

SEMAINE DES MATHEMATIQUES

Titre de l'activité	Bande de smarties
Résumé de l'activité	Exercer la comptine orale en association avec des objets à dénombrer
Type d'activité	Activité ritualisée de consolidation
Degrés concernés	1E-2E
Énoncé destiné aux élèves	<p><u>Dans un 1^{er} temps :</u> Viens prendre le n^{ième} smarties (par exemple le 6^{ème}, selon les connaissances numériques de l'élève)</p> <p><u>Dans un 2^{ème} temps :</u> Si tu me dis, sans quitter ta place, quelle est la couleur du n^{ième} smarties, tu peux le manger.</p>
Matériel	<p>Des smarties</p> <p>Une bande de papier de 50x5 cm</p>
Durée	Chaque jour 5 à 10 minutes.
Propositions de déroulement	<p>Activité collective à insérer dans une réunion des élèves sur les bancs.</p> <p>L'enseignant(e) place des smarties (une trentaine) en ligne sur la bande de papier, à intervalle régulier, en alternant les couleurs. Quelques élèves sont appelés successivement, en adaptant pour chacun la consigne à l'étendue de sa comptine numérique.</p> <p>Pour la 2^{ème} partie, il est préférable de se mettre d'accord sur le côté de la bande à partir duquel on commence à compter.</p>
Références aux contenus d'enseignement, plans d'études et moyens d'enseignement	<p>Suite orale des nombres</p> <p>Correspondance terme à terme entre la suite des nombres et une collection d'objets</p>

<p>Analyse préalable de l'activité (démarches prévisibles des élèves, interventions de l'enseignant)</p>	<p>1^{er} temps : Au début, certains élèves n'associent pas chaque mot-nombre à un smarties. Reprendre avec eux le comptage en guidant le geste du doigt qui désigne un nouveau smarties à chaque mot-nombre.</p> <p>2^{ème} temps : Si un élève se trompe, il peut recommencer en venant compter les smarties sur place.</p>
<p>Développements possibles</p>	<p>Apprentissage de comptines traditionnelles. On trouve de nombreuses comptines originales sur les sites suivants :</p> <p>http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/maternelle/comptn01.htm</p> <p>http://www.momes.net/comptines/comptines-numeriques.html#chat</p> <p>http://www.ecole-plus.com/cadres/comptines.htm</p>

SEMAINE DES MATHEMATIQUES

Titre de l'activité	Circuit fermé
Résumé de l'activité	Chercher différentes façons de placer 4 dominos en « circuit fermé » (c'est-à-dire en carré)
Type d'activité	Recherche
Degrés concernés	1P-4P Activité tirée des moyens d'enseignement 1P (LM p.155)
Enoncé destiné aux élèves	<p>Construisez des circuits fermés de 4 pièces selon les règles du domino.</p> <p>Pour chaque circuit, comptez tous les points des dominos.</p> <p>Copiez vos solutions sur la feuille de recherche, et notez le total des points au centre.</p> <p>Quels nombres pouvez-vous atteindre ? (en 1P : quels nombres jusqu'à 20)</p>
Matériel	<p>Une feuille consigne (en annexe ci-dessous) ;</p> <p>Un jeu de domino de 28 pièces par groupe d'élèves (en 1P et 2P, dans les fiches prédécoupées du fichier d'élève ; en 3P, photocopier sur carton le modèle annexé, à découper) (en annexe ci-dessous) ;</p> <p>Des feuilles de recherche(en annexe ci-dessous).</p>
Durée	Au moins 2 périodes de 45 minutes.
Propositions de déroulement	<p>Travail en groupes de 2 élèves.</p> <p>Une mise en commun après la recherche amène à constater qu'on ne peut atteindre que des nombres pairs.</p>
Références aux contenus d'enseignement, plans d'études et moyens d'enseignement	Addition, parité

<p>Analyse préalable de l'activité (démarches prévisibles des élèves, interventions de l'enseignant)</p>	<p>Erreurs possibles dans le respect de la règle de juxtaposition des pièces du domino. Relevé des solutions sur la feuille de recherche : en dessinant les points ou en notant le nombre.</p>
<p>Notions mathématiques susceptibles d'être mises en évidence</p>	<p>Lors de la mise en commun, l'observation de quelques solutions différentes permet de mettre en évidence le fonctionnement de ce circuit : il comporte 4 fois 2 nombres identiques ; or la somme de 2 nombres identiques est forcément paire, et la somme de nombres pairs est toujours paire.</p>
<p>Développements possibles</p>	<p>En 2P ou 3P : chercher tous les circuits dont le total des points est 24. En 3P ou 4P, en groupes de 4 élèves : chercher tous les circuits possibles pour chacun des totaux. Pair ou impair En 3P ou 4P : Belle rue</p>

SEMAINE DES MATHEMATIQUES

Version 24/6

Titre de l'activité	Les cousins Activité tirée des moyens d'enseignement 1P (LM p.95) et modifiée
Résumé de l'activité	Aller chercher un nombre de jetons équivalent à un nombre de cases à dénombrer
Type d'activité	Découverte/consolidation
Degrés concernés	2E-1P
Enoncé destiné aux élèves	Tu dois aller chercher en une seule fois des jetons verts dans la boîte, juste ce qu'il faut, pas plus, pas moins, pour occuper toutes les cases blanches de ton personnage. Si tu n'as pas réussi, tu as le droit de recommencer avec des jetons d'une autre couleur.
Matériel	Une boîte de jetons verts, une de jetons rouges, et une de jetons bleus, posées sur une table éloignée de la place de travail. En 2E : cousins n° 1, 2, 3 et 4 (voir annexes) En 1P : cousins n° 2, 3, 4, 5 et 6 (voir annexes)
Durée	½ période par groupe
Propositions de déroulement	Travail individuel, 8 à 10 élèves simultanément. Donner à chaque élève un « cousin » correspondant à l'étendue supposée de sa comptine numérique. En fonction des démarches observées, proposer un 2 ^{ème} « cousin » plus facile ou plus difficile. Lorsque l'activité a été réalisée par tous les élèves, la mise en commun peut porter sur les différentes façons d'organiser le dénombrement afin de compter une et une seule fois chacune des cases.
Références aux contenus d'enseignement, plans d'études et moyens d'enseignement	Dénombrer, constituer une collection équipotente à une collection donnée.

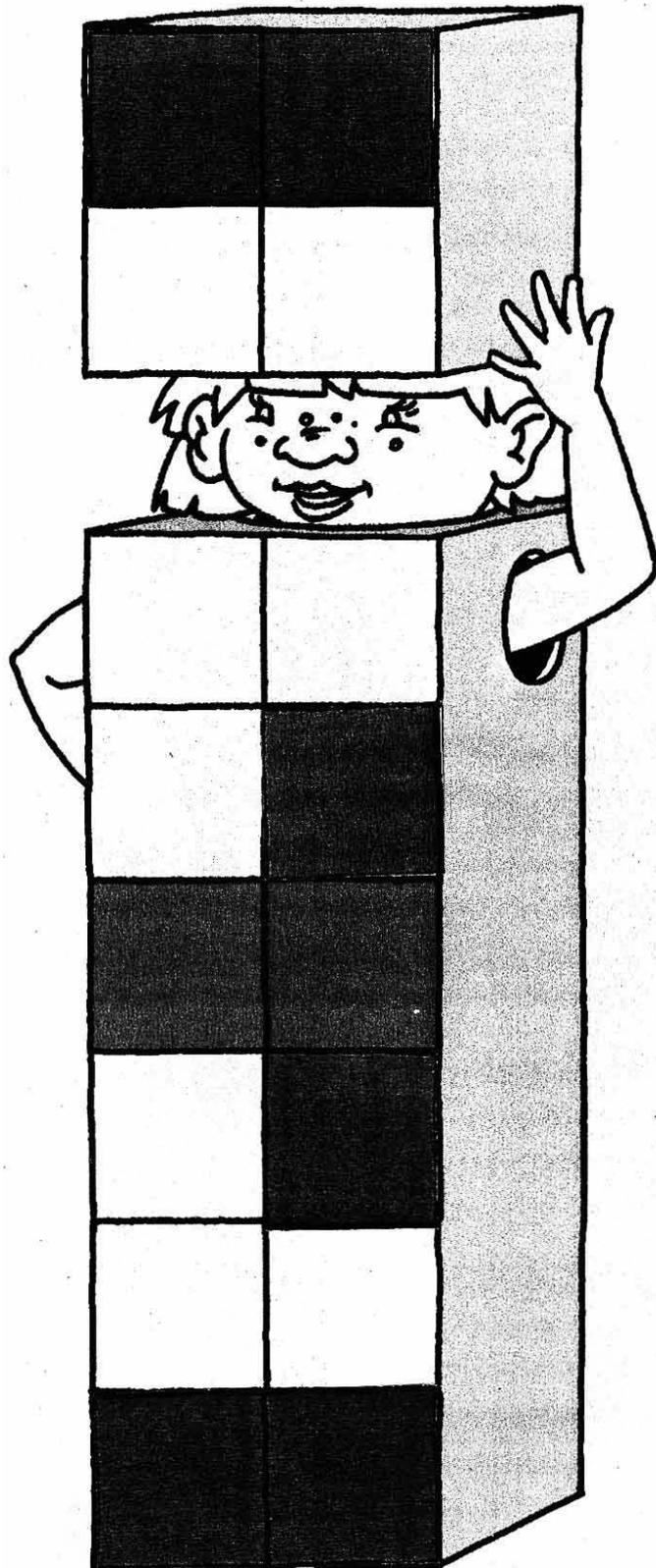
Analyse préalable de l'activité (démarches prévisibles des élèves, interventions de l'enseignant)

