

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
- ★ Utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions.
- ★ Reconnaître quelques figures géométriques.
- ★ Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.
- ★ Calculer avec des nombres entiers.
- ★ Comparer des longueurs.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Réviser des notions des différents domaines mathématiques.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 :

#### autonome

- *Découverte de la séquence 1*

Découverte et réalisation autonome de la première séquence par les CE1

---

### Jemps 2 :

#### Dirigé

- *Manipulation, retour sur la réalisation du fichier*

Retour sur les exercices réalisés par les élèves avec si besoin, réalisation des activités préparatoires (cf guide pédagogique). Auto-correction de quelques exercices. La PE repère à ce moment les difficultés des élèves pour mettre à leur disposition des aides pour les séquences suivantes.

---

### Jemps 3 : Jeu

- *Addimoins*

La PE présente le jeu « addimoins » puis les élèves y jouent en autonomie.

---

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Dénombrer des collections en les organisant et désigner leur nombre d'éléments (écritures additives ou multiplicatives, écritures en unités de numération, écriture usuelle).
- ★ Repérer un rang ou une position dans une file.
- ★ Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent.
- ★ Présenter et organiser des mesures sous forme de tableau.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Utiliser les nombres de 0 à 9 pour dénombrer et repérer une position dans une file ou dans une liste.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Addimains*  
Les élèves jouent en autonomie

---

### Jemps 2 : Dirigé

- *Manipulation, réalisation du fichier*  
Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique)  
Réalisation du fichier

---

### Jemps 3 : géométrie

- *Utiliser une règle pour tracer droit*  
Activité géométrique de tracés à la règle
-

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Dénombrer des collections en les organisant et désigner leur nombre d'éléments (écritures additives ou multiplicatives, écritures en unités de numération, écriture usuelle).
- ★ Utiliser diverses stratégies de dénombrement.
- ★ Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne [...] conduisant à utiliser les quatre opérations.
- ★ Résoudre des problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction).

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Utiliser les nombres de 10 à 19 pour résoudre des situations de dénombrement, d'ordre, de comparaison.

## Mise en atelier : 1 heure

---

<b>Jemps 1 : Jeu</b>	- <i>Addimoins</i> Les élèves jouent en autonomie
<b>Jemps 2 : Dirigé</b>	- <i>Manipulation, réalisation du fichier</i> Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique) Début de réalisation du fichier (exercices qui semblent bloquer les élèves)
<b>Jemps 3 : Fichier</b>	- <i>Réalisation du fichier / Activités autonomes</i> Réalisation autonome du fichier Activités autonomes de type Montessori

---

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne [...] conduisant à utiliser les quatre opérations.
- ★ Résoudre des problèmes relevant de structures additives.
- ★ Résoudre des problèmes portant sur des déplacements.
- ★ Calcul en ligne.
- ★ Calculer en utilisant des écritures additives en ligne.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Revoir l'addition dans des contextes cardinal et ordinal.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Addimoins*  
Les élèves jouent en autonomie

---

### Jemps 2 :

#### Dirigé

- *Manipulation, réalisation du fichier*  
Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique)  
Début de réalisation du fichier (exercices qui semblent bloquer les élèves)

---

### Jemps 3 :

#### Fichier

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*  
Réalisation autonome du fichier  
Activités autonomes de type Montessori

---

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ résoudre des problèmes relevant des structures additives.
- ★ résoudre des problèmes portant sur des déplacements.
- ★ Calcul en ligne.
- ★ Sens des symboles « + », « - ».
- ★ Calculer en utilisant des écritures additives en ligne.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Utiliser la soustraction dans des contextes ordinal et cardinal.
- ★ Présenter des écritures soustractives d'un nombre.

