

Groupe :



Manche

Préconisations

Pour chaque problème, il est nécessaire de fournir du matériel de manipulation aux élèves :

- Matériel de la classe et de récupération
- Matériel fourni en annexe à agrandir si besoin

Organisation possible dans les ateliers

Problèmes : 4 et 5 en présence de l'ATSEM

Problèmes : 1 et 3 en présence de l'enseignant

Problèmes : 2 et 6 en autonomie

Validation

L'adulte devra compléter la fiche de synthèse des scores (fin du document) dès que la réponse du groupe aura été validée (voir critères pages 8 et 9).

1

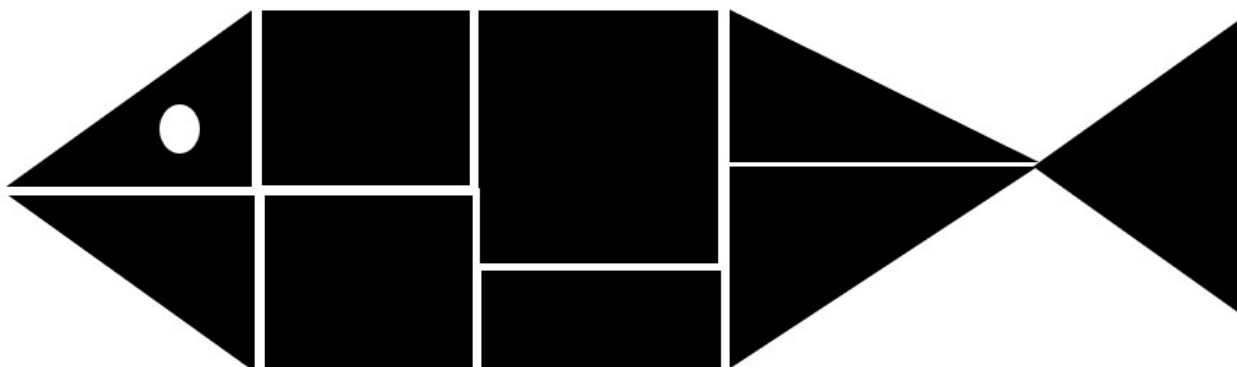
Placez tous les cubes dans le tableau pour avoir le nombre indiqué par ligne et par colonne.
Donner 9 cubes aux élèves.

			← 5
			← 5
			← 3
↑ 3	↑ 5	↑ 5	



2

Réalisez le poisson avec les 9 baguettes données.



Fournir aux élèves des baguettes, bâtons, pailles ou bâtons de glace de tailles différentes : 4 moyennes, 3 courtes et 2 longues.

*Les baguettes ne doivent pas être à l'échelle du dessin .
A la fin de la réalisation, un bouchon pourra être ajouté pour l'œil.*

3

MATERIEL EN ANNEXE

7 enfants partent en sortie vélo.

Chaque enfant doit porter un casque et un gilet de sécurité.



Complétez les gilets et les casques pour que chaque enfant soit équipé.

Attention, vous n'avez droit qu'à un seul voyage pour ramener juste ce qu'il faut.