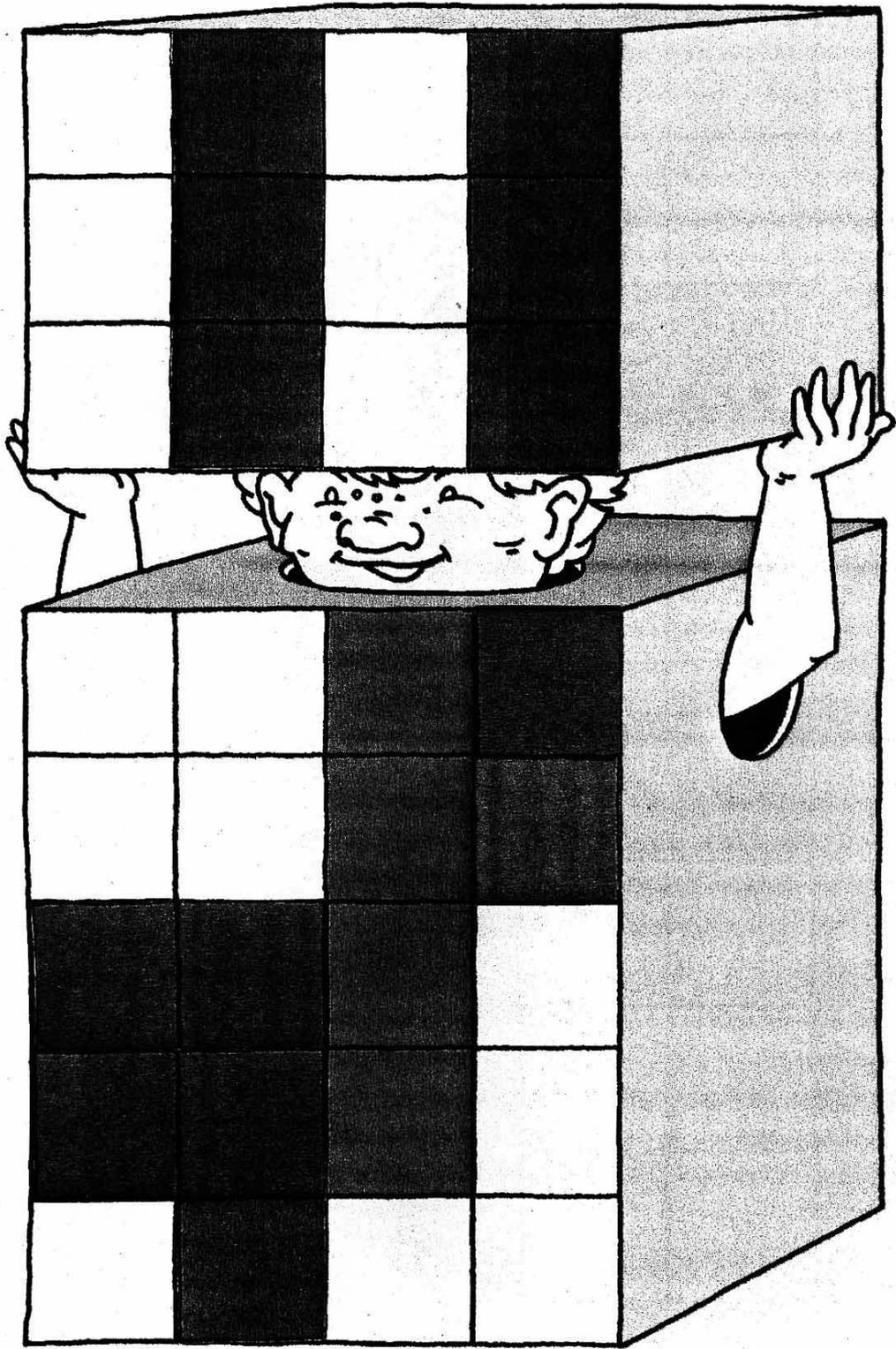
Nous proposons pour cette activité une modification qui d'une part en facilite la gestion, et d'autre part demande à l'élève un dénombrement exact tout en lui permettant de recommencer en cas d'erreur.

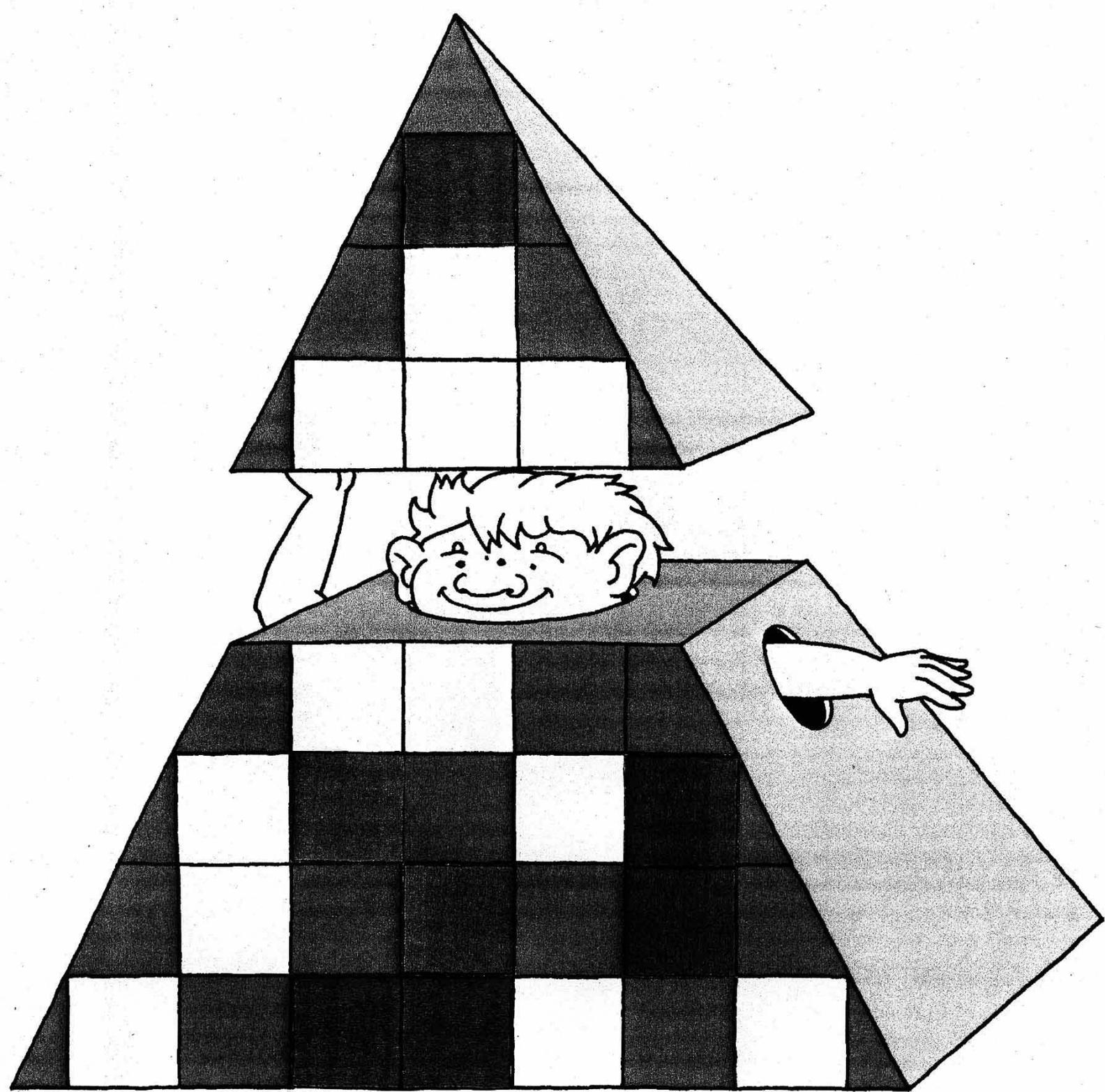
Les différents « cousins » sont de difficulté variable. En plus de l'aspect numérique, la disposition des cases blanches joue un rôle important : lorsque celles-ci sont dispersées (cousin n°6 par exemple), il faut organiser judicieusement le dénombrement afin de compter une et une seule fois chacune des cases.

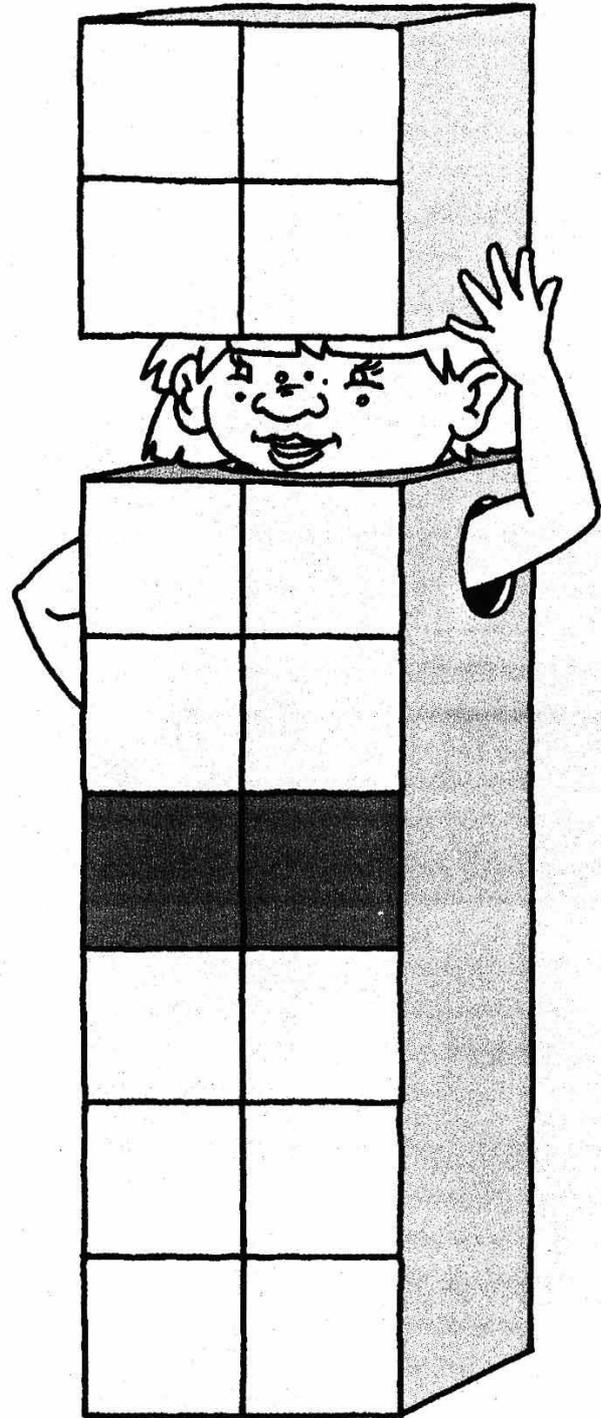
La mise en œuvre proposée permet aux élèves de travailler de façon très autonome. Il n'est donc pas indispensable d'intervenir, sauf si un élève ne réussit toujours pas au 3^{ème} essai. Plusieurs cas peuvent se présenter :

