maisons</i> .
	4	<b>Les petits billets</b> (ARP 14/15) {Reconnaître et résoudre des problèmes additifs et soustractifs en passant par la manipulation}	classe 2 ou 3	A	M. E + M. Co : Problèmes sur de petits billets <i>Les petits billets (1) (2) (3)</i> . <i>jetons (billes, multicubes ou autres petits objets)</i> .
	4	<b>Problèmes du jour</b> (ARP 1/11 - 15) {Reconnaître et résoudre des problèmes additifs et soustractifs}	1	Ri	M. Co : Exemple de fiche élève <i>Problème du jour</i> ; exemples de problèmes à lire par l'enseignant Propositions de problèmes pour l'activité «Problème du jour» (1), (2), (3)
		<b>Punta</b>	3 à 6	J	M. Cl. : 54 cartes avec les nombres de 1 à 6 (9 fois chaque série) ; 2 dés chiffrés.
	2	* <b>Le coffret de calculs</b> {Mémoriser le répertoire additif}	1	C	Séries : fraise, cerise, , framboise, poire (doubles) + chacun à son rythme ?
	2	* <b>Dictées de calculs</b> {Mémoriser le répertoire additif}	1	C	Séries 8, 9 : 21 à 24
	2	<b>Forêt de calculs</b> +4, +5 = total des arbres {Mémoriser le répertoire additif}	1	C	Carnet, panneaux arbres
	2	Dossier nombres (maisons) 6, 7, 8 {Mémoriser le répertoire additif}	1		Dossier, réglottes

M		<b>Casse - tête</b>	1	F	Fiche élève : <b>G-F11 Casse-tête</b>
---	--	---------------------	---	---	---------------------------------------

Problèmes	1.1	<b>Des petits textes</b> (Collectif : Lecture) {Reconnaître un énoncé de problème mathématique}	Classe	F	Fiches élèves : <b>ARP-F1 Des petits textes</b> <b>ARP-F2 Problèmes?</b>
	2.1	<b>Le robot surprise</b> {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	<b>Les énigmes</b> {Utiliser un tableau, un dessin, une liste,... pour modéliser un problème}	1	F	Fiches élèves : <b>ARP-F16 Le marchand</b> , <b>ARP-F17 Les glaces</b> , <b>ARP-F18 Les drapeaux</b> , <b>ARP-F19 Les multicubes</b> et <b>ARP-F20 Les animaux</b>
	3	<b>Possible ?</b> (Collectif : Lecture) {Vérifier la vraisemblance du résultat par rapport au contexte}	Classe	F	1er temps <b>Problèmes</b> 2e temps F.él. <b>FARP-F21 Qui a raison ?</b> * <b>institutionnalisation « Mes étapes »</b>
	3	<b>Les petits billets</b>	classe 2 ou 3	A	Voir section Opérations
	3	<b>Problèmes du jour</b> (ARP 1/11 - 15)	1	Ri	Voir section Opérations
	4	<b>Le parking</b> (par 1/2 classe)	1	A	Voir section Nombres
	4	<b>La couleur gagnante</b> {Comparer deux collections en utilisant le dénombrement}	2	A	M.E : Multicubes 2e temps Voir section Nombres -> plan octobre - décembre
	4	<b>Les bonbons</b>	1	F	Voir section Opérations

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)  
Si vous remarquez une erreur, merci de nous le communiquer à [sarina.sadooghialvandi@edu-vd.ch](mailto:sarina.sadooghialvandi@edu-vd.ch)

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