

## Période 3 : janvier - février

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

Espace	1.P	<u>Les étoiles</u> {Figures et transformations géométriques}	1	F	E-F40 Les étoiles
	2.1	<u>Sans dessus dessous</u> {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}	classe	A	activité orale
		<u>Plein la cour</u> {Situer et décrire sa position ou celle d'un objet (à l'intérieur, à l'extérieur, à gauche, à droite,...) selon différents repères}	3 - 4	A	<b>1er tps</b> (familiarisation) 10x plan d'un espace de jeu est reproduit à 10 exemplaires. Sur chaque exemplaire un élément spécifique. <b>2e tps</b> 15 cônes de gymnastique numérotés de 1 à 15 ; pour chaque groupe, 1 plan représentant l'espace de jeu avec l'emplacement des élèves au départ ainsi que les cônes.
		<u>La photographie</u> {Situer et décrire sa position ou celle d'un objet (à l'intérieur, à l'extérieur, à gauche, à droite,...) selon différents repères }	2 puis 1	A/F	<b>1er temps</b> Photos prises par l'enseignant ; peluche ; formes en 3D ; table ou un tabouret carré avec les étiquettes <b>A, B, C, D</b> <b>2e tps</b> E-F44 La photographie
		<u>Les noeuds</u> {Situer et décrire sa position ou celle d'un objet (à l'intérieur, à l'extérieur, à gauche, à droite,...) selon différents repères }	1/2 classe puis 1	A/F	<b>1er tps</b> Quadrillage sur le sol (scotch de carrossier) avec des étiquettes de chiffres et de lettres (genre post-it) <b>2e temps</b> E-F45 Le message codé

Nombres	1.1	<u>La toile d'araignée</u> {Mémoriser la suite écrite des nombres de 0 à 200 en identifiant son organisation (écriture chiffrée)}	2 à 4	J	Plan de jeu <u>La toile d'araignée</u> (de 10 à 99) ; règle du jeu <u>La toile d'araignée</u> ; pions symbolisant les mouches. <b>Garder plan de jeu La toile d'araignée (de 100 à 189) (A3) (ESPER, Documents complémentaires) pour plan 5</b>
	1.2	<u>La bonne place</u> {Compter et décompter de 1 en 1 jusqu'à 200, de 10 en 10 jusqu'à 100 à partir d'un nombre donné Compter de 2 en 2 et de 5 en 5 à partir de 0 Reconnaître quelques suites numériques (pair, impair,...)}	2 puis 1	F	<b>1er tps</b> Fiche <u>La bonne place</u> (ESPER, Documents complémentaires) <b>2e tps</b> N-F63 <u>La bonne place</u> N-F64 <u>Les écarts</u>
		<u>Le furet</u> {Compter et décompter de 1 en 1 jusqu'à 200, de 10 en 10 jusqu'à 100 à partir d'un nombre donné. Compter de 2 en 2 et de 5 en 5 à partir de 0. Reconnaître quelques suites numériques (pair, impair,...)}	classe, 1/2 classe puis 1	Ri/F	<b>Fin 2e tps</b> N-F61 <u>De 10 en 10</u> , N-F62 <u>Saute, saute</u>
	1.P	<u>Morceaux de tableaux</u> {Dénombrement et extension du domaine numérique}	1	F	N-F72 <u>Morceaux de tableau</u>
	2.1	<u>Les nombres cachés</u> {Comparer, ordonner, encadrer et intercaler des nombres inférieurs à 100}	2 puis 1	A/F	<b>1er tps</b> Caches ou post-it <b>2e tps</b> Cartes nombres de 0 à 99 <b>3e tps</b> N-F78 <u>Bouche les trous</u> Institutionnalisation
		<u>Au fil des nombres</u> {Comparer, ordonner, encadrer et intercaler des nombres inférieurs à 100}	2 puis 1	A/F	<b>1er tps</b> Cartes de 0 à 99 <b>2e tps</b> N-F79 <u>Au fil des nombres</u> , N-F80 <u>Billets de tombola</u> et N-F81 <u>Les murs</u> Lien <u>ordonner des nombres</u>
	2.P	<u>L'échelle</u> {Comparaison et représentation de nombres}	2	J	Plan de jeu <u>L'échelle</u> (une échelle par élève) ; règle du jeu <u>L'échelle</u> ; jetons de loto (de 1 à 90) ; sac pour les jetons.