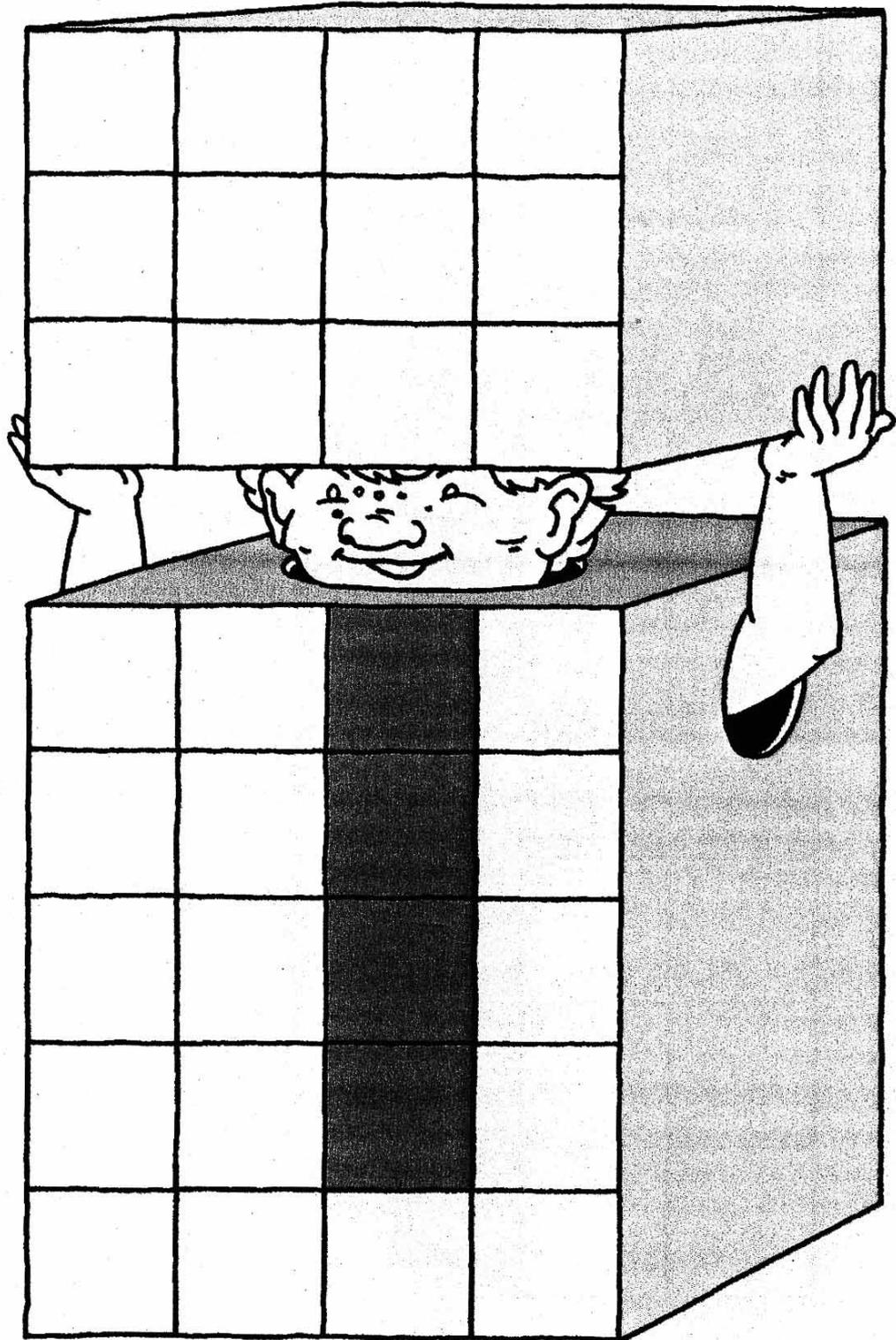
- ◆ un élève ne dénombre pas, il prend des jetons au hasard : lui proposer un nouveau « cousin » avec très peu de cases blanches, et lui demander de le compléter en un seul voyage. Mettre en évidence les mots « nombre », « compter ».
- ◆ un élève s'est trompé trois fois dans son dénombrement : lui proposer un « cousin » avec moins de cases, blanches, et vérifier éventuellement sa connaissance de la comptine orale.

