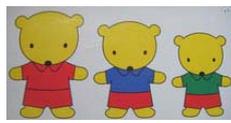


MATHEMATIQUES : formes & grandeurs



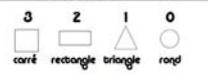
PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE *Compétences travaillées* : Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance. Classer ou ranger des objets en fonction de leur forme ou couleur. Classer ou ranger des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes. Reconnaître quelques solides. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle. Reproduire, dessiner des formes planes. Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

<p>Tour rose</p>  <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> tour <input type="checkbox"/> sur les cartes <input type="checkbox"/> voc « petit /grand » 	<p>*Tri par couleurs/formes Abaques Niveau 1</p> 	<p>Longueur PLOUM</p>  <p>Je choisi les bonnes tailles (petit, moyen, grand)</p>	<p>Cabinet de géométrie Encastremets</p>  <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 1 tiroir <input type="checkbox"/> 2 tiroirs mélangés <input type="checkbox"/> tous les tiroirs mélangés 	<p>Tri de formes</p>  <p>*Je nomme et je reconnais ces formes.</p>
<p>Boite de couleurs n°1</p>  <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mise en paire <input type="checkbox"/> Mise en paire à distance 	<p>Les couleurs dans notre quotidien</p> 	<p>*Classer selon la contenance</p>		

MATHEMATIQUES : formes & grandeurs



PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE *Compétences travaillées* : Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance. Classer ou ranger des objets en fonction de leur forme ou couleur. Classer ou ranger des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes. Reconnaître quelques solides. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle. Reproduire, dessiner des formes planes. Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

<p>Géoplan des formes deft géoplan formes 1</p>  <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> carré <input type="checkbox"/> rectangle <input type="checkbox"/> triangle <input type="checkbox"/> rond <p>* Je nomme et je reconnais ces 4 formes.</p>	<p>Roulé boulé</p> 	<p>* Algorithme Sur CD</p> 	<p>Classer selon la hauteur Les poupées russes</p> 	<p>Boite de couleurs n°2</p>  <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mise en paire <input type="checkbox"/> Mise en paire à distance <input type="checkbox"/> Vocabulaire acquis
<p>Classer selon la taille Blocs de cylindres</p>  <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Séparément <input type="checkbox"/> par 2 <input type="checkbox"/> par 3 <input type="checkbox"/> par 4 	<p>Classer selon la hauteur Escalier marron</p>  <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> escalier <input type="checkbox"/> cartes <input type="checkbox"/> voc « épais/ mince » 	<p>*Classer selon la longueur Barres rouges</p>  <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> manipulation <input type="checkbox"/> voc « long /court » 	<p>Tri de couleurs, tailles et formes</p> 	

MATHEMATIQUES : formes & grandeurs



PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE *Compétences travaillées* : Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance. Classer ou ranger des objets en fonction de leur forme ou couleur. Classer ou ranger des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes. Reconnaître quelques solides. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle. Reproduire, dessiner des formes planes. Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

<p><i>Formes</i></p> <p>* Je dessine ces 4 formes.</p>	<p><i>Abaques Niveau 2</i></p>	<p><i>Algorithme des perles</i></p>	<p><i>Longueur Ranger par taille</i></p>	<p><i>Tri de couleurs avec crayon aimanté</i></p>
<p><i>Formes rugueuses</i></p>	<p><i>Les formes dans notre quotidien</i></p>	<p><i>Cabinet de géométrie Les cartes</i></p> <p><input type="checkbox"/> formes pleines <input type="checkbox"/> formes vides <input type="checkbox"/> les 2</p>	<p><i>Triangles constructeurs</i></p> <p><input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6</p>	<p><i>Cylindres de couleurs</i></p> <p><input type="checkbox"/> séparation <input type="checkbox"/> vocabulaire <input type="checkbox"/> empilement 3 couleurs <input type="checkbox"/> empilement par couleur</p>
<p><i>*Classer selon la masse Tablettes barriques</i></p> <p><input type="checkbox"/> les extrêmes <input type="checkbox"/> l'ensemble <input type="checkbox"/> Voc</p>				

MATHEMATIQUES : formes & grandeurs



PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE *Compétences travaillées* : Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance. Classer ou ranger des objets en fonction de leur forme ou couleur. Classer ou ranger des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes. Reconnaître quelques solides. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle. Reproduire, dessiner des formes planes. Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

<p><i>*Classer selon la longueur Réglettes cuisinières</i></p>	<p><i>Pavages à colorier</i></p> <p>PAVAGE NIVEAU A FICHE 4</p>	<p><i>*Solides géométriques</i></p> <p><input type="checkbox"/> 1. toucher <input type="checkbox"/> 2. Empreintes <input type="checkbox"/> 3. Empilement <input type="checkbox"/> 4. Classement <input type="checkbox"/> 5. Vocabulaire <input type="checkbox"/> 6. cartes</p>	<p><i>Les solides dans notre quotidien</i></p>	<p><i>Cube du binôme</i></p> <p><input type="checkbox"/> Dans la boîte <input type="checkbox"/> En dehors de la boîte</p>
<p><i>Cabinet de géométrie Vocabulaire</i></p> <p><input type="checkbox"/> 1. cercles <input type="checkbox"/> 2. Rectangles <input type="checkbox"/> 3. Triangles <input type="checkbox"/> 4. Polygones <input type="checkbox"/> 5. Quadrilatères <input type="checkbox"/> 6. autres</p>	<p><i>Table de Pythagore</i></p> <p><input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4</p>	<p><i>Dégradés de couleurs</i></p>	<p><i>Boite de couleurs n°3</i></p> <p><input type="checkbox"/> Gradation 1 couleur <input type="checkbox"/> Soleil (9 couleurs) <input type="checkbox"/> Vocabulaire acquis</p>	<p><i>Arche romane</i></p>
<p><i>Cube trinôme algébrique</i></p> <p><input type="checkbox"/> Dans la boîte <input type="checkbox"/> En dehors de la boîte <input type="checkbox"/> Par tranches</p>	<p><i>Cube trinôme hiérarchique</i></p>	<p><i>*Classer selon la masse Memory des poids</i></p>	<p><i>*Classer selon la masse en utilisant une balance</i></p>	