

Présentation

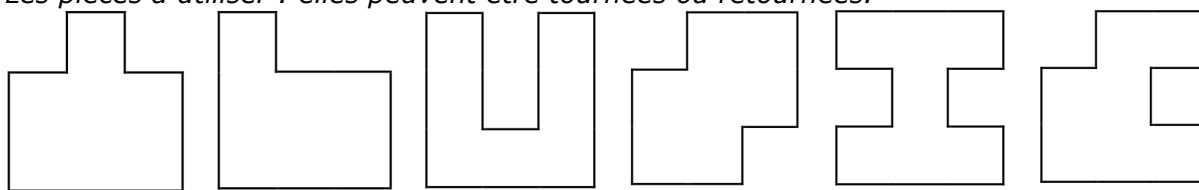
Dans la page 131 de la brochure « Jeux École 3 – Nombres et calculs », l'élève place les pièces l'une après l'autre sur la grille puis colorie les parties cachées sur la feuille de travail. Ce coloriage utilise des compétences de repérage qui seront beaucoup plus exploitées au début du cycle 2. Le travail sur feuille proposé sur la brochure peut rendre difficile le travail en groupe à l'intérieur d'un atelier.

Dans la proposition qui suit, les pièces sont simplement posées sur les grilles, la validation sera faite à l'intérieur du groupe. Il est possible de découper les six grilles à recouvrir et les partager entre les élèves (les pièces à manipuler seront également partagées).

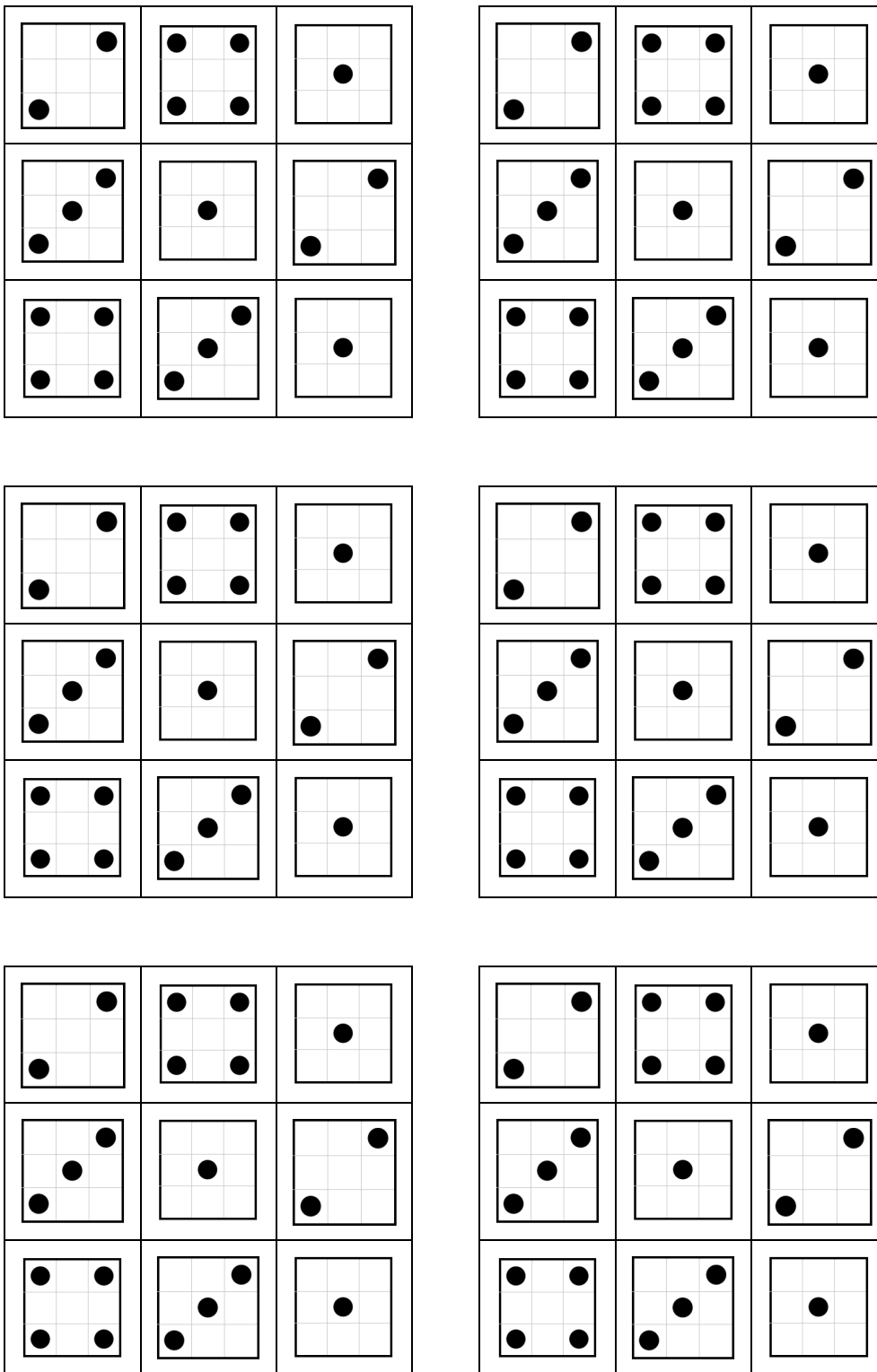
La première activité reprend la grille proposée à la page 131 de « Jeux École 3 ». La deuxième est une variante utilisant des constellations différentes de celles du dé. Les activités suivantes ont été créées à partir de la même grille en ajoutant 1, puis 2, puis 3, puis 4, puis 5 à chaque nombre représenté. Les nombres à obtenir sont alors 7, 9, 11, 13 et 15. Les dernières grilles feront peut-être le bonheur des collègues enseignant en cours double GS-CP.