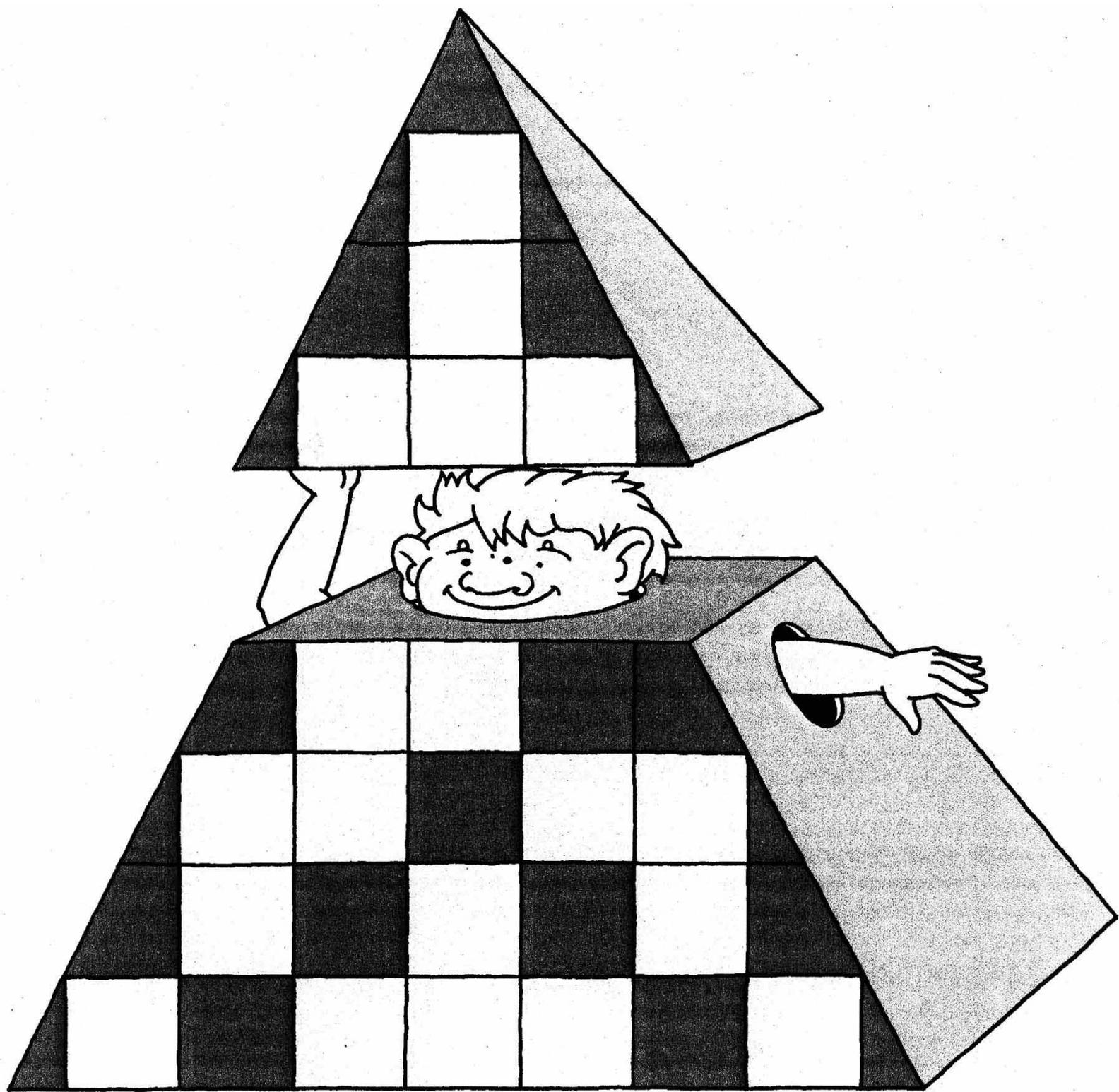








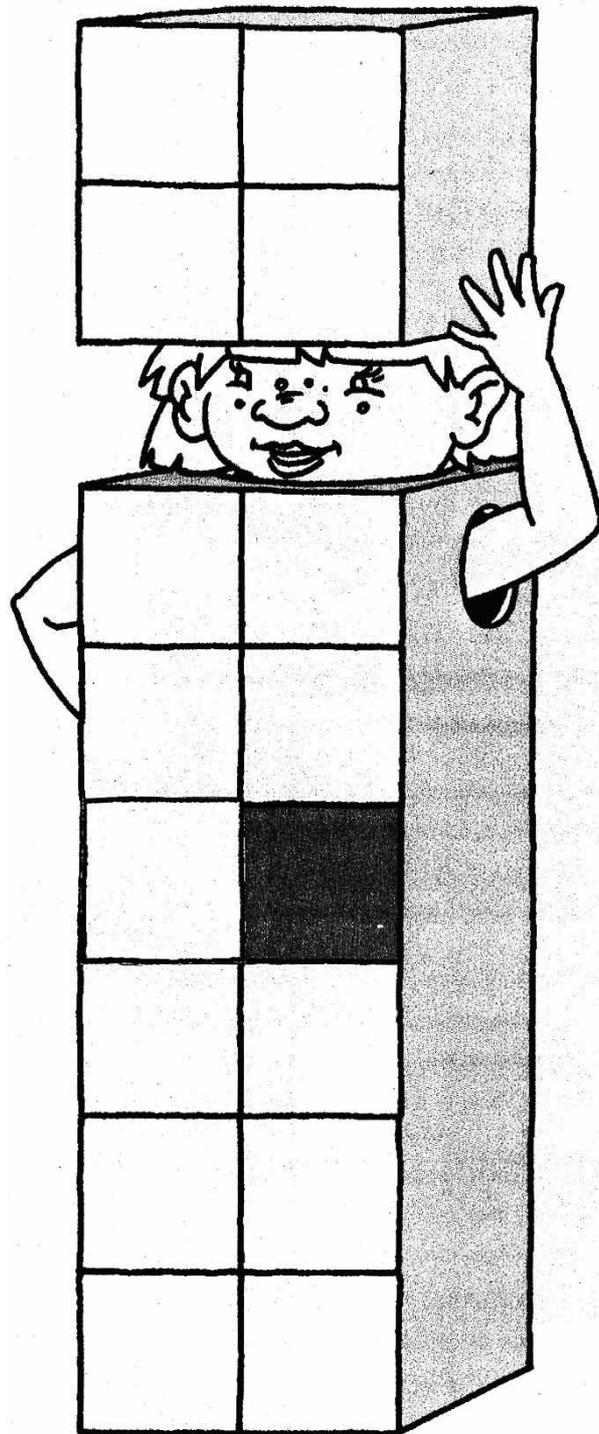


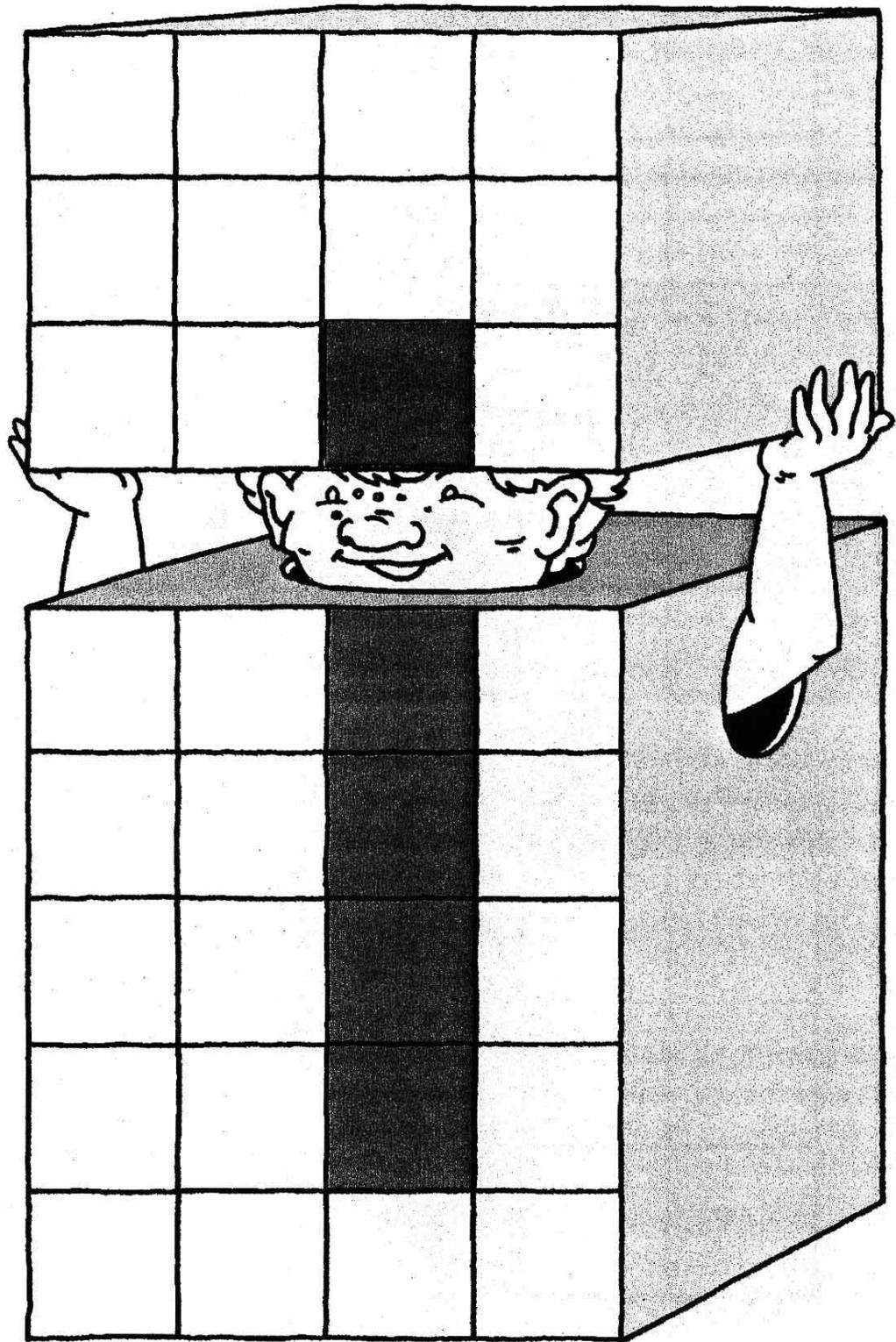


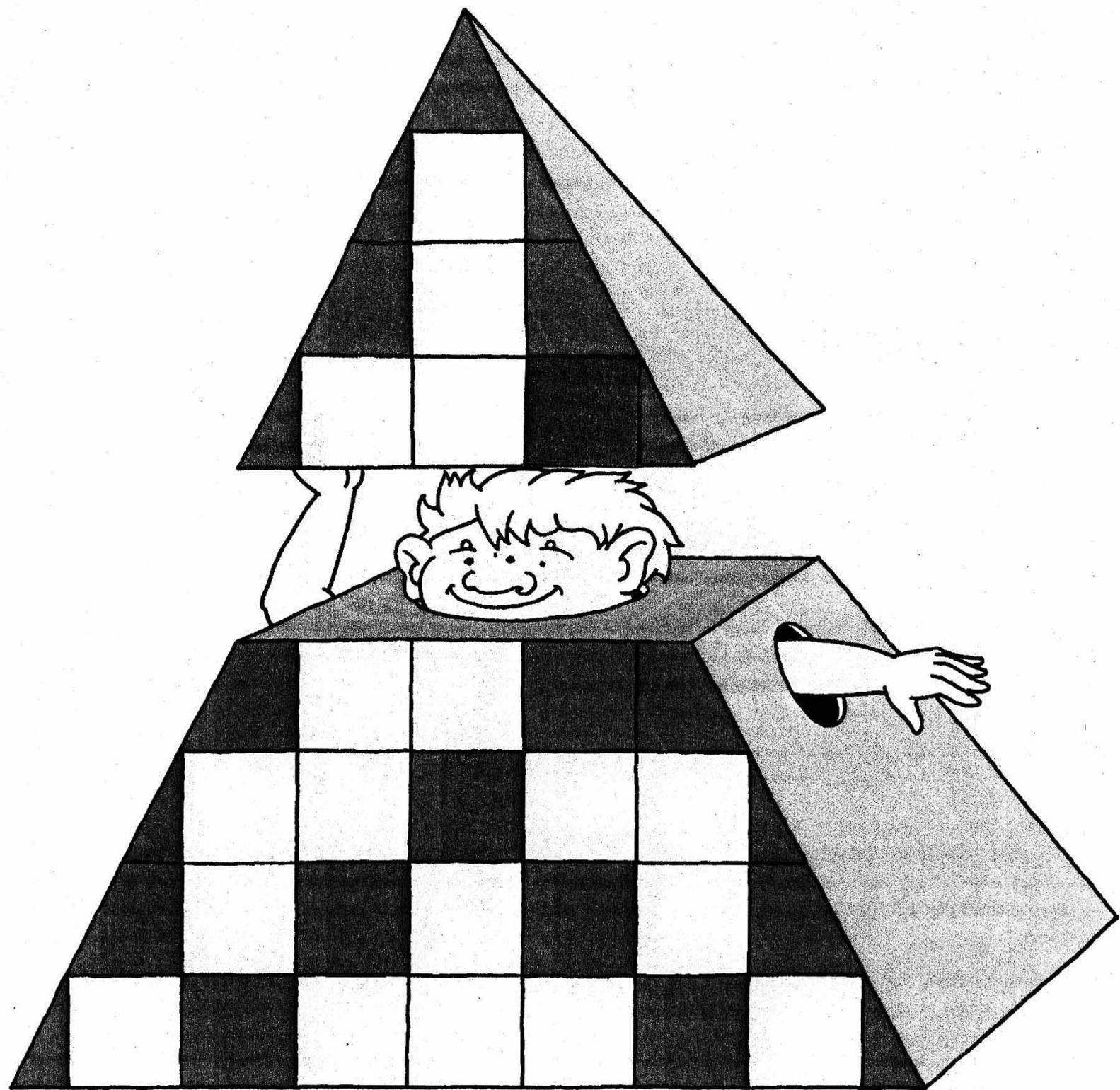
SEMAINE DES MATHEMATIQUES

Titre de l'activité	Cousins 2
Résumé de l'activité	Aller chercher en trois fois trois parties équivalentes, le tout correspondant à un nombre de cases à dénombrer
Type d'activité	Découverte
Degrés concernés	1P
Enoncé destiné aux élèves	Va chercher en trois voyages des jetons verts, puis des jetons rouges, puis des jetons bleus. Tes jetons doivent occuper toutes les cases blanches de ton personnage, et il doit y avoir le même nombre de jetons de chaque couleur. Il ne doit pas rester de jetons.
Matériel	Une boîte de jetons verts, une de jetons rouges, et une de jetons bleus, posées sur une table éloignée de la place de travail. Cousins n° 7, 8 et 9 (voir annexes)
Durée	½ période par groupe
Propositions de déroulement	Travail individuel, 8 à 10 élèves simultanément. Donner à chaque élève un « cousin » correspondant à l'étendue supposée de ses connaissances numériques. En fonction des démarches observées, proposer un 2 ^{ème} « cousin » plus facile ou plus difficile.
Références aux contenus d'enseignement, plans d'études et moyens d'enseignement	Partager des collections Constituer des collections équipotentes

