

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 : 1 et 4 en présence de l'ATSEM

Problèmes : 2 et 5 en présence de l'enseignant

Problèmes : 3 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 9 et 10).

1

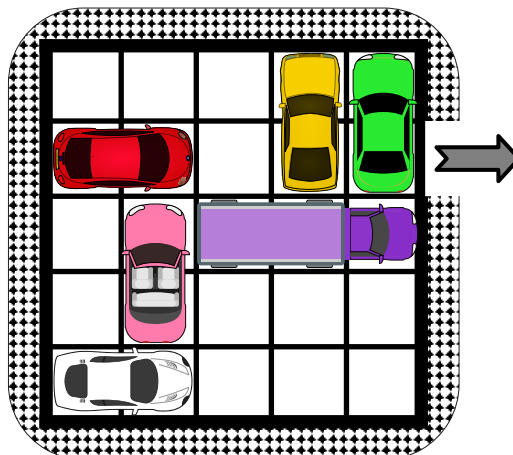
MATERIEL EN ANNEXE

Le matériel de l'entraînement des semaines 1, 3 et 4 peut être réutilisé.

Aidez la voiture rouge à sortir de l'embouteillage en la guidant jusqu'à l'ouverture située à droite.

Les voitures n'ont pas le droit de tourner, d'être changées de ligne ou de colonne.

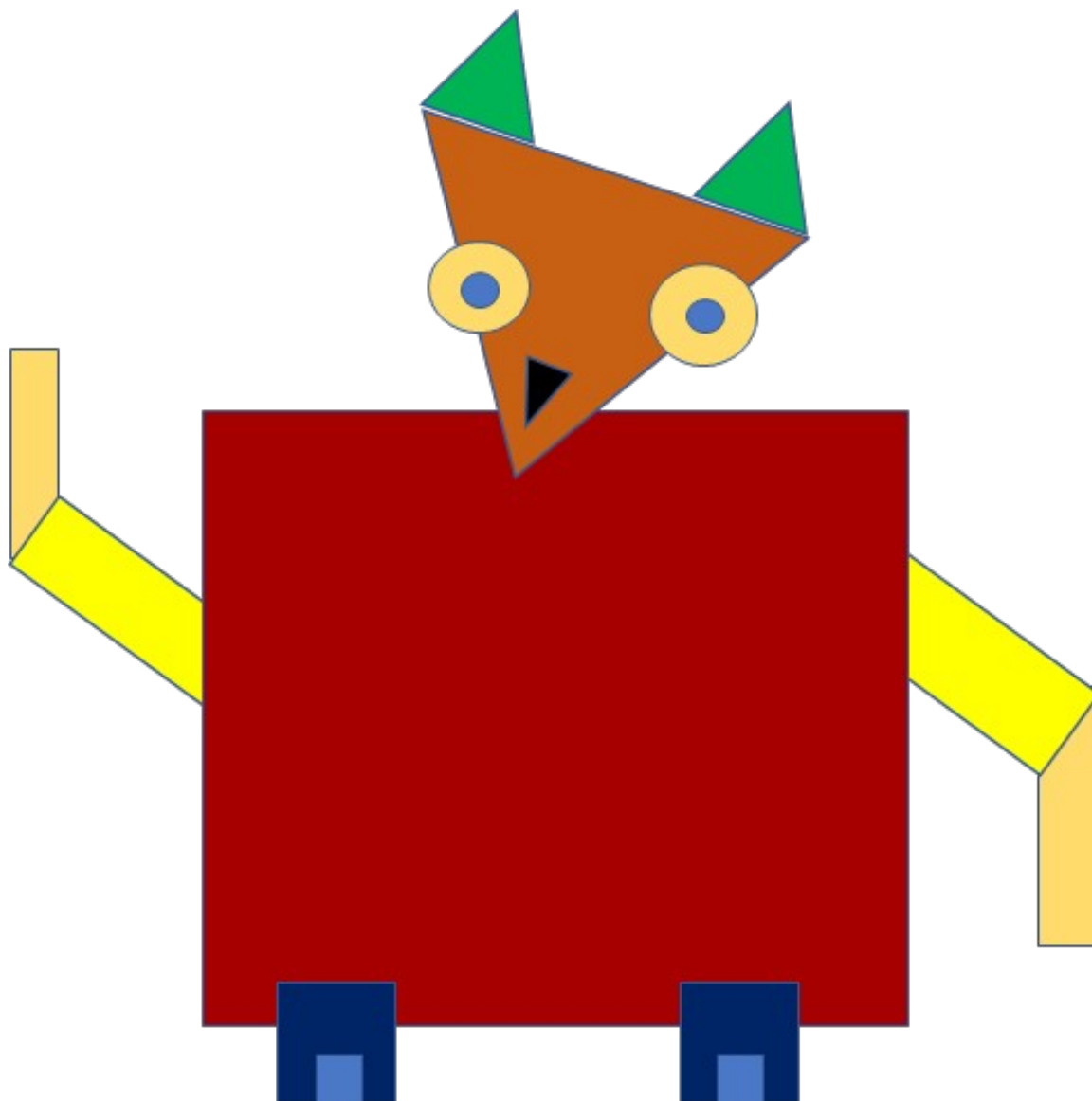
Les voitures ne peuvent qu'avancer ou reculer.