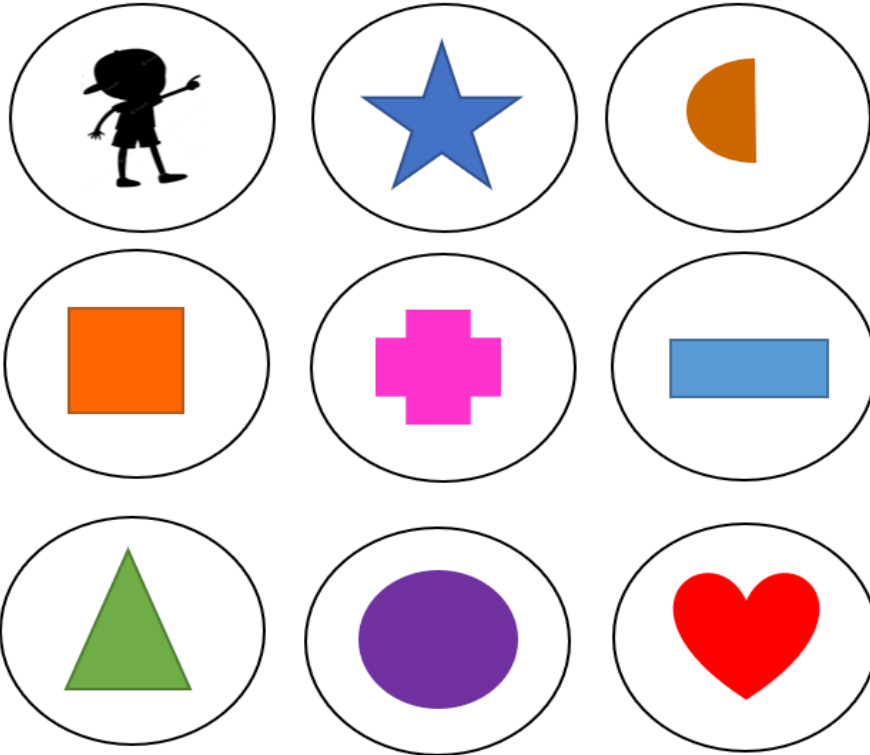


Mettre sur une table à distance une réserve d'images de casques, de gilets pour obliger les élèves à mémoriser et se déplacer. Les élèves n'ont le droit qu'à deux déplacements.

Groupe :

4

MATERIEL EN ANNEXE




Départ 

On peut sauter de cerceau en cerceau, horizontalement ou verticalement.

1/ Suivez le chemin des flèches, sur quelle case arrivez-vous ?



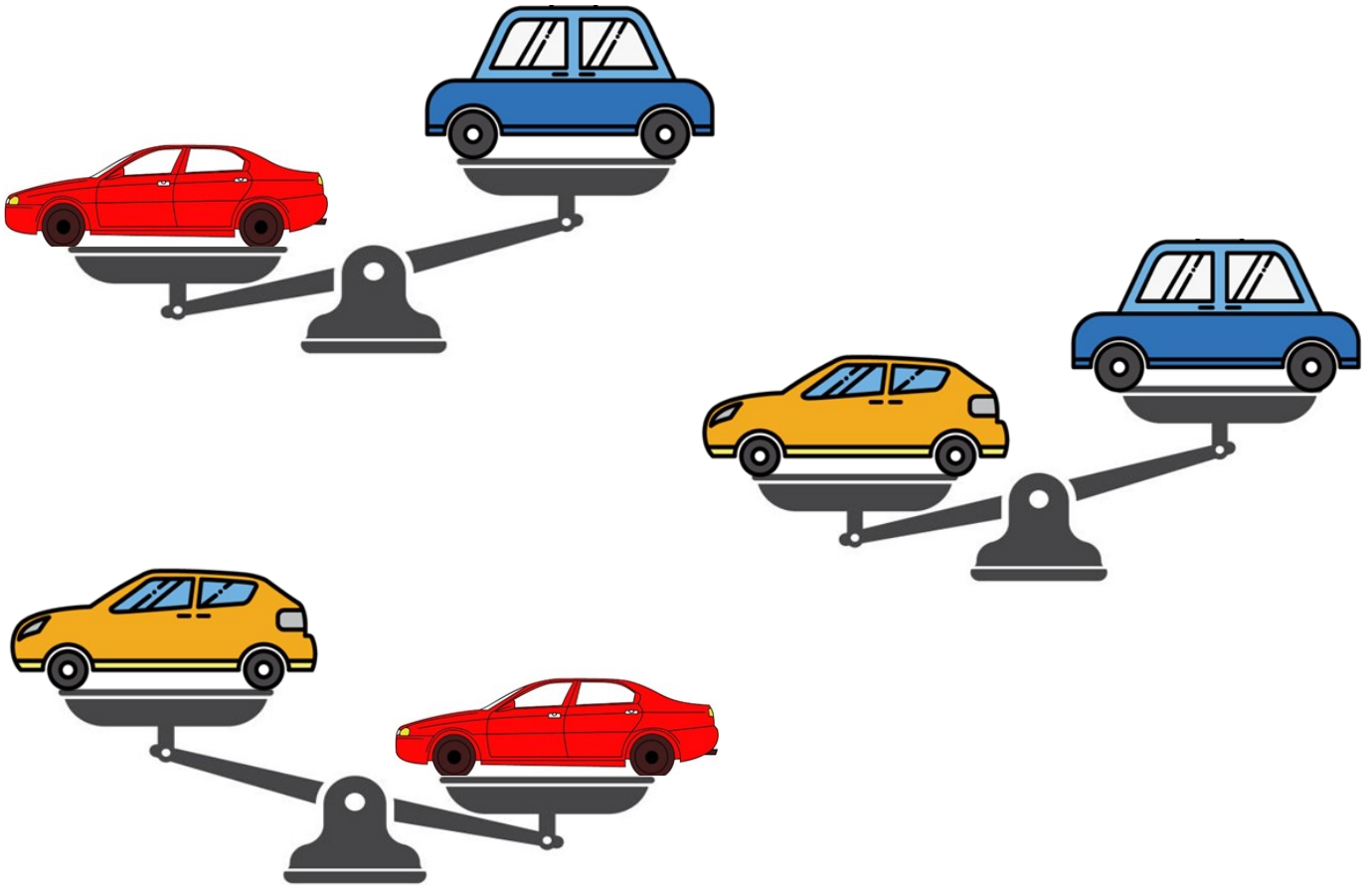
2/ Codez un parcours pour arriver au  en 5 sauts.

