

Période 4 : relâches - Pâques

	Activité	NB é.	Type	Matériel	
Espace	1.3	<i>P'tits cubes</i> {Reproduire et réaliser des formes planes (frises, pavages,...) et observer ce qui change et ne change pas lors de transformations géométriques}	1	A	Multicubes cartes modèles P'tits cubes
	1.3	<i>4 triangles et 1 carré</i> {Espace 3e, chapitre 1, apprentissage visé 4 Reproduire et réaliser des formes planes (frises, pavages,...) et observer ce qui change et ne change pas lors de transformations géométriques}	1	A	5 formes (pièces aimantées): 2 grands triangles, 2 petits triangles et 1 carré; cartes modèles 4 triangles et 1 carré ; corrigé 4 triangles et 1 carré (ESPER, Documents complémentaires).
	1.3	<i>Architek bleu</i> {Construire et reproduire une forme géométrique plane ou un solide avec du matériel de construction (plots, mosaïque...)} }	1	A	Fiches bleues du coffret Architek
	1.3	<i>Tout plein de carrés</i> {Construire et reproduire une forme géométrique plane ou un solide avec du matériel de construction (plots, mosaïque, ...)} }	1	A	Jeu de pièces aimantées; ardoise magnétique
	1P	<i>Coupe, coupe</i> {Figures et transformations géométriques}	1	A/F	1er temps Feuilles de papier fin ; ciseaux ; modèles Coupe, coupe (ESPER, Documents complémentaires) ; 2e temps Modèles Coupe, coupe (partie du bas) (ESPER, Documents complémentaires) ; 3e temps E-F41 Coupe, coupe (1) et E-F42 Coupe, coupe (2)
	2.2	<i>Les chemins</i> {Repérage dans le plan et dans l'espace}	1	F	E-F46 La cabane de Sophie
	2.2	<i>Fais comme lui</i> {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}	1/2 cl	A	1er temps 1 espace neutre suffisant, sans point de repère pour pouvoir mettre en place la scène et les élèves observateurs autour (environ 4 m/4 m) ; 1 maquette (un carton de 30/30 cm) ; 1 personnage Playmobil® ou Legos®, Duplo®, ou fabriqués avec un bâtonnet et les visages dessinés au feutre (voir modèle) ; mini-mobilier (par exemple : une chaise, une poubelle et une table). Un modèle de chaise et de table ESPER, Documents complémentaires). La poubelle peut être symbolisée par un dé à coudre ; le même mobilier en grandeur réelle. 2e temps Paravent 3e temps Feuilles blanches
	2.2	<i>La balade</i> {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}	1/2 cl puis 1	A/F	1er temps 1 quadrillage sur le sol (scotch de carrossier) avec des étiquettes de chiffres et de lettres éléments de décor : objets ou photos La balade (phase 2) (Documents complémentaires) ; feuilles blanches. 2e temps E-F47 La balade grille vierge La balade (ESPER, Documents complémentaires). Lien internet : Déplacements sur quadrillage
2P	<i>Bloque-moi</i> {Décrire un trajet en indiquant les nœuds du quadrillage}	2	J	Plan de jeu Bloque-moi règle du jeu Bloque-moi 2 pions ; jetons (entre 30 et 40)	

Nombres	1.2	<i>Nombres à deux</i> {Passer du mot-nombre (oral ou écrit) à son écriture chiffrée et inversement jusqu'à 200}	2	A	Cartes-nombres de 0 à 9 Jetons
	1.4	<i>Des billes</i> {Dénombrer et constituer une collection par comptage organisé, par groupements de 10, décomposer le nombre en unités et dizaines et inversement et estimer le nombre d'objets d'une collection}	1/2 cl puis 1	A/F	1er temps Plan de jeu Des billes (voir Documents complémentaires) 2e temps N-F68 Des billes et N-F69 Mes écritures
	1.4	<i>En Egypte</i> {Dénombrer et constituer une collection par comptage organisé, par groupements de 10, décomposer le nombre en unités et dizaines et inversement et estimer le nombre d'objets d'une collection}	4-6	J	Plan de jeu En Égypte règle du jeu En Égypte 90 cartes cubes ; cartes nombres de 0 à 99 ; dé ; pions.