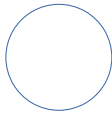

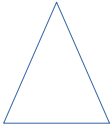


Groupe :

2

Trouvez et comptez le nombre de carrés, de triangles, de rectangles et de disques utilisés pour fabriquer cette souris.

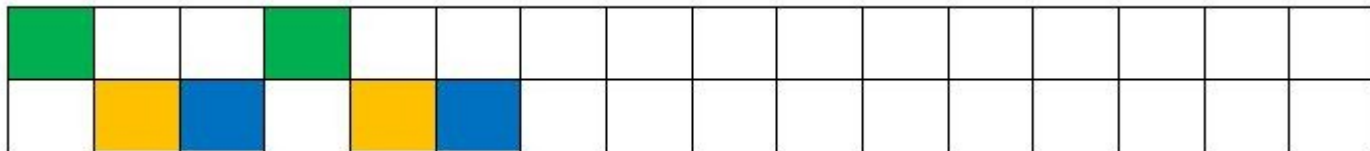


3

MATERIELE EN ANNEXE

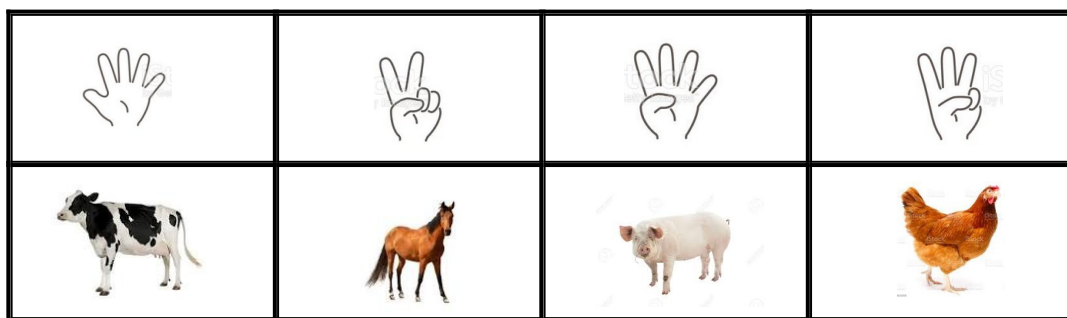
Utilisez les carrés de couleur pour continuer la frise qui a été commencée.