À la fin du document se trouvent les pièces utilisées à dupliquer puis plastifier (des feuilles de couleur différentes faciliteront le rangement). Le carton est à éviter, les jeunes élèves mettant parfois bien des choses à la bouche. Le revêtement de sol souple est un matériau bien utile, ces deux faces étant parfois de couleur différente, un travail préalable sera cependant à faire à propos du retournement éventuel des pièces.

Les pièces à utiliser : elles peuvent être tournées ou retournées.

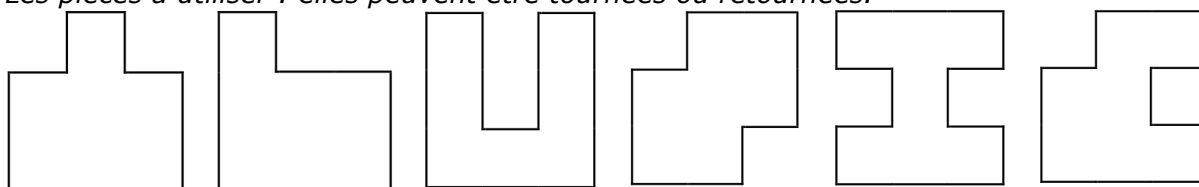


Dispose ci-dessous chacune des pièces pour que seuls 5 points restent visibles.