<p>Analyse préalable de l'activité (démarches prévisibles des élèves, interventions de l'enseignant)</p>	<p>La recherche de la valeur du tiers ne pouvant s'effectuer par division, l'élève peut passer par une recherche numérique additive (quel est le nombre qui, si on le compte 3 fois, donne 21 ?) ou par une démarche empirique de dénombrement des cases blanches (je compte 6 cases, puis encore 6, puis encore 6, il en reste donc j'essaie avec 7).</p> <p>Certains élèves vont chercher au hasard les 2 premières couleurs, puis comptent les cases restant avant de chercher les jetons bleus. En cas de résultat inexact (nombres différents, ou jetons en trop), l'élève peut recommencer. Lui préciser auparavant qu'il doit prévoir le nombre de jetons de chaque couleur.</p>
<p>Notions mathématiques susceptibles d'être mises en évidence</p>	<p>Le tiers La multiplication</p>



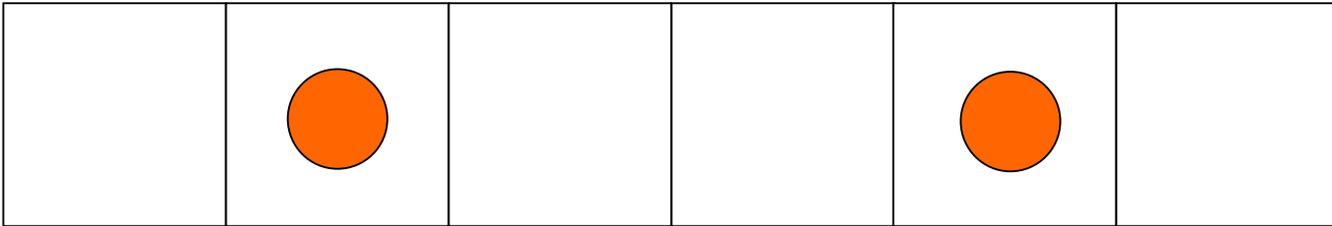
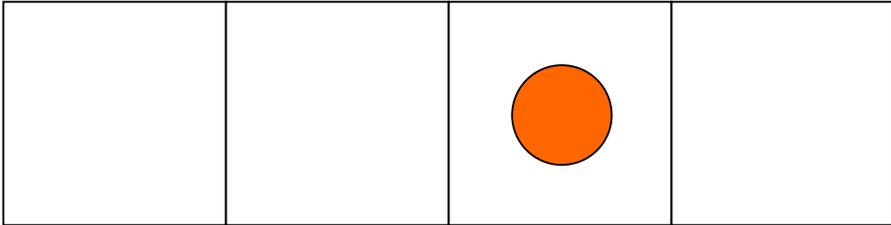
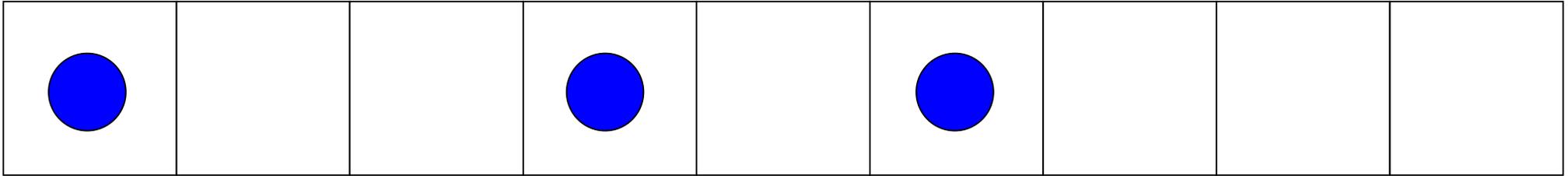
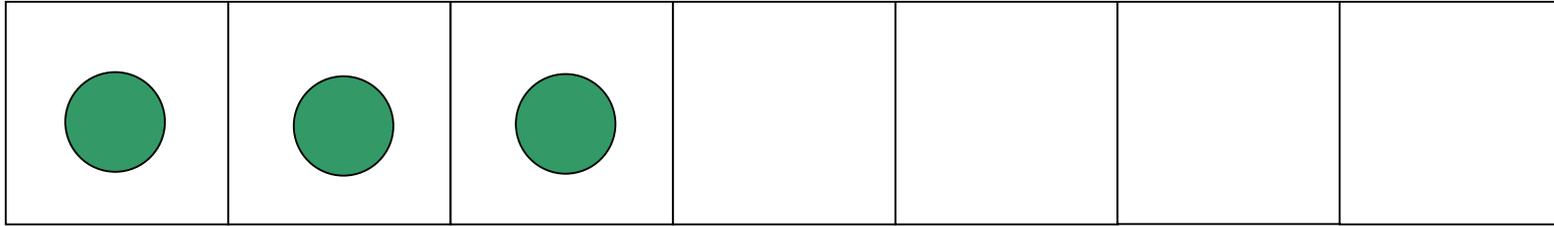




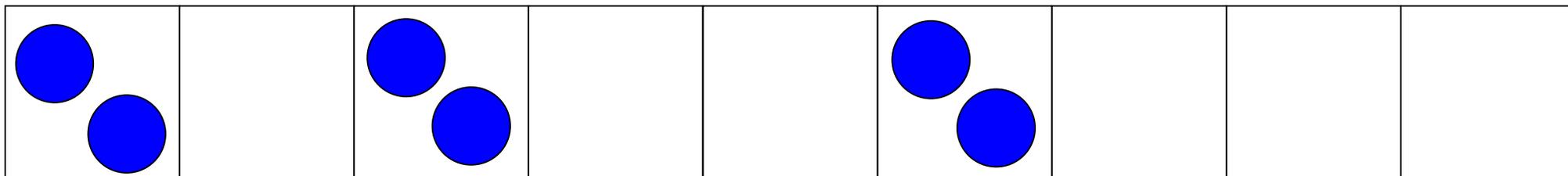
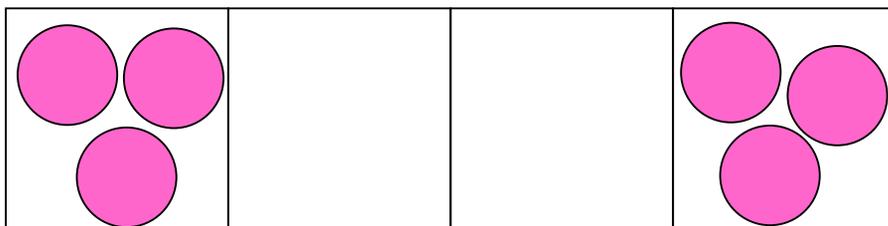
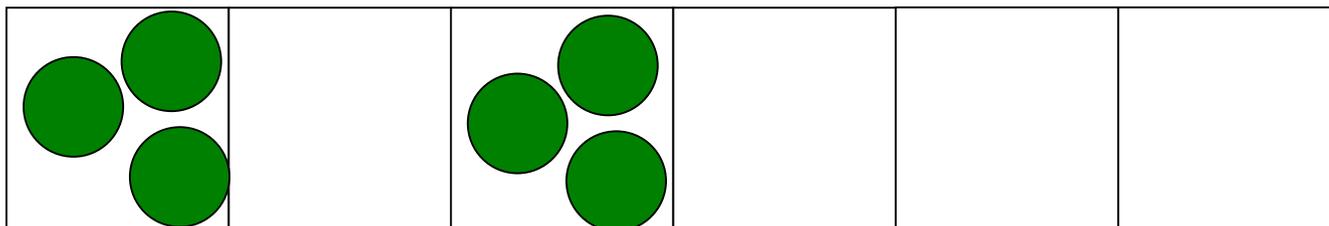
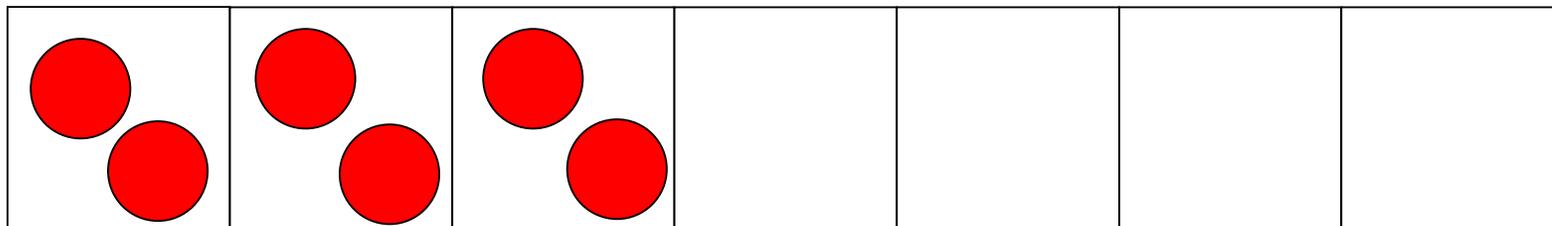
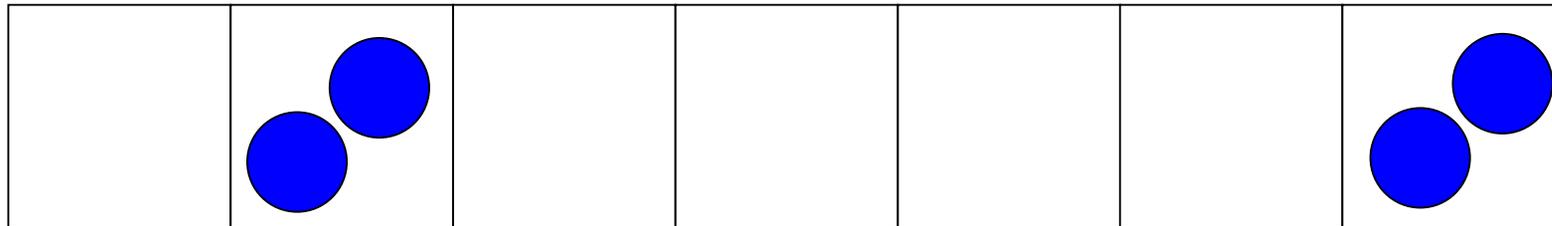
SEMAINE DES MATHEMATIQUES