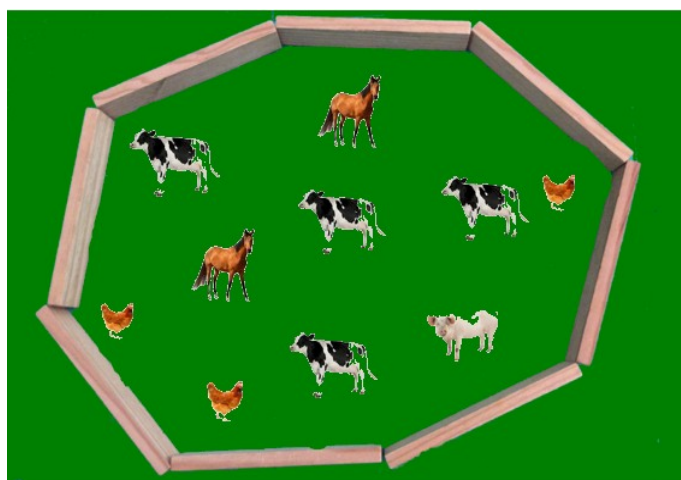
4

Construisez un enclos avec le matériel demandé.

Donner aux élèves un enclos vide matérialisé avec des Kaplas ou autres éléments équivalents ainsi que le matériel utilisé lors des entraînements (semaine 2).



Quel est l'enclos qui est le même que le vôtre ?



A



B




Groupe :




5

MATERIEL EN ANNEXE

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

Donner 9 cubes de couleur aux élèves.

			←	
			←	
			←	

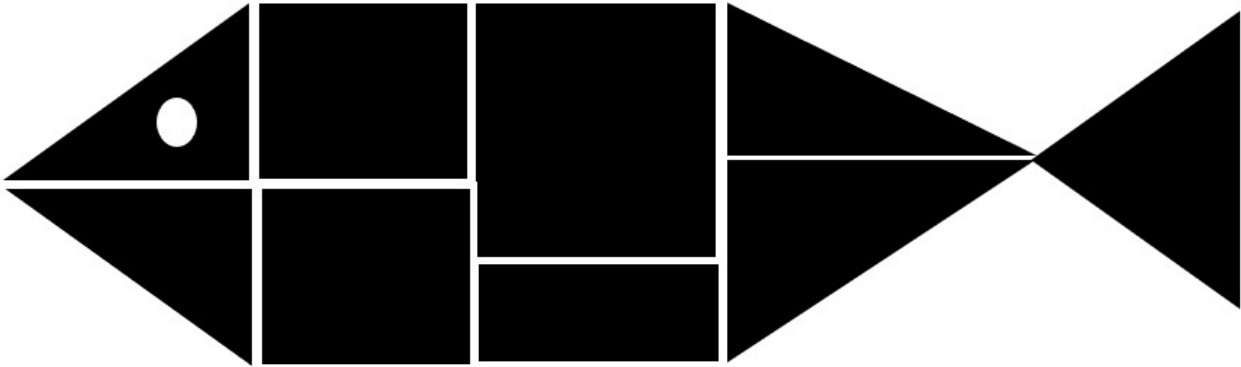
↑  ↑  ↑ 



Groupe :

6

Reformez le poisson avec les 9 baguettes données.