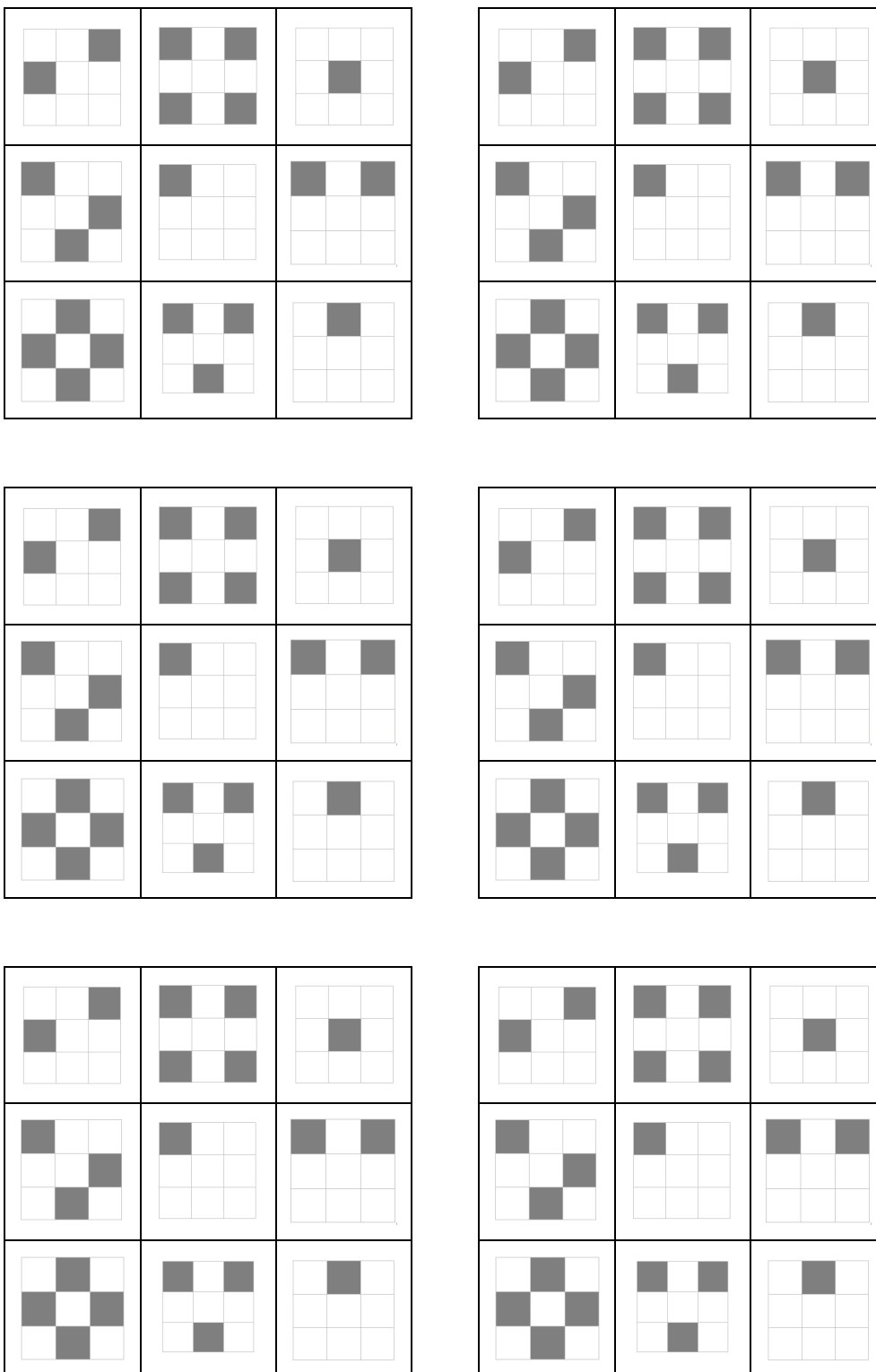


D'après Jeux École 3 Nombres et calculs – page 131 (APMEP 2017)

Les pièces à utiliser : elles peuvent être tournées ou retournées.

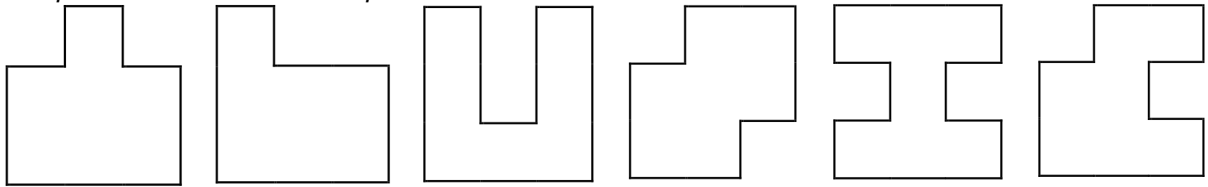


Dispose ci-dessous chacune des pièces pour que seuls 5 carrés gris restent visibles.