Titre	Des jetons sur une bande
Résumé de l'activité	Aller chercher des jetons pour compléter une bande
Type d'activité	Découverte
Degrés concernés	1E – 1P
Enoncé destiné aux élèves	Va chercher juste ce qu'il faut de jetons pour compléter la bande Fais un seul voyage.
Matériel	Bandes avec des dessins de jetons, à <i>agrandir en format A3</i> Jetons de différentes couleurs
Durée	Autant de fois que nécessaire (plusieurs fois une quinzaine de minutes).
Propositions de déroulement	L'enseignant propose à un groupe de deux élèves, une bande en fonction des connaissances supposées des élèves. Il leur demande de compléter la bande. Les jetons sont placés loin des élèves, par exemple dans un panier à l'autre bout de la classe.
Références aux contenus d'enseignement, plans d'études et moyens d'enseignement	Exprimer et enrichir son expérience des nombres. Dénombrement Collection équipotente Suite de nombres Comparaison de quantités
Analyse préalable de l'activité (démarches prévisibles des élèves, interventions de l'enseignant)	En fonction des démarches observées, l'enseignant proposera une bande contenant plus ou moins de jetons, plus ou moins de cases, ou encore, une bande dont la disposition des jetons sera différente (jetons alignés ou non). Il peut également faire varier le nombre de voyages.
Consolidation et développements possibles	<i>Immeuble 1E – 2E</i> <i>Cousins 2E – 1P</i>

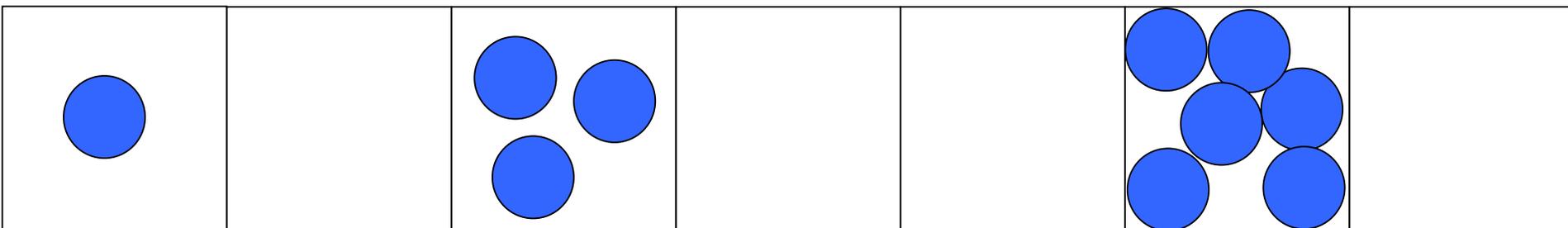
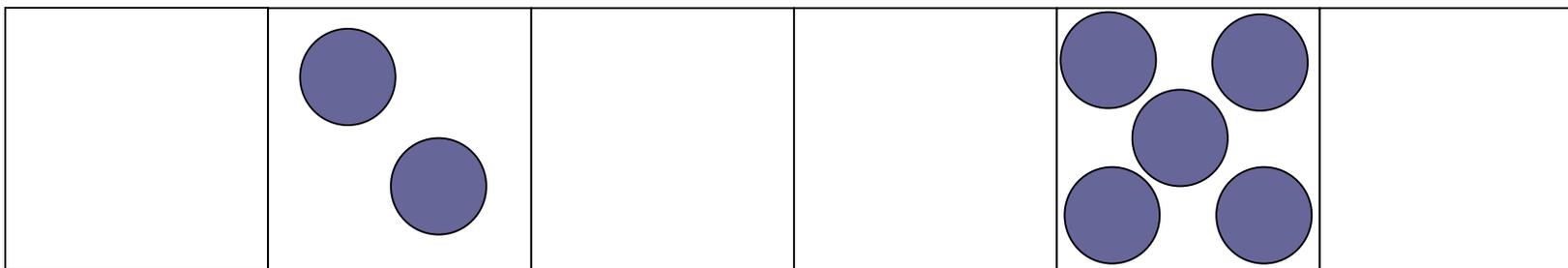
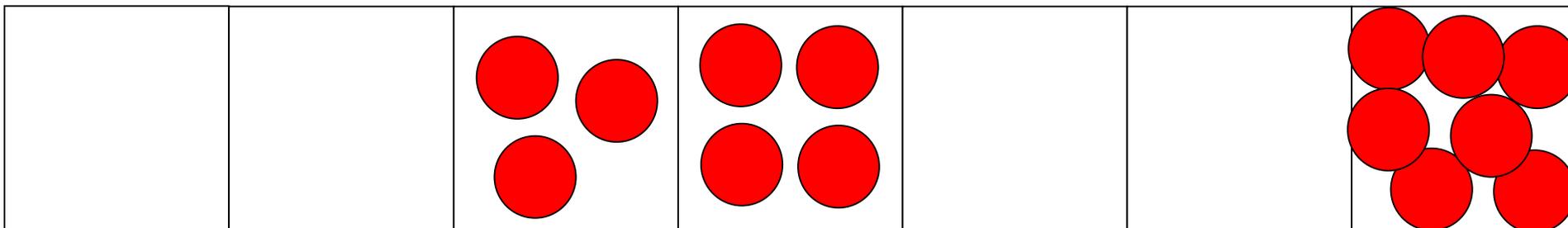
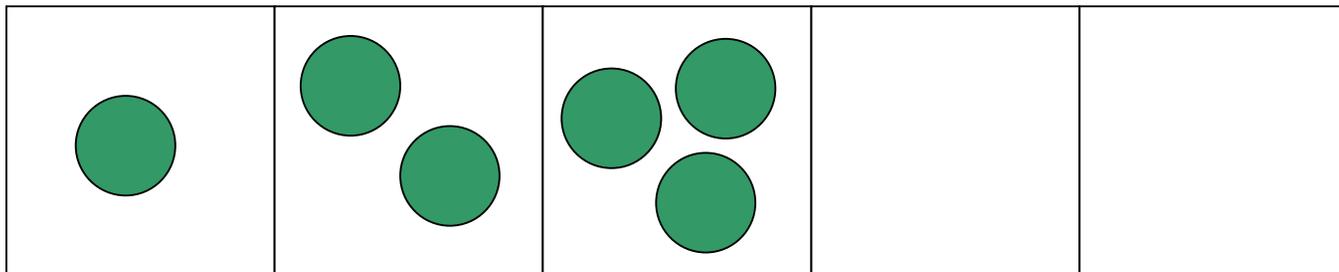
1E



2E



1P



Bandes vierges pour variables

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

SEMAINE DES MATHEMATIQUES

Titre de l'activité	Pair ou impair Activité tirée des moyens d'enseignement 4P (LM p.191, LE p.131)
Résumé de l'activité	Jeu à 2 joueurs où il faut additionner, soustraire ou multiplier 2 nombres pour obtenir un résultat pair pour un joueur, ou impair pour l'autre
Type d'activité	Découverte / entraînement
Degrés concernés	2P-4P
Énoncé destiné aux élèves	<p>Règles du jeu pour 2 joueurs :</p> <p>Désigner un jour « pair » (P), qui devra obtenir des nombres pairs et un joueur « impair » (I) qui devra obtenir des nombres impairs.</p> <p>Ecrire une seule liste des nombres de 1 à 9.</p> <ul style="list-style-type: none">◆ Le joueur P choisit un nombre pair ou impair de la liste et l'entoure.◆ Ensuite le joueur I choisit aussi un nombre pair ou impair et l'entoure. Avec les deux nombres entourés, il effectue un calcul de son choix. Il inscrit le résultat : si ce résultat est impair, le joueur I prend un jeton.◆ Ensuite, le joueur P entoure un nouveau nombre et effectue un calcul avec le résultat précédent et ce nouveau nombre. Il inscrit ce résultat : si ce résultat est pair, le joueur P prend un jeton.◆ Chaque nombre ne peut être entouré qu'une fois.◆ I et P jouent ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que tous les nombres soient entourés.◆ A chaque nouvelle partie, on inverse les places « Pair » et Impair ».◆ Le but est d'avoir le plus de jetons après plusieurs parties.

Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Papier, crayon ◆ Jetons ◆ en 2P : tableaux des nombres pairs et impairs (en annexe ci-dessous) ◆ selon le degré, calculatrice pour permettre aux élèves d'effectuer des calculs qu'ils ne peuvent pas encore effectuer de façon autonome (par exemple multiplication en 3P) 		
Durée	Plusieurs séances courtes		
Propositions de déroulement	Les élèves jouent par groupes de 2 pendant 15-20 minutes (séance à répéter 2-3 fois). Après la 1 ^{ère} séance, repréciser les points de la règle de jeu qui ne sont pas respectés.		
Références aux contenus d'enseignement, plans d'études et moyens d'enseignement	Parité Répertoires mémorisés, calcul réfléchi		
Analyse préalable de l'activité (démarches prévisibles des élèves, interventions de l'enseignant)	<p>La règle du jeu comporte de nombreux éléments, qui ne sont pas tous intégrés lors des premières parties.</p> <p>Laisser les élèves découvrir les propriétés des opérations sur les nombres pairs et impairs.</p> <p>Vérifier que les calculs sont effectués de façon exacte, éventuellement avec la calculatrice.</p> <p>Si des élèves obtiennent le nombre 0, l'enseignant précise qu'il est un nombre pair.</p>		
Notions mathématiques susceptibles d'être mises en évidence	<p>Pour la mise en commun, faire jouer en public 2 élèves et noter au tableau le déroulement de la partie (les calculs effectués). Mettre en évidence les propriétés des opérations sur les nombres pairs et impairs :</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> $\text{pair} \pm \text{pair} = \text{pair}$ $\text{pair} \pm \text{impair} = \text{impair}$ $\text{impair} \pm \text{impair} = \text{pair}$ </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> $\text{pair} \times \text{pair} = \text{pair}$ $\text{pair} \times \text{impair} = \text{pair}$ $\text{impair} \times \text{impair} = \text{impair}$ </td> </tr> </table>	$\text{pair} \pm \text{pair} = \text{pair}$ $\text{pair} \pm \text{impair} = \text{impair}$ $\text{impair} \pm \text{impair} = \text{pair}$	$\text{pair} \times \text{pair} = \text{pair}$ $\text{pair} \times \text{impair} = \text{pair}$ $\text{impair} \times \text{impair} = \text{impair}$
$\text{pair} \pm \text{pair} = \text{pair}$ $\text{pair} \pm \text{impair} = \text{impair}$ $\text{impair} \pm \text{impair} = \text{pair}$	$\text{pair} \times \text{pair} = \text{pair}$ $\text{pair} \times \text{impair} = \text{pair}$ $\text{impair} \times \text{impair} = \text{impair}$		

SEMAINE DES MATHEMATIQUES

Pair ou impair

Règles du jeu pour 2 joueurs

Matériel : jetons, papier, crayons

Désigner un joueur « pair » (P), qui devra obtenir des nombres pairs
et
un joueur « impair » (I) qui devra obtenir des nombres impairs.

Ecrire une seule liste des nombres de 1 à 9.

- ◆ Le joueur P choisit un nombre pair ou impair de la liste et l'entoure.
- ◆ Ensuite le joueur I choisit aussi un nombre pair ou impair et l'entoure. Avec les deux nombres entourés, il effectue un calcul de son choix. Il inscrit le résultat : si ce résultat est impair, le joueur I prend un jeton.
- ◆ Ensuite, le joueur P entoure un nouveau nombre et effectue un calcul avec le résultat précédent et ce nouveau nombre. Il inscrit ce résultat : si ce résultat est pair, le joueur P prend un jeton.
- ◆ Chaque nombre ne peut être entouré qu'une fois.
- ◆ I et P jouent ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que tous les nombres soient entourés.
- ◆ A chaque nouvelle partie, on inverse les places « Pair » et Impair ».
- ◆ Le but est d'avoir le plus de jetons après plusieurs parties.

NOMBRES PAIRS

0	2	4	6	8
10	12	14	16	18
20	22	24	26	28
30	32	34	36	38
40	42	44	46	48
50	52	54	56	58
60	62	64	66	68

NOMBRES IMPAIRS

1	3	5	7	9
11	13	15	17	19
21	23	25	27	29
31	33	35	37	39
41	43	45	47	49
51	53	55	57	59
61	63	65	67	69

SEMAINE DES MATHEMATIQUES

Titre de l'activité	Les pochettes 1
Résumé de l'activité	Associer des pochettes contenant le même nombre d'objets
Type d'activité	Découverte
Degrés concernés	1E-2E
Énoncé destiné aux élèves	<p>Vous allez tirer chacun à votre tour une pochette de la grande boîte et vous la rangez dans une des petites boîtes.</p> <p>Lorsqu'il y a déjà une pochette dans une boîte, vous ne pouvez mettre dans la même boîte que des pochettes qui ont pas plus pas moins d'objets.</p> <p>Vous devez tous être d'accord avant de tirer la pochette suivante.</p>
Matériel	<p>Des pochettes en plastique transparentes, contenant 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 objets (4 ou 5 pochettes pour chaque nombre). Varier les contenus, avec des objets identiques ou différents dans chaque pochette.</p> <p>Une grande boîte pour ranger toutes les pochettes;</p> <p>Des boîtes pour classer les pochettes</p>
Durée	Plusieurs fois 10-15 minutes
Propositions de déroulement	<p>Travail collectif, en classe complète ou en demi-classe sur les bancs autour du matériel.</p> <p>Les boîtes ne sont pas "bien arrangées", leur donner une configuration qui n'induit pas l'ordre, éviter un alignement.</p> <p>L'enseignant ne valide pas les propositions, c'est aux élèves de se mettre d'accord.</p> <p>Demander de temps en temps aux élèves pourquoi ils acceptent de placer telle pochette dans telle boîte (ne pas se focaliser sur les erreurs uniquement mais surtout sur les réussites: - "Pourquoi êtes-vous d'accord que cette pochette soit placée ici ?" .</p> <p>Reprendre toute l'activité, en proposant éventuellement aux élèves de fabriquer des cartes-nombres à fixer sur les boîtes.</p>

<p>Références aux contenus d'enseignement, plans d'études et moyens d'enseignement</p>	<p>Dénombrer des quantités Comparer et ordonner des quantités</p>
<p>Analyse préalable de l'activité (démarches prévisibles des élèves, interventions de l'enseignant)</p>	<p>Dans un premier temps, il est probable qu'ayant tiré une pochette contenant le même nombre d'objets qu'une pochette déjà placée, l'élève place sa pochette dans une autre boîte vide s'il y en a une. Dans ce cas, l'activité va s'arrêter lorsqu'il manquera une boîte, à moins que des élèves trouvent une solution à cette impasse. On peut dans ce cas soit arrêter l'activité et la reprendre le lendemain, soit demander aux élèves de voir si on peut regrouper des pochettes dans une seule boîte.</p>

SEMAINE DES MATHEMATIQUES

Titre de l'activité	Les pochettes 2
Résumé de l'activité	Associer des pochettes contenant le même nombre d'objets, puis réunir plusieurs pochettes pour former de nouveaux nombres
Type d'activité	Découverte
Degrés concernés	2E-1P
Enoncé destiné aux élèves	<p><u>1^{ère} partie :</u></p> <p>Vous allez tirer chacun à votre tour une pochette de la grande boîte et vous la rangez dans une des petites boîtes.</p> <p>Lorsqu'il y a déjà une pochette dans une boîte, vous ne pouvez mettre dans la même boîte que des pochettes qui ont pas plus pas moins d'objets.</p> <p>Vous devez tous être d'accord avant de tirer la pochette suivante.</p> <p><u>2^{ème} partie :</u></p> <p>Voici des boîtes supplémentaires pour faire d'autres nombres, jusqu'à 15 au maximum. Pour faire un nouveau nombre, on peut mettre des petites pochettes dans une grande pochette. Pour chaque nouveau nombre, il faut utiliser le moins de petites pochettes possible.</p>
Matériel	<p>Des pochettes en plastique transparentes, contenant 1, 2, 4 ou 8 objets (au moins 9 pochettes pour chaque nombre). Varier les contenus, avec des objets identiques ou différents dans chaque pochette ;</p> <p>11 pochettes vides de plus grande taille ;</p> <p>Une grande boîte pour ranger toutes les pochettes;</p> <p>Des boîtes pour classer les pochettes (4 pour la 1^{ère} partie, 11 de plus pour la 2^{ème} partie).</p>
Durée	1 période

<p>Propositions de déroulement</p>	<p>Travail collectif, en classe complète ou en demi-classe sur les bancs autour du matériel.</p> <p>Les boîtes ne sont pas "bien arrangées", leur donner une configuration qui n'induit pas l'ordre, éviter un alignement.</p> <p>L'enseignant ne valide pas les propositions, c'est aux élèves de se mettre d'accord.</p>
<p>Références aux contenus d'enseignement, plans d'études et moyens d'enseignement</p>	<p>Dénombrer des quantités Comparer et ordonner des quantités Additionner</p>
<p>Analyse préalable de l'activité (démarches prévisibles des élèves, interventions de l'enseignant)</p>	<p>La deuxième partie de l'activité, composer un nouveau nombre avec le moins de pochettes possible, est difficile. Il y a pour chacun des nouveaux nombres une seule solution optimale. Si un élève compose une grande pochette de 12 objet avec 3 pochettes de 4, on peut solliciter les autres élèves en leur demandant s'ils trouvent une autre manière de faire le même nombre avec 2 pochettes.</p>
<p>Notions mathématiques susceptibles d'être mises en évidence</p>	<p>Cette activité repose sur le fait que tout nombre naturel peut être décomposé en une somme de puissances de 2 deux à deux distinctes. Il n'est toutefois question, dans ces degrés, de chercher à mettre en évidence cette propriété.</p>

