

Mathématiques à la carte – Le carré de cartes - **PS**

Document enseignant

Cycle 1 – **Défi n°3**

Objectifs :

Manipuler pour chercher, pour valider.

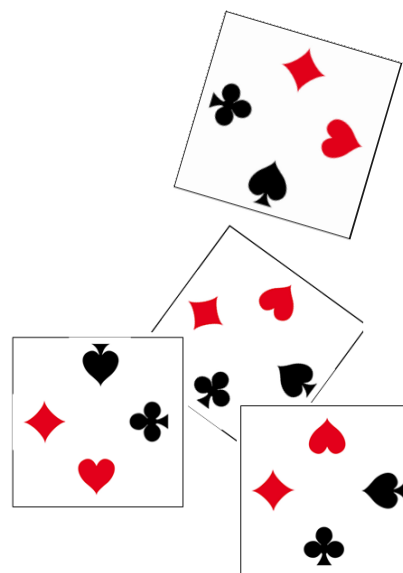
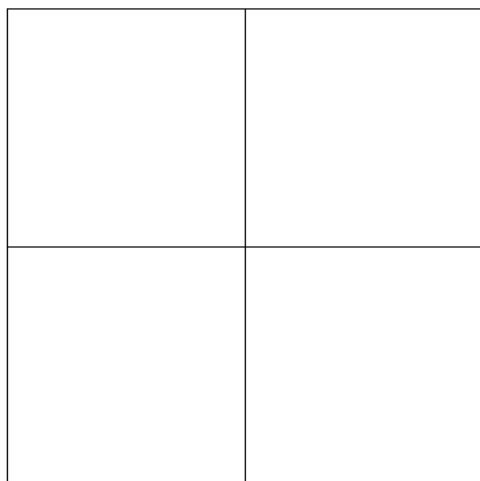
S'entraîner pour réussir.

Vivre la situation.

La verbalisation de la procédure permettra à chacun d'exprimer son niveau de compréhension de la situation et ses stratégies de résolution.

Consignes PS :

Des pièces du carré de cartes se sont envolées à cause du vent. Aide ApiMaths à les replacer *sachant que les symboles de deux cartes doivent correspondre*.



Mathématiques à la carte – Le carré de cartes - **MS**

Document enseignant

Cycle 1 – **Défi n°3**

Objectifs :

Manipuler pour chercher, pour valider.

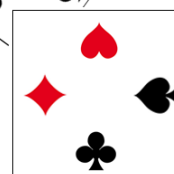
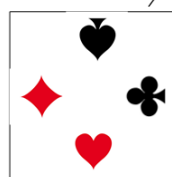
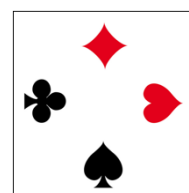
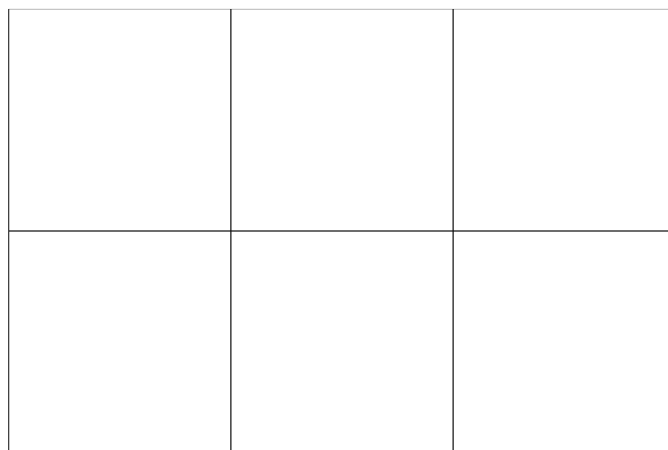
S'entraîner pour réussir.

Vivre la situation.

La verbalisation de la procédure permettra à chacun d'exprimer son niveau de compréhension de la situation et ses stratégies de résolution.

Consignes MS :

Des pièces du carré de cartes se sont envolées à cause du vent. Aide ApiMaths à les replacer *sachant que les symboles de deux cartes doivent correspondre*.



Mathématiques à la carte – Le carré de cartes - **GS**

Document enseignant

Cycle 1 – **Défi n°3**

Objectifs :

Manipuler pour chercher, pour valider.