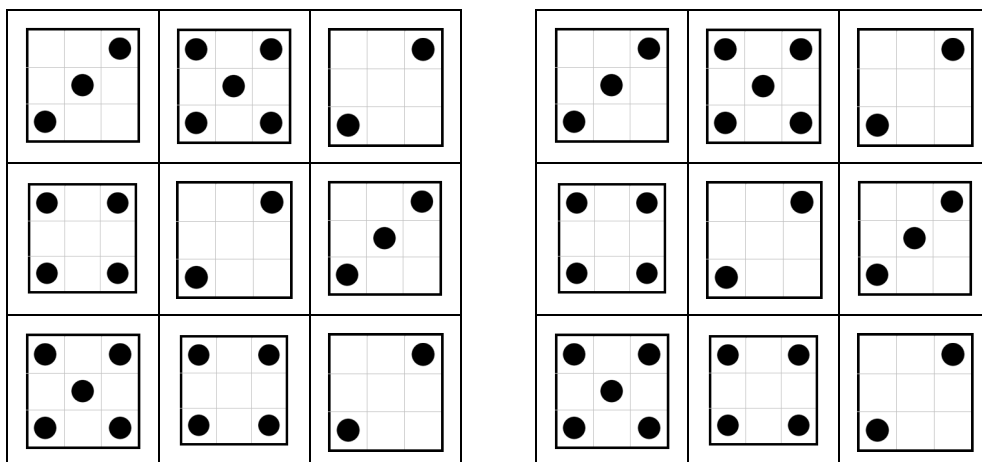
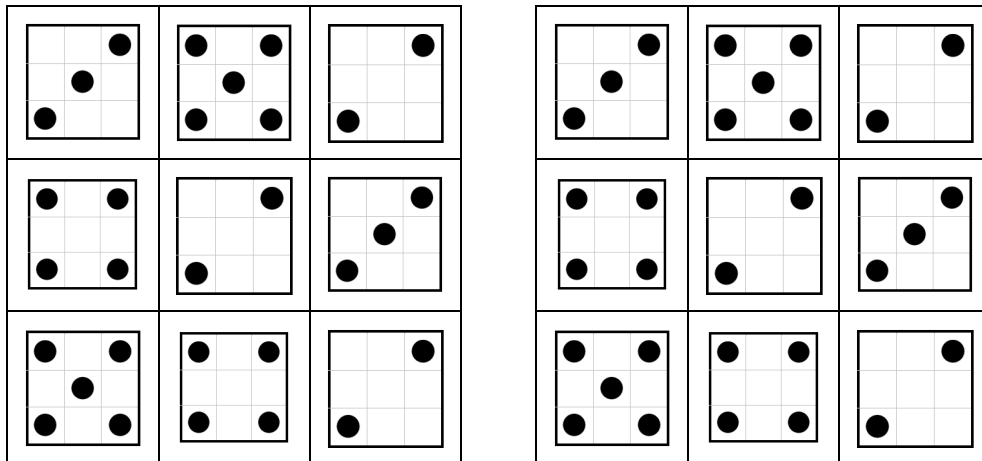
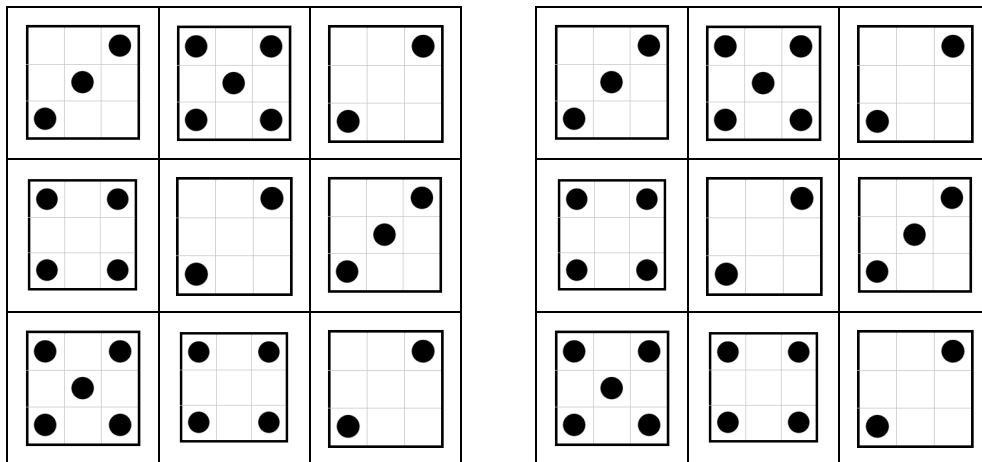