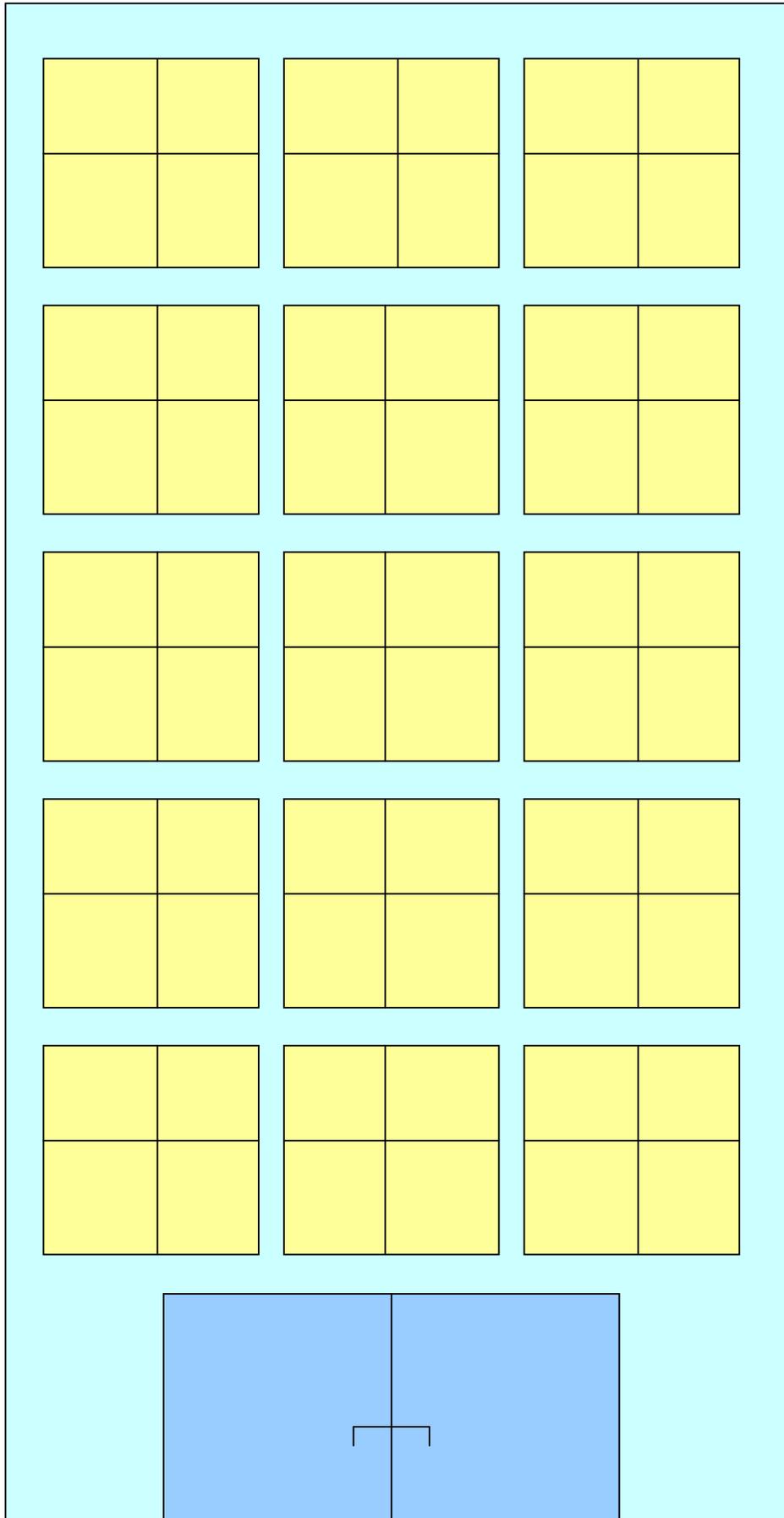
SEMAINE DES MATHEMATIQUES

Titre de l'activité	Immeuble Activité tirée des moyens d'enseignement <i>Activités mathématiques pour le cycle initial</i> , p.29
Résumé de l'activité	Aller chercher un nombre de stores équivalent à un nombre de fenêtres à dénombrer
Type d'activité	Découverte
Degrés concernés	1E – 2E
Enoncé destiné aux élèves	Va chercher juste ce qu'il faut de stores pour fermer toutes les fenêtres. Fais un seul voyage.
Matériel	Les enseignants qui ne désirent pas reprendre l'activité de la p. 29 peuvent utiliser les schémas annexés : <ul style="list-style-type: none"> - Plan représentant un immeuble de 5 x 4 fenêtres (ou 5 x 3 ou ... à choix) - Une trentaine de caches représentant des stores <i>à découper</i> <i>Ces plans peuvent être agrandis en A3 pour une meilleure manipulation</i>
Durée	Autant de fois que nécessaire (plusieurs fois une quinzaine de minutes).
Propositions de déroulement	L'enseignant propose à un groupe de deux élèves, un plan d'un immeuble. Il aura placé un store sur certaines fenêtres (en fonction des connaissances supposées des élèves) et dispose le solde des stores loin du plan de jeu (par exemple, dans un panier à l'autre bout de la classe).
Références aux contenus d'enseignement, plans d'études et moyens d'enseignement	Exprimer et enrichir son expérience des nombres. Dénombrement Collection équipotente Suite de nombres Comparaison de quantités

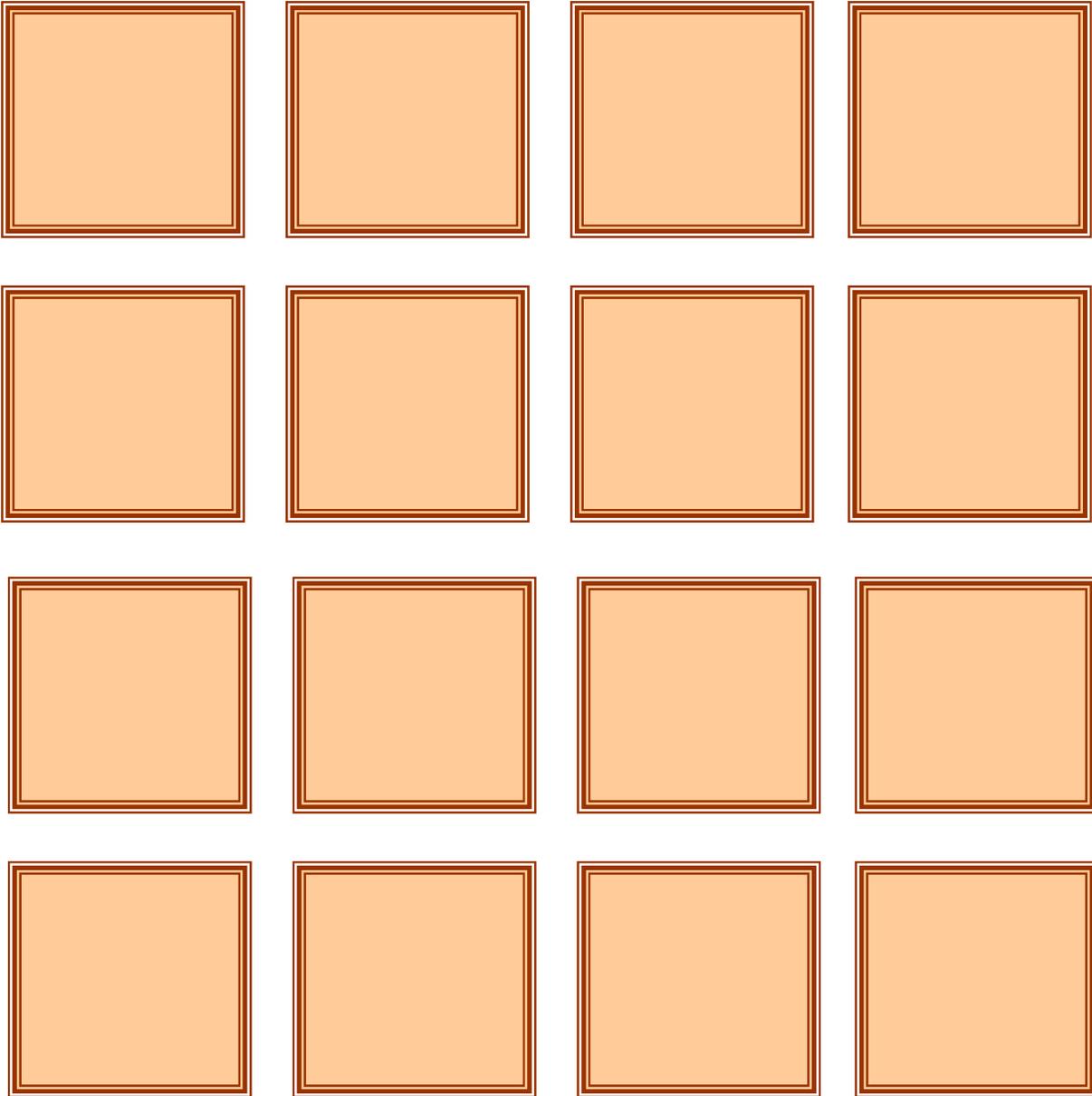
<p>Analyse préalable de l'activité (démarches prévisibles des élèves, interventions de l'enseignant)</p>	<p>En fonction des démarches observées, l'enseignant peut faire varier le nombre d'étages et / ou de fenêtres par étage, ainsi que le nombre de voyages.</p> <p>La disposition des stores placés par l'enseignant sur l'immeuble est également une variable à prendre en compte (remplir un rangée, une colonne ; placer de sorte à laisser des « trous », en diagonale, etc.)</p>
<p>Consolidation et développements possibles</p>	<p><i>Des jetons sur une bande 1E – 1P</i></p> <p><i>Les cousins 2E – 1P</i></p>

SEMAINE DES MATHÉMATIQUES

Immeubles



Les stores



Les stores (suite)