## Mise en atelier : 1 heure

---

<b>Jemps 1 :</b> <b>Résolution de problèmes</b>	- <i>Dispositif « Plus de maître que de classes »</i> Les élèves travaillent en résolution de problèmes avec la maîtresse supplémentaire.
<b>Jemps 2 :</b> <b>Fichier</b>	- <i>Manipulation, réalisation du fichier</i> Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique) Réalisation plus ou moins autonome du fichier

---

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- ★ Utiliser diverses représentations des nombres.
- ★ Passer d'une représentation à une autre.
- ★ Interpréter le nom des nombres à l'aide des unités de numération (unités simples, dizaines) et des écritures arithmétiques.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Nommer et écrire les nombres de 10 à 19.
- ★ Découvrir différentes désignations des nombres de 11 à 19.
- ★ Décomposer et recomposer les nombres de 11 à 19 à partir de leur structure décimale ( $10 + n$ ).

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Ordre croissant*  
La PE présente le jeu « ordre croissant » puis guide les élèves dans le jeu

---

### Jemps 2 :

#### Fichier

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*  
Réalisation autonome du fichier  
Activités autonomes de type Montessori

---

### Jemps 3 :

#### géométrie

- *Utiliser une règle pour tracer droit*  
Activité géométrique de tracés à la règle
-



# Se repérer dans l'espace : gauche-droite

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères.
- ★ Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
- ★ Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite).
- ★ Vocabulaire permettant de définir des déplacements (tourner à droite, à gauche).

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Repérer les éléments situés à gauche, à droite lors d'un trajet.
- ★ Utiliser un vocabulaire lié aux positions relatives d'objets.
- ★ Utiliser correctement les expressions « à gauche de » et « à droite de ».

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Ordre croissant*

Les élèves jouent en autonomie

---

### Jemps 2 :

#### Dirigé

- *Manipulation, réalisation du fichier*

Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique)

Début de réalisation du fichier (exercices qui semblent bloquer les élèves)

---

### Jemps 3 :

#### Fichier

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*

Réalisation autonome du fichier

Activités autonomes de type Montessori

---



# Comparer, ranger les nombres jusqu'à 30

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, ≠, <, >.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Revoir la comparaison et le rangement des nombres jusqu'à 30.
- ★ Commencer à utiliser les signes de comparaison > et <.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Ordre croissant*  
Les élèves jouent en autonomie

---

### Jemps 2 :

#### Dirigé

- *Manipulation, réalisation du fichier*  
Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique)  
Début de réalisation du fichier (exercices qui semblent bloquer les élèves)

---

### Jemps 3 :

#### Fichier

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*  
Réalisation autonome du fichier  
Activités autonomes de type Montessori
-



## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ résoudre des problèmes en utilisant les nombres entiers et le calcul.
- ★ résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne [...] conduisant à utiliser les quatre opérations.
- ★ Sens des opérations
- ★ Problèmes relevant des structures additives (additions/soustractions).
- ★ Problèmes relevant des groupements.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ résoudre des problèmes simples à une opération.
- ★ Revoir quelques typologies de problèmes rencontrés au CP.

## Mise en atelier : 1 heure

---

<b>Jemps 1 :</b> <b>Résolution de</b> <b>problèmes</b>	- <i>Dispositif « Plus de maître que de classes »</i> Les élèves travaillent en résolution de problèmes avec la maîtresse supplémentaire.
<b>Jemps 2 :</b> <b>Fichier</b>	- <i>Manipulation, réalisation du fichier</i> Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique) Réalisation plus ou moins autonome du fichier

---



# Utiliser la table d'addition jusqu'à 9

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Calculer avec des nombres entiers.
- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures.
- ★ Revoir les tables de l'addition.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Réviser le répertoire additif des nombres jusqu'à 9.
- ★ Calculer des sommes, des compléments et des différences.
- ★ Associer une écriture chiffrée à une décomposition d'un nombre.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Puissance 10*