D'après Jeux École 3 Nombres et calculs – page 131 (APMEP 2017)

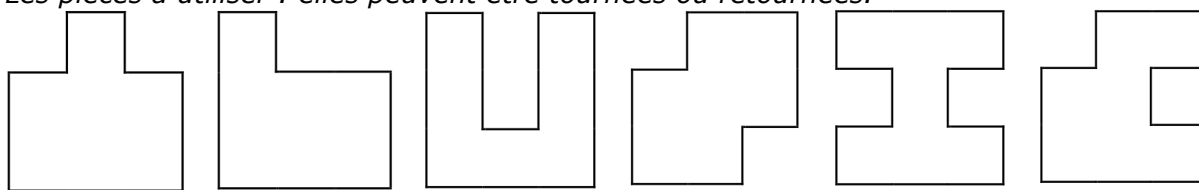
Les pièces à utiliser : elles peuvent être tournées ou retournées.



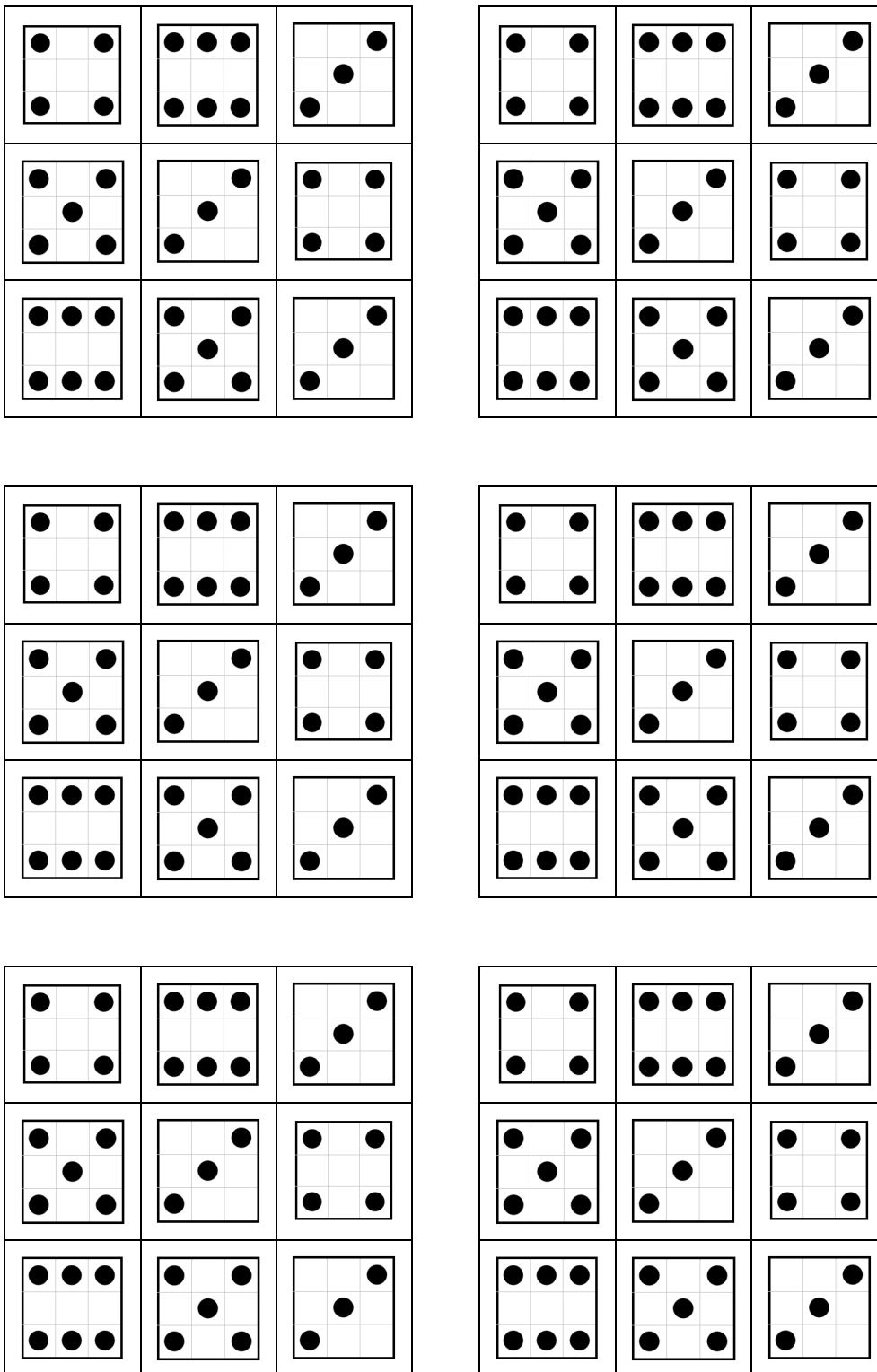
Dispose ci-dessous chacune des pièces pour que seuls 7 points restent visibles.