--	--	--	--	--

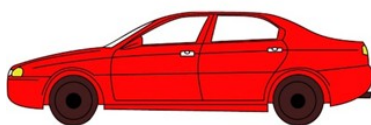
Groupe :

5

Dans la classe, les élèves ont pesé les voitures en jouet.



Parmi ces trois voitures, laquelle est la plus lourde ?
Entourez-la. Expliquez votre choix.



Groupe :

6



Quelle photo complète le sapin par symétrie ?
Expliquez votre choix.

Photo 1

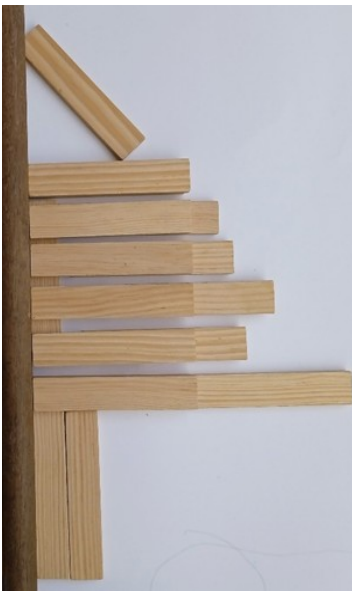


Photo 2



Photo 3

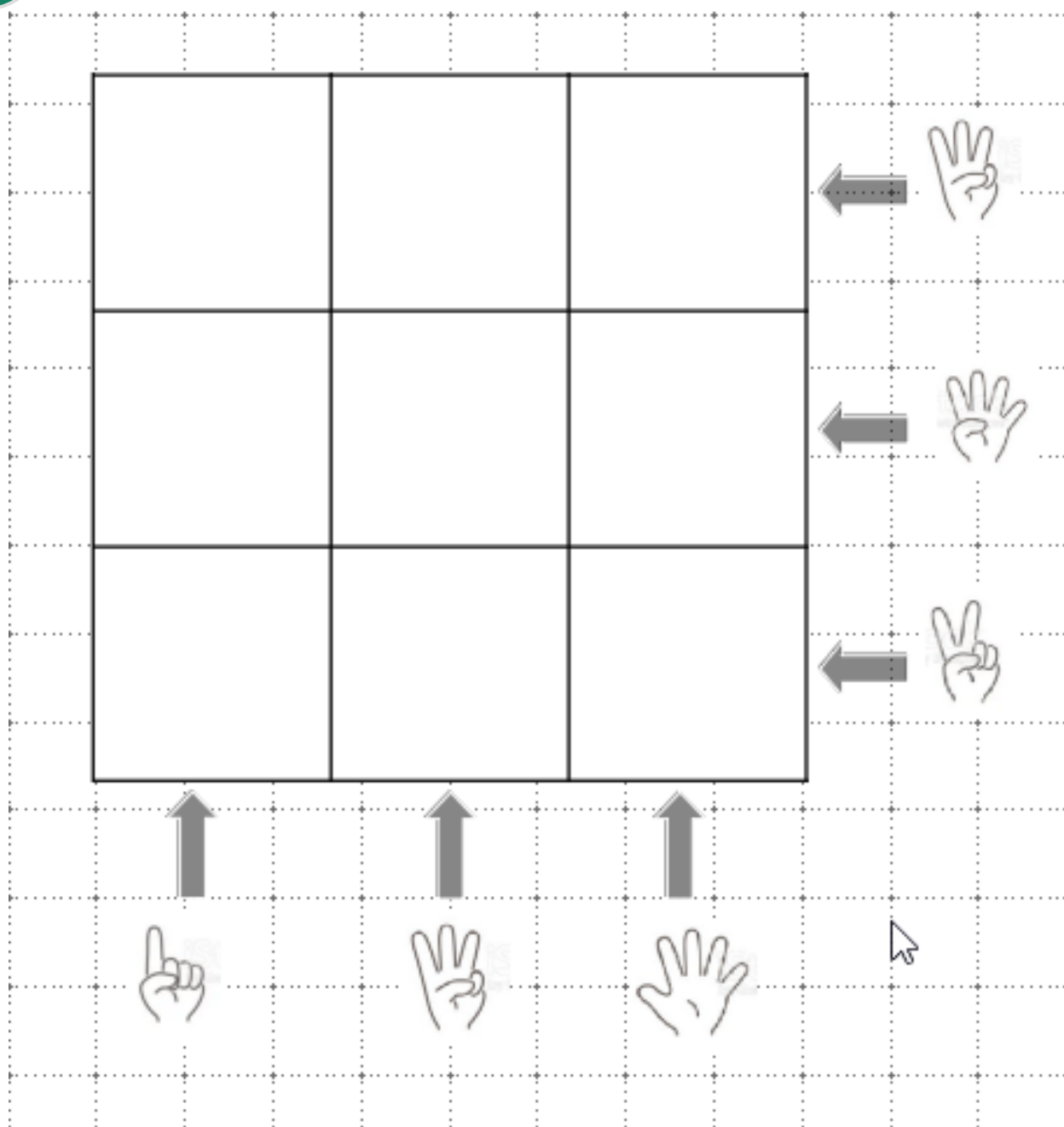