La PE présente le jeu « Puissance 10 » puis guide les élèves dans le jeu

---

### Jemps 2 :

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*

Réalisation autonome du fichier

### Fichier

Activités autonomes de type Montessori

---

### Jemps 3 :

- *Utiliser une règle pour tracer droit*

Activité géométrique de tracés à la règle

### géométrie

---

# Comparer des longueurs

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Comparer des longueurs directement ou en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire.
- ★ Juxtaposer des objets pour comparer leur longueur.
- ★ résoudre des problèmes impliquant des longueurs.
- ★ résoudre des problèmes notamment de mesurage et de comparaison.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Comparer la longueur de segments ou de lignes polygonales en utilisant différentes techniques.
- ★ Construire des sommes de longueurs en reportant des longueurs de segments.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- Puissance 10

Les élèves jouent en autonomie

---

### Jemps 2 :

#### Dirigé

- Manipulation, réalisation du fichier

Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique)

Début de réalisation du fichier (exercices qui semblent bloquer les élèves)

---

### Jemps 3 :

#### Fichier

- Réalisation du fichier / Activités autonomes

Réalisation autonome du fichier

Activités autonomes de type Montessori

---

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Calculer avec des nombres entiers.
- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures.
- ★ Tables d'addition.
- ★ Décompositions additives de 10.
- ★ Propriétés implicites des opérations «  $2 + 9$ , c'est pareil que  $9 + 2$  ».

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Revoir le répertoire additif du nombre 10 pour préparer au calcul réfléchi.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Puissance 10*  
Les élèves jouent en autonomie

---

### Jemps 2 :

#### Dirigé

- *Manipulation, réalisation du fichier*  
Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique)  
Début de réalisation du fichier (exercices qui semblent bloquer les élèves)

---

### Jemps 3 :

#### Fichier

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*  
Réalisation autonome du fichier  
Activités autonomes de type Montessori
-

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Calculer avec des nombres entiers.
- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures.
- ★ Tables d'addition.
- ★ Décompositions additives de 10.
- ★ résoudre des problèmes relevant de structures additives.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ résoudre des situations de complémentarités à 10

## Mise en atelier : 1 heure

---

<b>Jemps 1 :</b> <b>Résolution de</b> <b>problèmes</b>	- <i>Dispositif « Plus de maître que de classes »</i> Les élèves travaillent en résolution de problèmes avec la maitresse supplémentaire.
<b>Jemps 2 :</b> <b>Fichier</b>	- <i>Manipulation, réalisation du fichier</i> Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique) Réalisation plus ou moins autonome du fichier

---

## *Objectifs :*

### *Programme 2016*

- ★ Organisation et gestion de données.
- ★ Mode de représentation de données numériques : tableaux, graphiques simples, etc.

### *Objectif spécifique de la séance*

- ★ Lire et compléter un diagramme.
- ★ Placer l'information dans un tableau.

## *Mise en atelier : 1 heure*

---

### *Jemps 1 : Jeu*

- *Jeu de Coie « Jusqu'à 10 »*  
La PE présente le jeu « Jusqu'à 10 » puis guide les élèves dans le jeu

---

### *Jemps 2 :*

#### *Fichier*

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*  
Réalisation autonome du fichier  
Activités autonomes de type Montessori

---

### *Jemps 3 :*

#### *géométrie*

- *Utiliser une règle pour tracer droit*  
Activité géométrique de tracés à la règle
-



# Situations d'ajout ou de retrait

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ résoudre des problèmes en utilisant les nombres entiers et le calcul.
- ★ Sens des opérations.
- ★ Problèmes relevant des structures additives (additions/soustractions)..

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Rechercher l'état final dans des transformations additives ou soustractives.
- ★ Commencer à dégager une typologie.