Les pièces à utiliser : elles peuvent être tournées ou retournées.

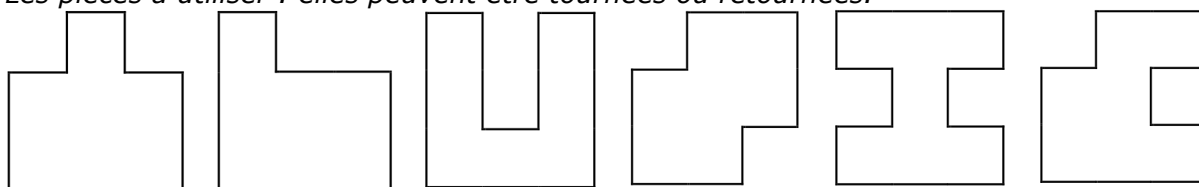


Dispose ci-dessous chacune des pièces pour que seuls 9 points restent visibles.

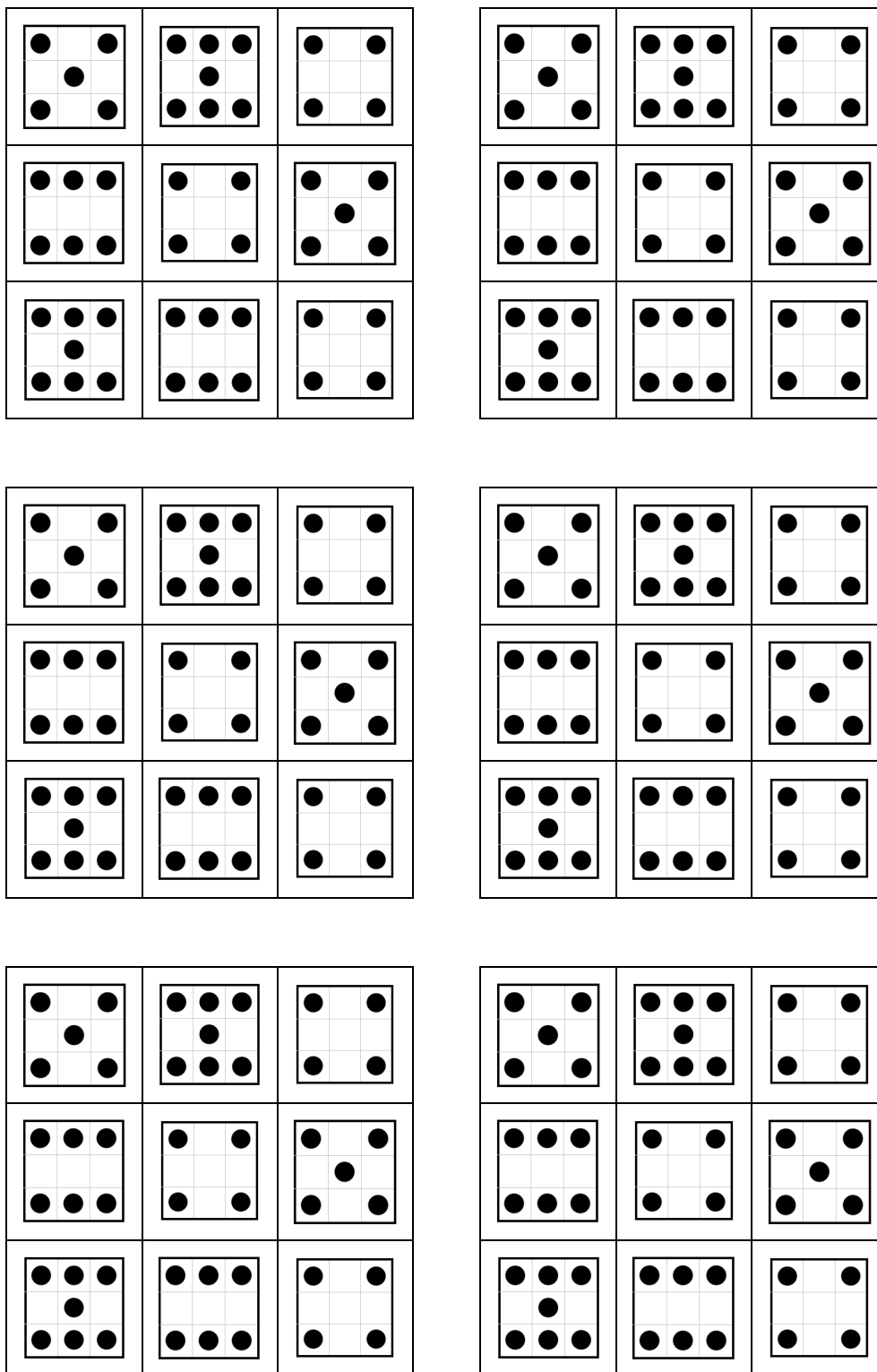


D'après Jeux École 3 Nombres et calculs – page 131 (APMEP 2017)

Les pièces à utiliser : elles peuvent être tournées ou retournées.

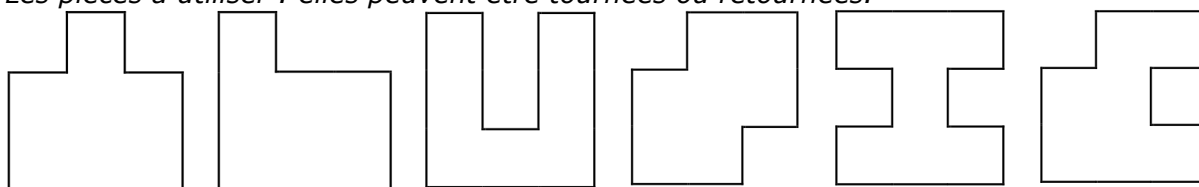


Dispose ci-dessous chacune des pièces pour que seuls 11 points restent visibles.