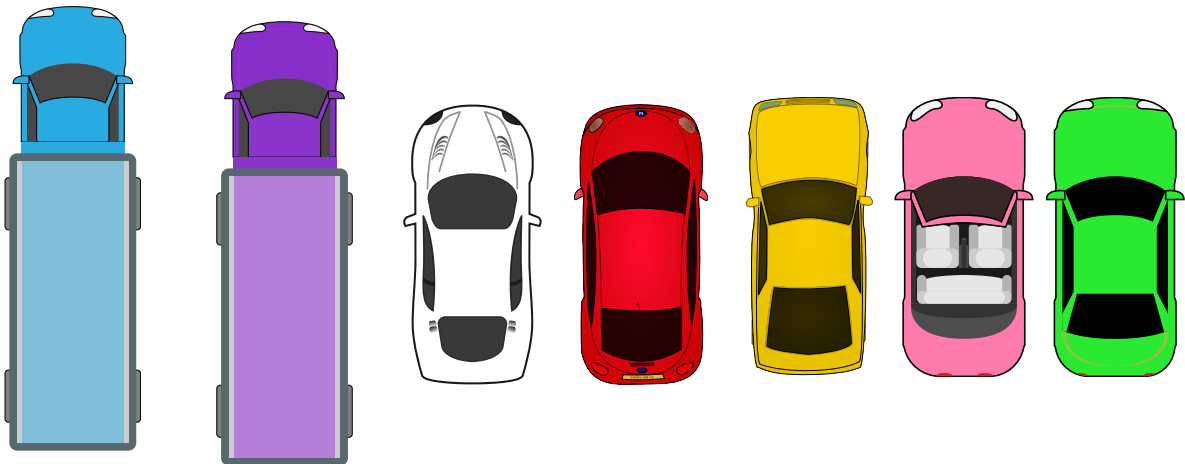
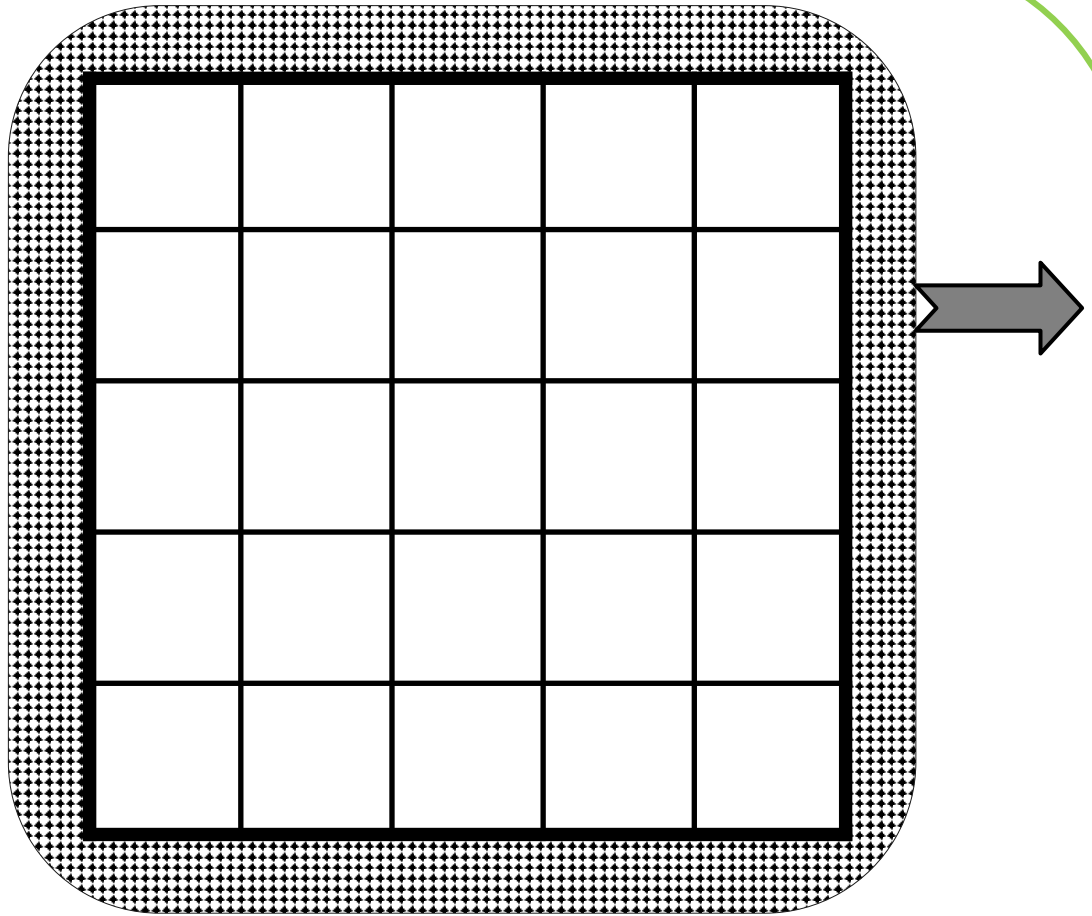


Fournir aux élèves des baguettes, bâtons, pailles ou bâtons de glace de tailles différentes : 4 moyennes, 3 courtes et 2 longues.

