

Ateliers CP Période 2

<i>Mathématiques</i>					
	<i>Compétence</i>	<i>Atelier</i>	<i>Objectif</i>	<i>But</i>	<i>Nbre d'élèves</i>
<i>Nombres et calcul</i>	<i>Connaitre les nombres entiers < 20</i>	<i>Les fleurs des nombres</i>	<i>Associer différentes représentations du nombre</i>	<i>Former les familles de nombre</i>	<i>1-6</i>
		<i>Tableau de nombres</i>	<i>Associer constellation du dé et écriture chiffrée</i>	<i>Entourer le plus de cases possible</i>	<i>2-6</i>
	<i>Comparer, ranger les nombres</i>	<i>Les bonbons</i>	<i>Ranger les nombres en 2 catégories : plus petit et plus grand que...</i>	<i>Ranger les bonbons dans les bocaux</i>	<i>2-6</i>
		<i>Fritz est gourmand</i>	<i>Comparer deux nombres, se familiariser avec le signe <</i>	<i>Former le plus de paires correctes possibles en manipulant Fritz et en verbalisant</i>	<i>2-6</i>
	<i>Calculer des sommes</i>	<i>Les étoiles</i>	<i>Calculer des sommes de nombres <6</i>	<i>Remplir son tapis en posant un jeton sur l'étoile correspondant au résultat de la somme des deux dés</i>	<i>2-6</i>
		<i>Les pompons</i>	<i>Calculer des sommes de nombres <10</i>	<i>Calculer la somme des deux pompons et remplir son bocal</i>	<i>2-6</i>
	<i>Calculer des différences</i>	<i>La machine à soustractions</i>	<i>Réaliser des différences sur des nombres < 10</i>	<i>Utiliser des jetons pour soustraire une quantité</i>	<i>1-6</i>
		<i>Les escaliers</i>	<i>Utiliser les escaliers pour réaliser un calcul</i>	<i>Calculer en montant ou en descendant les marches</i>	<i>2</i>
	<i>Connaitre les moitiés et les doubles</i>	<i>Le trésor des pirates</i>	<i>Utiliser les doubles et les moitiés</i>	<i>Parcourir la carte en amassant le plus d'argent possible</i>	<i>3</i>

	Résoudre des problèmes simples	Problème en scène	Résoudre un problème additif en manipulant les étiquettes pour représenter l'énoncé puis traduire en langage mathématique	Recréer l'énoncé et écrire le calcul correspondant	2-6 + PE
		Logik'ville	Chercher la solution en procédant par essais/erreurs	Replacer les personnages dans leur maison	1
Géométrie	Situer un objet et utiliser le vocabulaire	Reproduis ma carte	Utiliser le vocabulaire devant, derrière, dessus, dessous, gauche, droite	Positionner les éléments en fonction des indications de mon coéquipier et comparer ensuite les deux tableaux	2
		Jeu de l'arbre	distinguer gauche et droite reconnaître les mots	Ranger les cartes en fonction de la position d'un élément par rapport à l'arbre	1
	Tracer à la règle	Fiches tracés	Utiliser la règle pour prolonger des segments	Retracer le dessin en utilisant la règle pour prolonger les segments	1
	Reconnaître et décrire des figures planes	Jeu du sac	Reconnaître les figures géométriques au toucher, connaître le vocabulaire : cercle, carré, rectangle, triangle	Piocher dans un sac une figure, la nommer sans la regarder. La placer sur sa carte en cas de bonne réponse, la remettre dans le sac en cas d'erreur. Remplir entièrement sa carte	2
	Se repérer sur le quadrillage	Bataille navale	Repérer un objet placé sur les cases d'un quadrillage en utilisant les coordonnées	Couler les navires de son adversaire	2
		Jeu des figures	Reproduire une figure en utilisant les nœuds d'un quadrillage	Reproduire la figure en tendant des élastiques entre les différents nœuds du quadrillage	1

				ou créer une nouvelle figure et compléter la carte.	
Grandeurs et mesures	Comparer et classer des objets selon leur taille	Mesurer des longueurs	Comparer des longueurs Mesurer des longueurs à l'aide de la règle	Mesurer le chemin séparant le lapin de sa carotte avec la règle.	1
	Utiliser l'euro	La marchande	Utiliser les pièces de 1€, 2€ et le billet de 5€	Aller acheter un objet avec le moins de pièces possible dans son porte-monnaie	1-6
Organisation et gestion de données	Compléter un tableau	La liste du père Noël	Reporter des informations dans un tableau et utiliser un tableau pour obtenir des informations	Compléter le tableau en lisant les cartes puis compléter la liste du père Noël	2