Photo 4



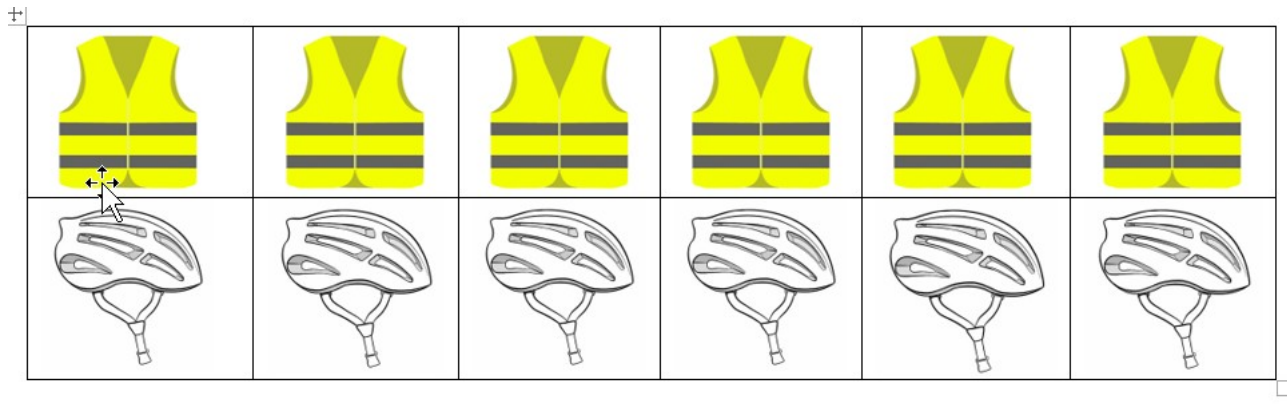
ANNEXES

1

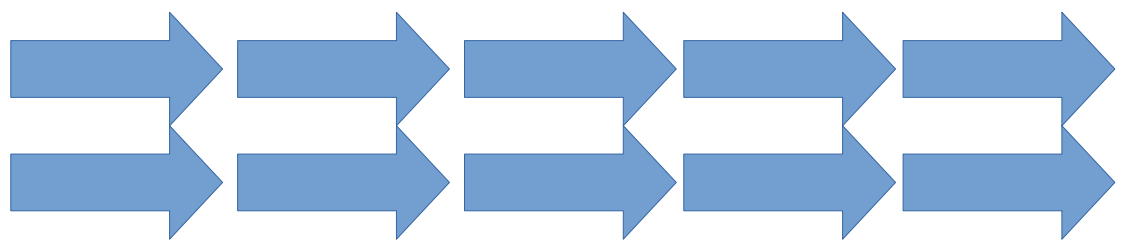


ANNEXES

3



4



CORRECTION

RAPPEL :

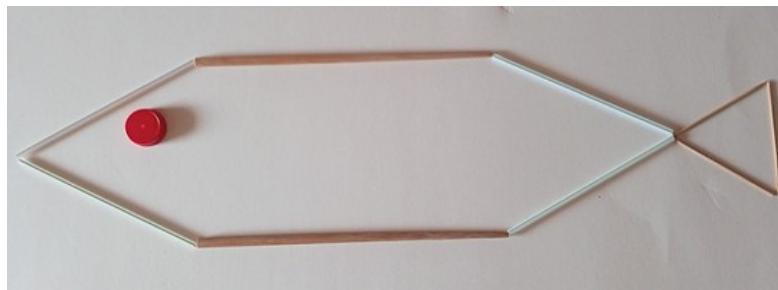
Pour tous les problèmes, la correction est à prévoir de la manière suivante :

- Si la réponse donnée est juste cochez A dans l'application en ligne.
- Si la réponse donnée est erronée cochez B dans l'application en ligne.