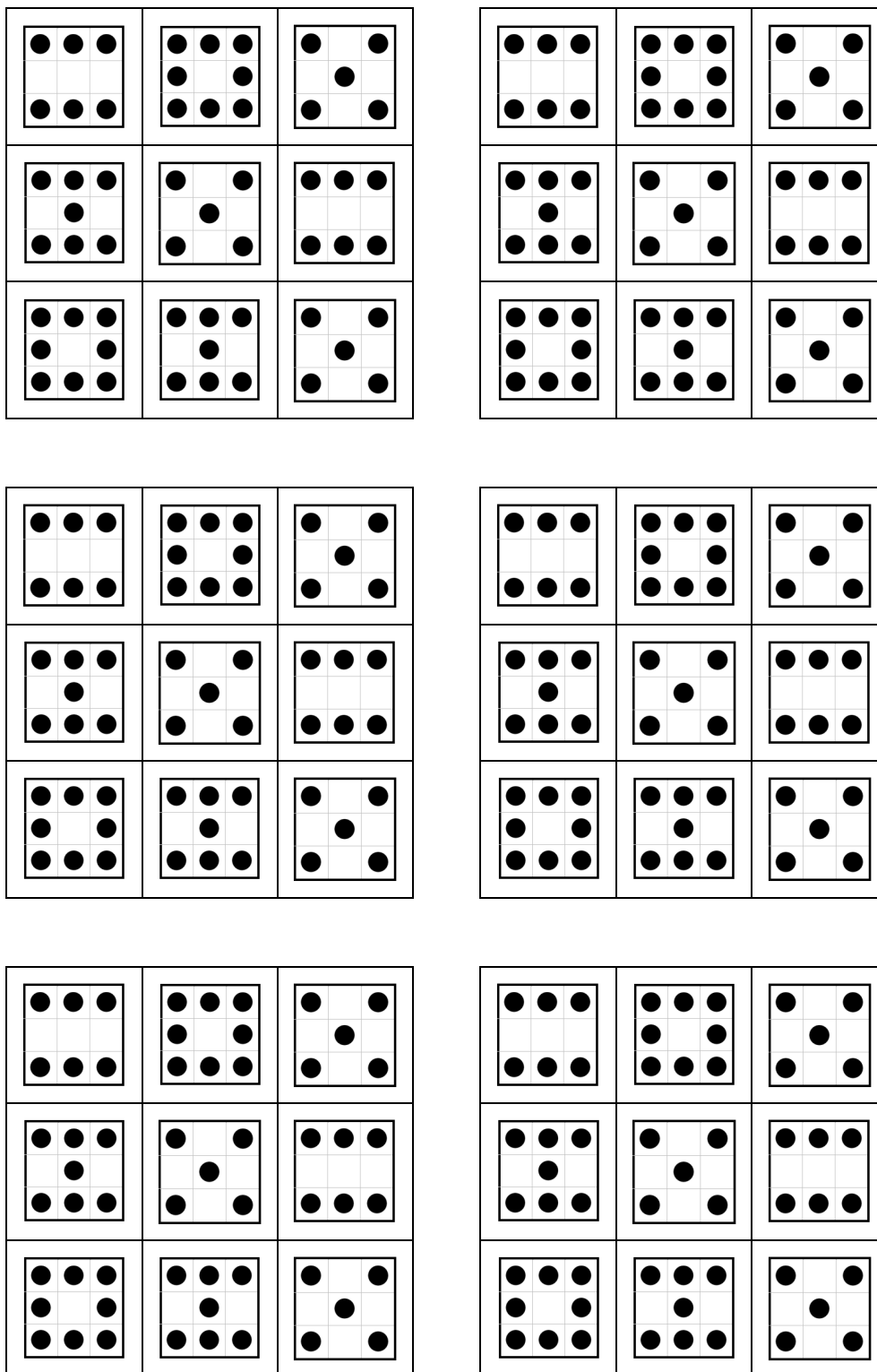


D'après Jeux École 3 Nombres et calculs – page 131 (APMEP 2017)

Les pièces à utiliser : elles peuvent être tournées ou retournées.

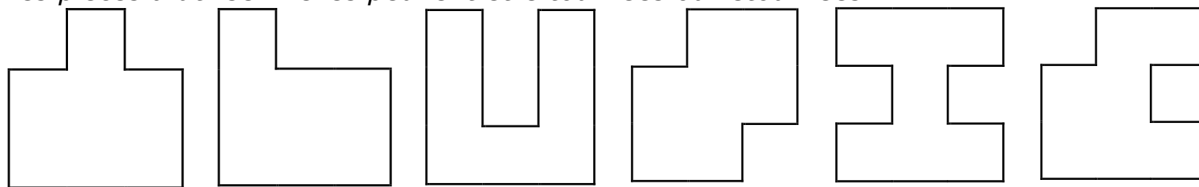


Dispose ci-dessous chacune des pièces pour que seuls 13 points restent visibles.



D'après Jeux École 3 Nombres et calculs – page 131 (APMEP 2017)

Les pièces à utiliser : elles peuvent être tournées ou retournées.



Dispose ci-dessous chacune des pièces pour que seuls 15 points restent visibles.

D'après Jeux École 3 Nombres et calculs – page 131 (APMEP 2017)

Les pièces à dupliquer