Suite « Nombres » page suivante

Période 4 : relâches - Pâques

Nombres	1P	Le spectacle {Dénombrement et extension du domaine numérique}	1	F	N-F73 Le spectacle
	2P	Les sacs de noix {Comparaison et représentation de nombres}	1	F	N-F83 Les sacs de noix
	2P	Loto particulier {Comparaison et représentation de nombres}	1/2 cl puis 1	A/F	1er temps Cartes nombres de 1 à 99 ; cartes Loto particulier (ESPER, Fiches ou Documents complémentaires). 2e temps N-F84 Loto particulier Lien internet : Le nombre mystérieux

Opérations	1.1	Les pyramides {Mémoriser le répertoire additif (de 0+0 à 9+9) Mémoriser le répertoire soustractif (0-0 à 10-10)}	Classe puis 2 puis 1	A/F	1er temps Pyramide dessinée au tableau 2e temps Fiche Les pyramides (ESPER, Documents complémentaires) 3e temps O-F90 Les pyramides Lien internet : L'escalade et pyramides
	1.2	Bonne pioche {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	4	J	16 cartes nombres : 1, 2, 3, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8, 8, 9, 9, 10, 10 d'une couleur cartes nombres de 15 à 30 d'une autre couleur.
	1.2	La récolte {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	3-4	J	2 séries de cartes de 0 à 9 3 fois le 10, le 20 et le 30.
	1.2	De moins en moins {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	Classe puis 1	A/F	1er, 2e et 3e temps 1 boîte opaque ; 9 barres de 10 multicubes ; 9 multicubes. 4e temps O-F100 Sans les doigts! et O-F101 Moins !
	1.2	Des dizaines en moins {Utiliser des procédures de calcul réfléchi pour additionner et soustraire}	2	J	Plan de jeu Des dizaine en moins règle du jeu Des dizaine en moins 2 pions ; 1 dé à 6 faces.
	1.3	Que de problèmes {Reconnaître et résoudre des problèmes additifs et soustractifs}	2 puis 1	A/F	1er temps Fiches Que de problèmes! (ESPER, Fiches ou Documents complémentaires) 2e temps O-F108 Que de problèmes! (1) , O-F109 Que de problèmes! (2) , O-F110 Que de problèmes! (3)
	1P	Toujours plus haut {Addition et soustraction}	1	F	O-F112 Toujours plus haut Lien internet : Pyramides d'additions
	1P	Les labyrinthes {Addition et soustraction}	1	F	O-F113 Les labyrinthes

M	P	Les peintures {Comparaison et mesure de grandeurs}	1	F	G-F129 Les peintures
---	---	---	---	---	--------------------------------------

Problèmes	2.2	Fais comme lui			Voir section Espace
	2.2	La balade			Voir section Espace
	1.3	Que de problèmes			Voir section Opérations
	1.2	Que d'images {Lire des tableaux, des illustrations présents dans un énoncé}	1	F	ARP-F12 Que d'images
	2.1	Les barres {Utiliser la stratégie « Ajustements d'essais successifs »}	2	J	1 carton ; 5 collections de 30 multicubes, chaque collection d'une couleur différente ; jetons.
	2.2	Réflexion {Utiliser un tableau, un dessin, une liste,... pour modéliser un problème}	1	F	ARP-F19 La course et ARP-F20 Entre chiens et chat

Version 2021 - St-Prex - groupe 4P AZUR suivi du découpage proposé de la DGEO
 -> 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 caroline.sutter@edu-vd.ch

Significations : *Tuillage* 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