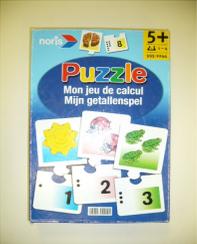


Ateliers mathématiques au cycle 2 : GS CP CE1

Atelier	Matériel	Consigne	Objectifs/ compétences	Nombre d'élève
	Plateau de pavage triangles	Reproduire le pavage à partir de la fiche modèle coloriée	Reproduire un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.	1
	Plateau de pavage rectangles	Reproduire le pavage à partir de la fiche modèle coloriée	Reproduire un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.	1
	Plateau de pavage carrés	Reproduire le pavage à partir de la fiche modèle coloriée	Reproduire un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.	1
	<ul style="list-style-type: none"> - Planche avec les trous - série de formes - modèle papier 	<p>Placer d'abord les picots dans les trous de la couleur du modèle choisi.</p> <p>Placer ensuite les formes comme le modèle.</p>	<p>Reproduire une disposition.</p> <p>Reproduire un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.</p>	2

	<p>Pièces de Tangram</p>	<p>Reproduire une forme d'après le modèle choisi. Replacer les formes de tangram dans le cadre.</p>	<p>Reproduire une disposition. Reproduire un ensemble de formes simples à partir d'un modèle.</p>	<p>1</p>
	<p>Puzzle « jeu de calcul »</p>	<p>Trouver les pièces qui s'associent 2 par 2.</p>	<p>Associer l'écriture chiffrée d'un nombre et sa représentation cardinale ou sous forme d'addition</p>	<p>1</p>
	<p>Jeu d'observation « differix »</p>	<p>Trouver pour chaque planche les 9 images identiques et les poser sur la planche modèle</p>	<p>Discriminer finement des images dont les détails différent par leur positions (à droite, à gauche, dessus, dessous...)</p>	<p>1</p>
	<p>Mosaïque « Attrimat » + classeur de modèles</p>	<p>Former les modèles avec les pièces de mosaïque.</p>	<p>Reproduire une disposition d'après modèle.</p>	<p>4</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Grille Pikfil - stylo + fil - modèle 	Reproduire la forme sur le quadrillage avec le fil	Se repérer sur un quadrillage et savoir reproduire une figure.	4
	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de Sudoku - modèles de départ 	Placer d'abord les pièces de départ selon le livret. Réfléchir pour compléter la grille	Exercer sa logique	1
	2 dés personnages support	Placer les personnages numérotés selon le tirage des dés. Placer les personnages dans l'ordre croissant.	Additionner le score des 2 dés. Savoir ordonner les nombres de 1 à 12	1
	Matériel de la boîte « Atelier logique »	Placer les personnages selon la consigne dessinée sur la planche choisie.	Exercer sa logique, classer selon une ou plusieurs propriété(s) ou une non-propriété(s).	1

	<p>Boîte complète (picots, modèles et supports)</p>	<p>Reproduire le modèle en empilant les pièces de bas en haut.</p>	<p>Reproduire un modèle vertical avec la contrainte du matériel (construire de bas en haut)</p>	<p>2</p>
	<p>Grilles picots modèles</p>	<p>Reproduire le modèle sur la grille avec les picots</p>	<p>Reproduire un modèle</p>	<p>2</p>
	<p>Toute la boîte déplacement sur quadrillage</p>	<p>Suivre un itinéraire sur un quadrillage.</p>	<p>Se repérer sur un quadrillage, suivre un itinéraire</p>	<p>2</p>
<p>Atelier dirigé</p>	<p>Atelier de calcul mental avec la maitresse</p>			<p>4</p>