## Mise en atelier : 1 heure

---

**Jemps 1 : Jeu** - Jusqu'à 10  
Les élèves jouent en autonomie

---

**Jemps 2 :** - *Manipulation, réalisation du fichier*  
**Dirigé** Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique)  
Début de réalisation du fichier (exercices qui semblent bloquer les élèves)

---

**Jemps 3 :** - *Réalisation du fichier / Activités autonomes*  
**Fichier** Réalisation autonome du fichier  
Activités autonomes de type Montessori

---

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Calculer avec des nombres entiers.
- ★ Décompositions additives de 10.
- ★ Elaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Simplifier un calcul en regroupant les sommes égales à 10.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Jusqu'à 10*  
Les élèves jouent en autonomie

---

### Jemps 2 :

#### Dirigé

- *Manipulation, réalisation du fichier*  
Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique)  
Début de réalisation du fichier (exercices qui semblent bloquer les élèves)

---

### Jemps 3 :

#### Fichier

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*  
Réalisation autonome du fichier  
Activités autonomes de type Montessori
-



## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ résoudre des problèmes impliquant des prix.
- ★ Principes d'utilisation de la monnaie (en euros et en centimes d'euros).

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Revoir les euros à travers des situations familières.
- ★ Revoir le vocabulaire : « plus que, moins que, autant que ».

## Mise en atelier : 1 heure

---

<b>Jemps 1 :</b> <b>Résolution de</b> <b>problèmes</b>	- <i>Dispositif « Plus de maître que de classes »</i> Les élèves travaillent en résolution de problèmes avec la maîtresse supplémentaire.
<b>Jemps 2 :</b> <b>Fichier</b>	- <i>Manipulation, réalisation du fichier</i> Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique) Réalisation plus ou moins autonome du fichier

---

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Utiliser la règle ou l'équerre comme instruments de trace.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Effectuer des traces à la règle selon différentes contraintes.
- ★ Tracer des droites, des segments passant par deux points.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Jeu « Le banquier »*

La PE présente le jeu « Le banquier » puis guide les élèves dans le jeu

---

### Jemps 2 :

#### Fichier

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*

Réalisation autonome du fichier

Activités autonomes de type Montessori

---

### Jemps 3 :

#### géométrie

- *Utiliser une règle pour tracer droit*

Activité géométrique de tracés à la règle ou à l'équerre

---

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Reconnaître et utiliser les notions d'alignement.
- ★ Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Vérifier l'alignement de points à l'œil nu ou à l'aide de la règle.
- ★ Identifier, dans un nuage de points, des points alignés.
- ★ Compléter un alignement.

## Mise en atelier : 1 heure

---

**Jemps 1 : Jeu** - *Le banquier*  
Les élèves jouent en autonomie

---

**Jemps 2 :** - *Manipulation, réalisation du fichier*  
**Dirigé** Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique)  
Début de réalisation du fichier (exercices qui semblent bloquer les élèves)

---

**Jemps 3 :** - *Réalisation du fichier / Activités autonomes*  
**Fichier** Réalisation autonome du fichier  
Activités autonomes de type Montessori

---



## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.
- ★ Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre.
- ★ Sens des symboles = et  $\neq$ .

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Différencier et utiliser les symboles = et  $\neq$ .
- ★ Présenter l'Égalité traduisant l'équivalence entre deux désignations d'un même nombre.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Le banquier*  
Les élèves jouent en autonomie

---

### Jemps 2 :

#### Dirigé

- *Manipulation, réalisation du fichier*  
Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique)  
Evaluation continue

---

### Jemps 3 :

#### Fichier

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*  
Réalisation autonome du fichier  
Activités autonomes de type Montessori
-

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- ★ Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Consolider ses connaissances des nombres jusqu'à 69, en particulier sous leur aspect ordinal et en prenant appui sur les deux dizaines qui les encadrent.

## Mise en atelier : 1 heure

---

<b>Jemps 1 :</b> <b>Résolution de</b> <b>problèmes</b>	- <i>Dispositif « Plus de maître que de classes »</i> Les élèves travaillent en résolution de problèmes avec la maîtresse supplémentaire.
<b>Jemps 2 :</b> <b>Fichier</b>	- <i>Manipulation, réalisation du fichier</i> Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique) Réalisation plus ou moins autonome du fichier