1 La réponse est juste si au moins deux lignes et deux colonnes du tableau fonctionnent.

Attendu de fin de cycle : Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts) pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité jusqu'à dix au moins. Commencer à résoudre des problèmes de composition de collections, d'ajout, de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à dix).

2 La réponse est juste si le groupe a réussi à reproduire le poisson avec des baguettes ou bâtons sans dissocier toutes les formes.



Attendu de fin de cycle : Savoir nommer quelques formes planes (carré, rectangle, triangle, cercle ou disque) et ce dans toutes les configurations et orientations. Reproduire, dessiner des formes planes.

3 La réponse est juste si le groupe a complété avec 2 gilets et 4 casques exactement.

Attendu de fin de cycle : Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10. Commencer à résoudre des problèmes de composition de 2 collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage.

RAPPEL :

Pour tous les problèmes, la correction est à prévoir de la manière suivante :

- Si la réponse donnée est juste cochez A dans l'application en ligne.
- Si la réponse donnée est erronée cochez B dans l'application en ligne.

4

La réponse est juste si le groupe est arrivé au cœur rouge.

Attendu de fin de cycle : Dans un environnement connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).

5

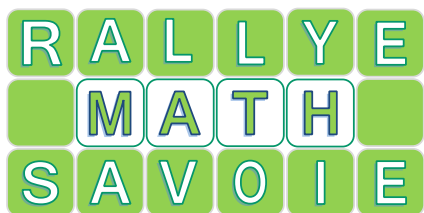
La réponse est juste si le groupe a répondu que la voiture rouge est la plus lourde.

Attendu de fin de cycle : Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur, de masse.

6

La réponse est juste si le groupe a désigné la photo 4.

Attendu de fin de cycle : Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. Élaborer les premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).



Fiche synthèse des scores pour la saisie des réponses

MANCHE

Indiquez ci-dessous, pour chaque groupe, les résultats aux problèmes.

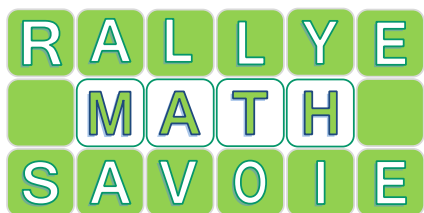
La saisie des scores est à faire dans l'application en ligne.

RAPPEL :

Pour tous les problèmes, la correction est à prévoir de la manière suivante:

- Si la réponse donnée est juste : attribuez le score 1 et cochez A dans l'application en ligne.
- Si la réponse donnée est erronée : attribuez le score 0 et cochez B dans l'application en ligne.

	PB 1	PB 2	PB 3	PB 4	PB 5	PB 6
Gr 1						
Gr 2						
Gr 3						
Gr 4						
Gr 5						
Gr 6						
Gr 7						
Gr 8						
Gr 9						
Gr 10						



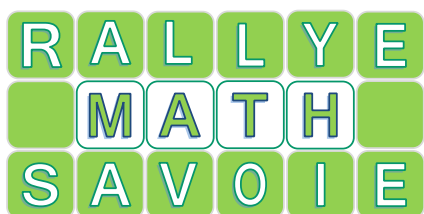
Fiche synthèse par groupe des scores pour la saisie des réponses

MANCHE

Groupe :

.....

	PB 1	PB 2	PB 3	PB 4	PB 5	PB 6
Groupe						



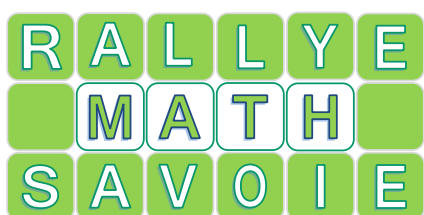
Fiche synthèse par groupe des scores pour la saisie des réponses

MANCHE

Groupe :

.....

	PB 1	PB 2	PB 3	PB 4	PB 5	PB 6
Groupe						



Fiche synthèse par groupe des scores pour la saisie des réponses

MANCHE

Groupe :

.....

	PB 1	PB 2	PB 3	PB 4	PB 5	PB 6
Groupe						