

Directeur de  
la publication

Hélène Descarpentries

iennice4@ac-nice.fr

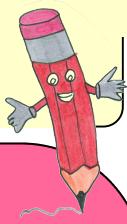
Contact

CPC Hélène Braquet

Cpcg.Nice-4@ac-nice.fr

# Chaque numéro compte

Le magazine des mathématiques de la circonscription de Nice 4



## Le mot de la directrice de la Digue Maternelle

Florence Casassus

### Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Comme le rappellent les programmes de 2015, dès « leur naissance, les enfants ont une intuition des grandeurs qui leur permet de comparer et d'évaluer de manière approximative les longueurs (les tailles), les volumes, mais aussi les collections d'objets divers (« il y en a beaucoup », « pas beaucoup », etc.). »

Ce sont donc les plus jeunes qui sont mis à l'honneur dans ce dernier numéro avec quelques idées de séances à partager de la TPS à la GS.

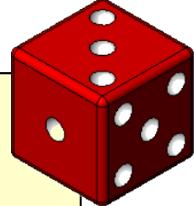
En espérant que ces pistes enrichiront vos pratiques et vous donneront envie de les transposer dans vos classes, nous vous souhaitons une belle fin d'année scolaire.

Un grand merci à notre comité de rédaction :

Florence Casassus, Sylvie Nicora et Anne-Sophie Juan

## Le jeu vedette

### Pique-plume, du rififi dans la basse- cour !



Pour qui ? : Les élèves à partir de 4 ans.

Comment ? Dans le jeu de mémoire Pique Plume, les poules évoluent sur des œufs. Ces œufs possèdent différentes illustrations qui se retrouvent sur les tuiles poulailler. Ces dernières sont disposées face cachée au centre de la piste. Pour avancer on choisit une case œuf et on retourne une tuile poulailler, si cette dernière est identique, on peut avancer. Lorsque l'on saute par dessus une poule, on lui arrache au passage ses plumes et on se dépêche de les planter à l'endroit approprié. Si vous parvenez à prendre toutes les plumes de vos adversaires, vous remportez la course!

But du jeu : Une course animée où chaque poule ou coq doit déplumer ses adversaires. Pour aller très vite et avancer sur le parcours, il faut se souvenir des images cachées sous la prairie.

**Modalité : Apprendre en se remémorant.**



Retrouvez tous les documents dans le Padlet associé

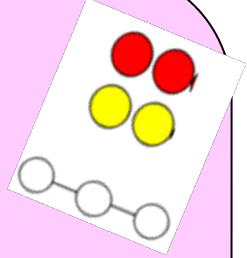
[https://padlet.com/  
helene\\_braquet/  
axkt0os4urbadfz](https://padlet.com/helene_braquet/axkt0os4urbadfz)

Activité

TPS N°1

## Jeu des algorithmes et graphes

Présenté par Sylvie Nicora , BB1 mat



### Découvrez 4 situations d'apprentissage autour des algorithmes

- Approcher des formes planes
- Approcher des objets dans l'espace
- Organiser des suites d'objets en fonction de critères
- Résoudre des problèmes pour réaliser une suite
- Prolongements et différenciation

En s'exerçant

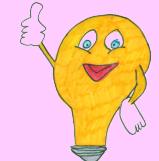
En jouant

En réfléchissant et  
en résolvant des  
problèmes

En se remémorant



La fiche complète de préparation sur le Padlet associé



## Construire le nombre pour exprimer des quantités

Proposé par Sylvie Nicora, BB1 mat

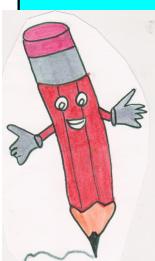


Activité  
TPS N°2

Une séquence qui prend en compte la progressivité des apprentissages

- Estimer des quantités
- Résoudre des problèmes sur les quantités
- Evaluer et comparer des collections d'objets
- Réaliser une compétence terme à terme
- Apparier deux collections
- Constituer des collections de même cardinal
  - Dénombrer une collection
  - Comparer des collections

Prolongements possibles  
Activités de différenciation  
Observables



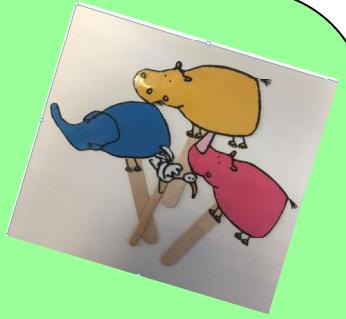
Les séances en détail sur le Padlet !

Activité  
PS

## Situation problème : retirer 1

Une activité de fin d'année à mener à partir de l'album « Et le petit dit... » de Jean Moubille

Par Florence Casassus, Ecole Digue maternelle



- Dénombrer des quantités jusqu'à 4
- Résoudre des problèmes sur les quantités
- Décomposer 4
  - Retirer 1

*Etudier les nombres  
Utiliser les nombres  
4 modalités d'apprentissage  
Séquence en lien avec l'EPS  
Différenciation  
Prolongements  
Comptine*



Activité

MS

## Situation problème : les tours de couleur

Proposée par Anne-Sophie Juan, Digue maternelle



Une activité pour explorer les formes, les grandeurs, les suites organisées

Trouver toutes les tours possibles à construire avec des cubes de trois couleurs différentes.

### Compétences mobilisées

- Comprendre une consigne complexe.
- Se placer dans une posture de recherche face à une situation problème.
- Trouver toutes les solutions à un problème.
- S'approprier une procédure de résolution.
- Passer d'une procédure personnelle à une procédure plus experte.

*4 modalités d'apprentissage  
Différenciation  
Trace écrite  
Prolongements*

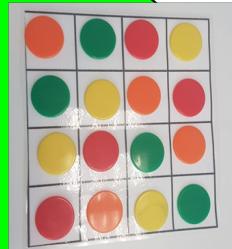


Retrouvez les séquences complètes sur le Padlet !

Activité  
GS

## Situation problème : le quadrillage

Par Anne-Sophie Juan, Digne Mat



Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

Compétences travaillées :

- Comprendre une consigne complexe.
  - Se repérer dans un quadrillage : ligne et colonne.
  - Se placer dans une posture de recherche face à une situation problème.
  - Trouver une solution à un problème.
  - S'approprier une procédure de résolution.
- d'une procédure personnelle à une procédure plus experte.



La séquence complète à retrouver sur le Padlet.



Maths et numérique



MATHebc

10 problèmes par semaine, une affaire q

Si vous ne connaissez pas Mathebdo, foncez-y vous ne serez pas déçus !

Chaque semaine, un Genially vous y attends (aussi disponible en PDF), avec des activités pour tous les niveaux.

10 problèmes mathématiques sont proposés, par l'Académie de Poitiers, avec comme base le thème des voyages : à Londres, en Australie, en Inde...

[http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden86-pedagogie/spip.php?article2306&debut\\_page=4](http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden86-pedagogie/spip.php?article2306&debut_page=4)



La boîte à outils



## Générateur de quadrillages pour la classe

En 4 étapes très simples

1. Choix du format de feuille, taille de la marge
2. Choix du quadrillage et sa couleur
3. Ajout du titre
4. Choix orientation (Portrait ou paysage)

Puis générer sa feuille....

<http://www.desmoulins.fr/index.php?pg=scripts>