*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.*

ANNEXES

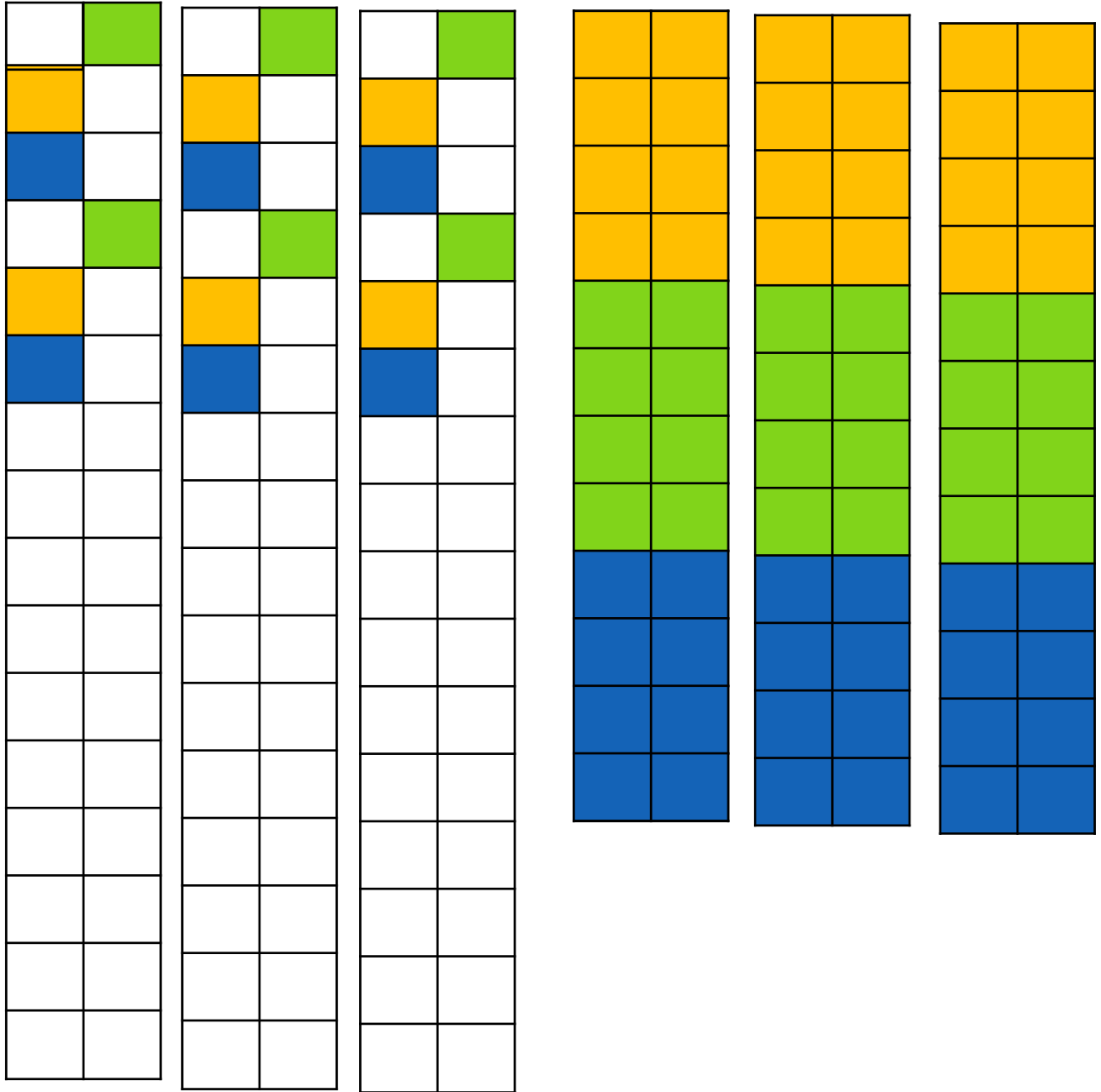
1



ANNEXES

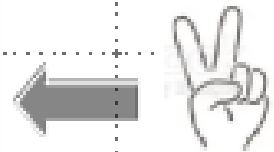
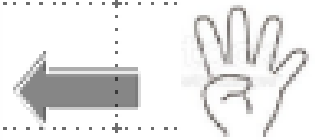
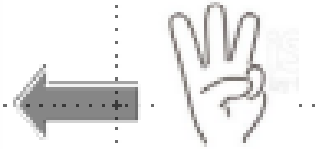
À imprimer au format A3.

