

Le 100^{ème} jour

Niveau de classe : CP

Objectifs linguistiques et/ou disciplinaires : culturel, lexical (consignes de classe, formes, couleurs, nombres jusque 10, animaux) et mathématiques autour du nombre 100

Dispositif matériel	Compétences travaillées (*)	Déroulement de l'activité	Instructions (en LVE de préférence)
LE MATIN Chaque enfant a préparé une collection de 100 choses collectif	Numération	ACTIVITE 1 : Chaque enfant présente en français sa collection de 100 choses. On discute avec eux pour savoir si elle est facilement vérifiable ou non (paquets de 10)	
Les élèves sont répartis en ateliers et ont un défi à relever	CO EOC	ACTIVITE 2 : Apprentissage d'une chanson, reprise à chaque changement d'activité	Listen and sing (voir fiche)
En équipe en français	CO	ACTIVITE 3 : DEFIS du 100° JOUR <ul style="list-style-type: none"> • Faire un monstre avec 100 yeux • Faire un collier avec 100 trombones • Faire un tableau qui a 100 doigts avec des empreintes de mains • Décorer le nombre 100 • Décorer un panneau avec 100 Postit • Faire un puzzle de 100 pièces • Relier des points de 1 à 100 • Réaliser un « domino » avec 100 sucre • Mettre 100 décorations sur chaque gâteau (pour le gouter de l'après-midi) ACTIVITE 4 : <ul style="list-style-type: none"> • Rallye mathématique en français : jeux sur le nombres à adapter en fonction de la méthode : faire des paquets de 10, ranger en ordre croissant, décroissant ; entourer le plus petit, le plus grand, 	Draw a monster with 100 eyes. Make a necklace with 100 paperclips Make a drawing that has 100 fingers with your hands Decorate with 100 postit. Complete a puzzle with 100 pieces. Link from 1 to 100. Make a domino with 100 pieces of sugar. Put 100 decorations on the cakes.

L'APRES-MIDI Les élèves sont répartis en équipes de 10 et tournent sur les ateliers	CO	petits problèmes... ACTIVITE 5 : DEFIS SPORTIFS <ul style="list-style-type: none"> • Faire 10 sauts à la corde à sauter ($10 \times 10 = 100$) • Faire 10 sauts différents (de lapin de grenouille...) ($10 \times 10 = 100$) • Courir 100s sans s'arrêter • 10 équipes font 10 passes chacune • 10 cerceaux disposés au sol : faire 10 sauts chacun ($10 \times 10 = 100$) ACTIVITE 6 : GOUTER	Jump. Run . Make passes Jump into 10 hoops. Can I have some cake, please ? a sweet (UK) / a candy (USA) ? Can I have fruit-juice, please ? Thank you
Variables didactiques : la présentation des collections prend du temps et peut être différée dans le temps.			
Prolongements :			

(*)En LVE : On mettra en face de chaque activité la compétence du CECRL travaillée : Compréhension orale (CO), expression orale en continue (EOC), Expression orale en interaction (EOI)