

Sommaire

Préface	9
Introduction	11
Trouver la bonne fiche	15

Fiches d'activités

Construire des outils et des jeux pour la classe

I – Pour se repérer dans l'espace et le temps

1. Le plan de la classe	21
2. La roue des jours de la semaine	24
3. Le calendrier du mois	28
4. La succession des mois et des saisons	32
5. Le calendrier de l'Avent	36
6. La pendule de la classe	38
7. La frise historique	42
8. Un jeu pour découvrir le monde	46
9. Le jeu de l'oie.....	49

II – Pour aborder les nombres et les quantités

10. Le tableau de présence	54
11. L'album à compter.....	59
12. La bande numérique.....	63
13. Les dominos.....	68
14. Un jeu de loto.....	71

III – Pour s'approprier les notions de formes et de grandeurs

15. Fabriquer une toise.....	74
16. Les puzzles.....	81
17. Fabriquer la boîte du jeu.....	85
18. Faire de la pâte à sel.....	87

IV – Pour partir en classe de découverte

19. Construire l'emploi du temps.....	91
20. La liste du trousseau.....	94
21. Lire des cartes et des paysages.....	97
22. Construire des maquettes.....	100

Proposer des modules d'apprentissage

I – Des formes et des solides

23. Fabriquer une couronne des Rois.....	105
24. Construire un mobile.....	107
25. Le sac à formes.....	111
26. Assemblage de formes géométriques avec modèle.....	113
27. Assemblage de formes géométriques avec communication orale.....	116
28. Commande de formes à l'aide d'un message.....	118
29. Formes géométriques et paysages.....	120
30. Des solides et des traces.....	123

II – Espace vécu et espace représenté

31. Les coupes de fruits.....	126
32. Les tableaux vivants.....	129
33. Jouer avec des cordes.....	131
34. Jeu des grains de sable.....	133
35. Représenter un parcours.....	135
36. La recherche des œufs.....	140

III – Apprendre à mesurer

37. Qui lance le plus loin?.....	144
38. Emballer un cadeau.....	147
39. Le thermomètre.....	149
40. Qui est le plus lourd?.....	152
41. Quelle bouteille contient le plus?.....	158
42. Utiliser les outils de mesure du temps.....	162

IV – Résoudre des problèmes de quantité

43. Jouer avec un dé : la boîte vidée.....	166
44. Jouer avec un dé : qui a gagné ?.....	168
45. Le sac à nombres.....	171
46. Les boîtes d'œufs.....	173
47. La dizaine.....	176
48. Combien de voitures, combien de motos?.....	178
49. Un petit cochon pendu au plafond.....	180
50. Avec des comptines numériques.....	182

Annexes

Fiches ressource

1. Fabriquer une couronne des Rois.....	187
2. Qu'entendons-nous par module d'apprentissage ?.....	188
3. Apprendre à mesurer.....	189
4. Frise historique et jeu pour découvrir le monde.....	191
5. Documents à télécharger.....	192

Bibliographie.....	194
--------------------	-----

Sitographie.....	197
------------------	-----