3



ANNEXES

5



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 les élèves sont parvenus à faire sortir la voiture rouge.

Attendu de fin de cycle : Situer des objets entre eux, par rapport à des objets repères. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous, etc) dans des récits, descriptions ou explications.

2

La réponse est juste si le groupe a dénombré au moins 3 carrés, 4 rectangles, 4 triangles et 2 disques.

Attendu de fin de cycle : Quantifier des collections jusqu'à dix. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle. Savoir reconnaître et nommer quelques figures géométriques planes.

3

La réponse est juste si l'algorithme est correctement poursuivi.

Attendu de fin de cycle : Identifier une organisation régulière et poursuivre son application.

4

La réponse est juste si le groupe a reconstitué l'enclos avec les bons animaux et désigne l'enclos B.

Attendu de fin de cycle : Quantifier des collections jusqu'à dix au moins. Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts) pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité jusqu'à dix au moins.

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.

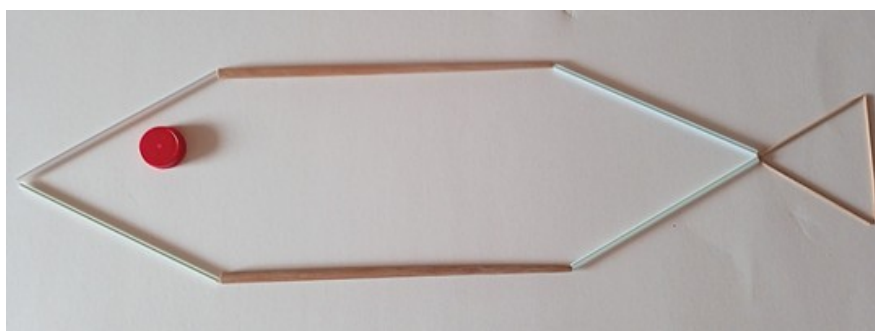
5

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

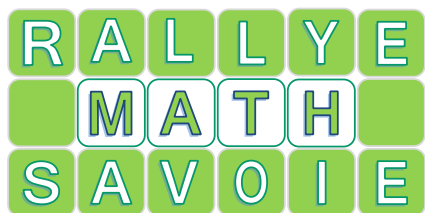
Attendu de fin de cycle : Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts) pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité jusqu'à dix au moins. Commencer à résoudre des problèmes de composition de collections, d'ajout, de retrait, de produit ou de partage (les nombres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

6

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 : Reproduire, dessiner des formes planes.



Fiche synthèse des scores pour la saisie des réponses

MANCHE

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

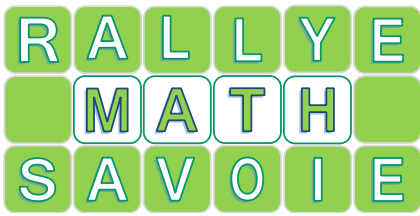
La saisie des scores est à faire dans l'application en ligne.

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						



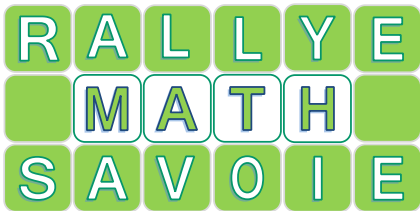
Fiche synthèse par groupe des scores pour la saisie des réponses

MANCHE

Groupe :

.....

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



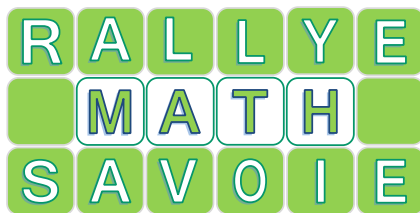
Fiche synthèse par groupe des scores pour la saisie des réponses

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						