**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 3 : janvier - février

Opérations	1.1	<b>J'ai tout posé</b> {Mémoriser le répertoire additif (de 0+0 à 9+9) Mémoriser le répertoire soustractif (0-0 à 10-10)}	4	J	Cartes du répertoire additif de 0+0 à 9+9 ; cartes du répertoire soustractif de 0-0 à 10-10 ; cartes nombres jusqu'à 18 ; plan de jeu <b>J'ai tout posé</b> (Doc.complémentaires) -> coffret calcul koala
		<b>Triplette</b> {Mémoriser le répertoire additif (de 0+0 à 9+9) Mémoriser le répertoire soustractif (0-0 à 10-10)}	4	J	<b>1er et 3e tps</b> Cartes du répertoire additif de 0+0 à 9+9 <b>2e et 3e tps</b> Cartes du répertoire soustractif de 0-0 à 10-10 -> coffret calcul koala
	1.2	<b>Cal-cubes</b> {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	2 puis 1	A/V	<b>1er et 2e tps</b> Multicubes ; 1 boîte opaque. <b>3e tps</b> <b>O-F96 Calculs (1)</b> et <b>O-F97 Calculs (2)</b> ; fiche <b>Cal-cubes</b> (ESPER, Doc. complémentaires). <b>Institutionnalisation pages 4 et 5</b> <b>Lien internet</b> Choisir dans les options le type de calcul souhaité. Calculs en ligne et PDF
		<b>Des dizaines en plus</b> {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	2	J	Plan de jeu <b>Des dizaines en plus</b> ; règle du jeu <b>Des dizaines en plus</b> ; 2 pions ; 1 dé à 6 faces. -> coffret calcul lapin
	1.2	<b>J'en ai plus</b> {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	3	J	1 série de cartes de 11 à 19 et de 21 à 29 ; 2 séries de cartes de 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70. -> coffret calcul hippopotame
	1.3	<b>Petits problèmes</b> {Reconnaître et résoudre des problèmes additifs et soustractifs}	2 puis 1	F	Fiches <b>Petits problèmes</b> (ESPER, Fiches supplémentaires) 2e tps <b>O-F107 Petits problèmes</b>
	1.P	<b>Jeux avec calculatrice</b> {Addition et soustraction}	classe, 1/2, 2 ou 1	A	Suite du plan 2 <b>Fausse touche</b> <b>Touches en panne</b>
2	<b>Dictées de calculs,</b> séries 1 à 12 (+), 13 à 20 (-) séries 26 à 43 Séries 26 à 28 : additions de deux multiples de dix (40+20) Séries 29 à 33 : additions d'un multiple de dix et des unités(40 + 6) Séries 34 à 38 : additions d'un multiple de dix et d'un nombre à deux chiffres (40 + 23) Séries 39 à 43 : additions de deux nombres à deux chiffres (23+62)  <b>Coffret de calculs,</b> séries, koala, lapin, sanglier, hippopotame, girafe	classe 1	Ri/A	Fiche élève <b>Dictées de calculs</b> (ESPER, voir Documents complémentaires) ; suggestions de <b>Dictées de calculs</b> et leurs corrigés (ESPER, voir Documents complémentaires).  <b>Lien</b> <a href="https://gomaths.ch/cr_add.php">https://gomaths.ch/cr_add.php</a>  Coffret de calculs, cahier de l'élève	

Mesures	1.1	<b>Vers les étoiles</b> {Comparer deux ou plusieurs objets selon la longueur (par comparaison directe ou indirecte)}	1	R	Plans de jeu <b>Vers les étoiles</b> (Documents complémentaires) ; boîte à outils ; bandes de papier de 1 cm de large (toutes de la même longueur).
		<b>Lot de multicubes</b> {Comparer deux ou plusieurs objets selon la longueur par mesurage avec des unités non conventionnelles}	2	R	<b>1er tps</b> 5 à 10 barres de multicubes de couleurs et de longueurs différentes <b>2e tps</b> Multicubes ; une dizaine de bandes <b>Lot de multicubes</b> à imprimer et découper (ESPER, Documents complémentaires).
		<b>Quel étalon choisir ?</b> {Comparer deux ou plusieurs objets selon la longueur par mesurage avec des unités non conventionnelles}	2	R	Objets familiers de l'élève de différentes longueurs, par exemple : un crayon de 8 cm, une gomme de 5 cm, un taille-crayon de 3 cm,... <b>proposition : utiliser l'institutionnalisation</b> de à tort et à travers

Problèmes	1.1	<b>Je sais !</b> {Reconnaître un énoncé de problème mathématique}	2	F	ARP-F5 Je sais
	1.2	<b>Qui cherche trouve</b> {Lire des tableaux, des illustrations présents dans un énoncé}	1	F	ARP-F8 Qui joue ?, ARP-F9 Les glaces, ARP-F10 Les pantalons et ARP-F11 Où sont les formes ?
	2.1	<b>Des nombres en actions</b> {Utiliser la stratégie « Ajustements d'essais successifs »}	2	F	ARP-F14 Le nombre choisi, ARP-F15 Tricycles et vélos, ARP-F16 Chameaux et dromadaires et ARP-F17 Trois paniers pour mes œufs
	2.2	<b>Bonjour</b> {Utiliser la stratégie « Ajustements d'essais successifs »}	1	F	ARP-F18 Bonjour
	3.1	<b>C'est faux</b> {Vérifier la vraisemblance de la réponse par rapport au contexte et aux informations de l'énoncé}	2	A	Propositions d'énoncés de problèmes <b>C'est faux!</b> (disponible uniquement sur ESPER, voir Fiches supplémentaires)
		<b>Plein la cour</b> {Situer et décrire sa position ou celle d'un objet (à l'intérieur, à l'extérieur, à gauche, à droite,...) selon différents repères}	3 - 4	A	Voir section Espace

Version 2022 - St-Prex - groupe 4P AZUR suivi du découpage proposé de la DGEO -> cliquer sur les noms soulignés ou en couleur 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](mailto: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