---

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Unités de numération (unités simples, dizaines) et leurs relations.
- ★ Faire le lien entre les unités de mesure décimales et les unités de numération.
- ★ Principe d'utilisation de la monnaie (en euros et centimes d'euros).
- ★ résoudre des problèmes impliquant des prix.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Comprendre une règle d'échange en utilisant la monnaie.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Jeu « Le loto »*  
La PE présente le jeu « Le loto » puis guide les élèves dans le jeu

---

### Jemps 2 :

#### Fichier

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*  
Réalisation autonome du fichier  
Activités autonomes de type Montessori

---

### Jemps 3 :

#### géométrie

- *Utiliser une règle pour tracer droit*  
Activité géométrique de tracés à la règle
-

# Les nombres à 2 chiffres (1)

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- ★ Unités de numération (unités simples, dizaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).
- ★ Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position).

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Faire le lien entre groupement par 10 et numération de position.
- ★ Utiliser le vocabulaire dizaine et unité.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Le loto*  
Les élèves jouent en autonomie

---

### Jemps 2 :

#### Dirigé

- *Manipulation, réalisation du fichier*  
Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique)  
Evaluation continue

---

### Jemps 3 :

#### Fichier

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*  
Réalisation autonome du fichier  
Activités autonomes de type Montessori
-

# Les nombres à 2 chiffres (2)

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- ★ Unités de numération (unités simples, dizaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).
- ★ Utiliser ses connaissances sur la numération pour calculer.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Dégager la structure d'un nombre à deux chiffres en dizaines et unités.
- ★ Utiliser cette structure pour effectuer des calculs.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Le loto*  
Les élèves jouent en autonomie

---

### Jemps 2 :

#### Dirigé

- *Manipulation, réalisation du fichier*  
Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique)  
Evaluation continue

---

### Jemps 3 :

#### Fichier

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*  
Réalisation autonome du fichier  
Activités autonomes de type Montessori
-



## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- ★ Unités de numération (unités simples, dizaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).
- ★ Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position).

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Franchir la dizaine supérieure.
- ★ Utiliser l'abaque.

## Mise en atelier : 1 heure

---

**Jemps 1 :** - Dispositif « Plus de maître que de classes »  
Les élèves travaillent sur le fichier  
**Fichier**

---

**Jemps 2 :** - Evaluation  
Finalisation de l'évaluation  
**Evaluation**

---

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- ★ Utiliser des écritures en unités de numération.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Consolider la connaissance de la suite des nombres jusqu'à 69.
- ★ Effectuer des calculs sur ces nombres.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Jeu « Devinettes »*  
La PE présente le jeu « Devinettes » puis guide les élèves dans le jeu

---

### Jemps 2 :

#### Fichier

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*  
Réalisation autonome du fichier  
Activités autonomes de type Montessori

---

### Jemps 3 : géométrie

- *Utiliser une règle pour tracer droit*  
Activité géométrique de tracés à la règle
-



# Utiliser une unité de mesure de longueur

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Comparer des longueurs [...] par mesurage.
- ★ Mesurer des longueurs avec un instrument adapté, notamment en reportant une unité.
- ★ résoudre des problèmes impliquant des longueurs.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Appréhender la notion d'unité de mesure de longueur, d'une unité arbitraire à l'unité conventionnelle.

## Mise en atelier : 1 heure

---

### Jemps 1 : Jeu

- *Les devinettes*
- Les élèves jouent en autonomie

---

### Jemps 2 :

#### Dirigé

- *Manipulation, réalisation du fichier*
- Manipulation : activités préparatoires (cf guide pédagogique)  
Début du fichier

---

### Jemps 3 :

#### Fichier

- *Réalisation du fichier / Activités autonomes*
- Réalisation autonome du fichier  
Activités autonomes de type Montessori
-

Objectifs :

Objectif spécifique de la séance

★ Révisions

Mise en atelier : 1 heure

---

Jemps 1 : Jeu

- Les devinettes

Les élèves jouent en autonomie

---

Jemps 2 :

- Jeu dirigé

Jeu au choix avec la PE

Dirigé

---

Jemps 3 :

- Activités autonomes / géométrie

Géométrie

Activités autonomes de type Montessori

---

Fichier