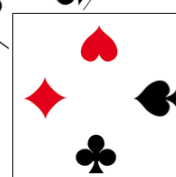
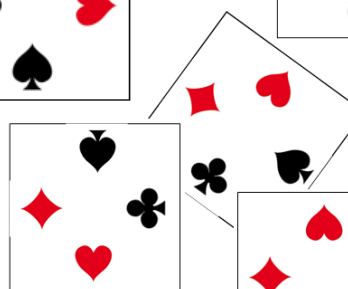
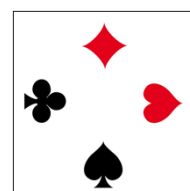
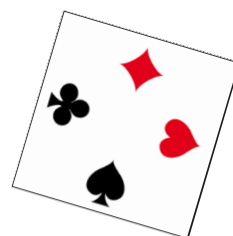
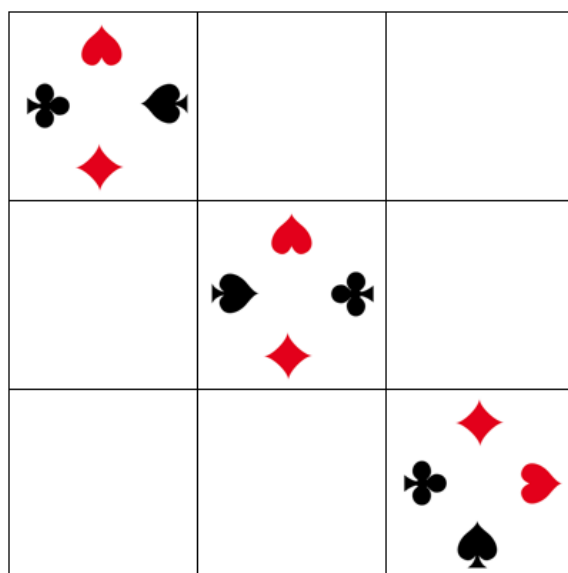
S'entraîner pour réussir.

Vivre la situation.

La verbalisation de la procédure permettra à chacun d'exprimer son niveau de compréhension de la situation et ses stratégies de résolution.

Consignes GS :

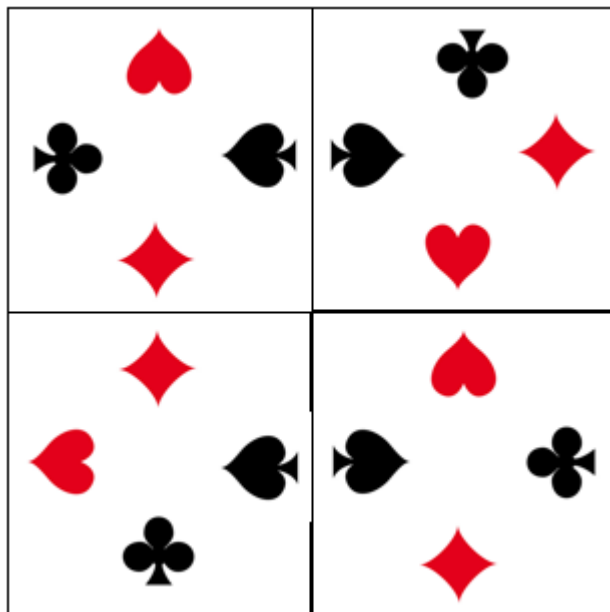
Des pièces du carré de cartes se sont envolées à cause du vent. Aide ApiMaths à les replacer *sachant que les symboles de deux cartes doivent correspondre*.



Solutions :

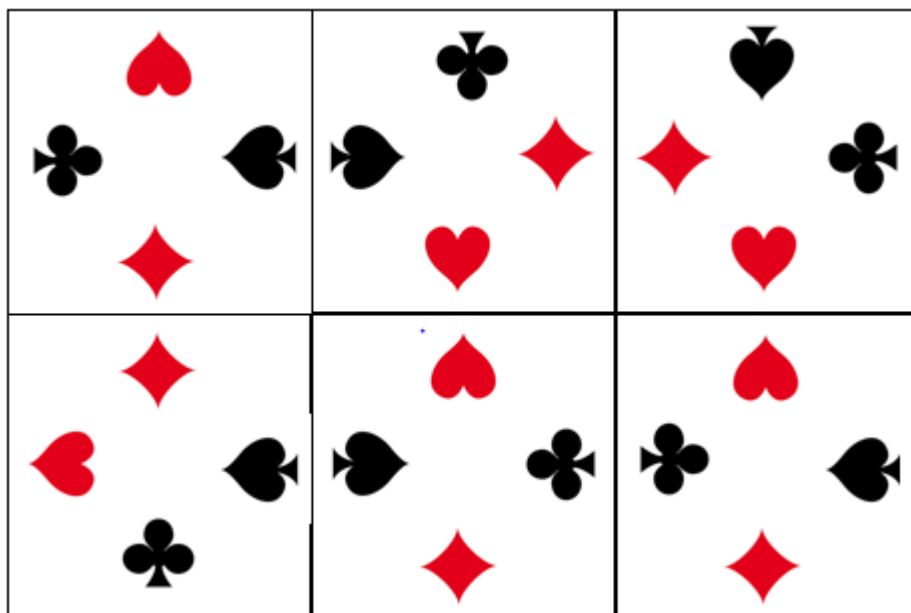
PS

Une solution proposée parmi d'autres :

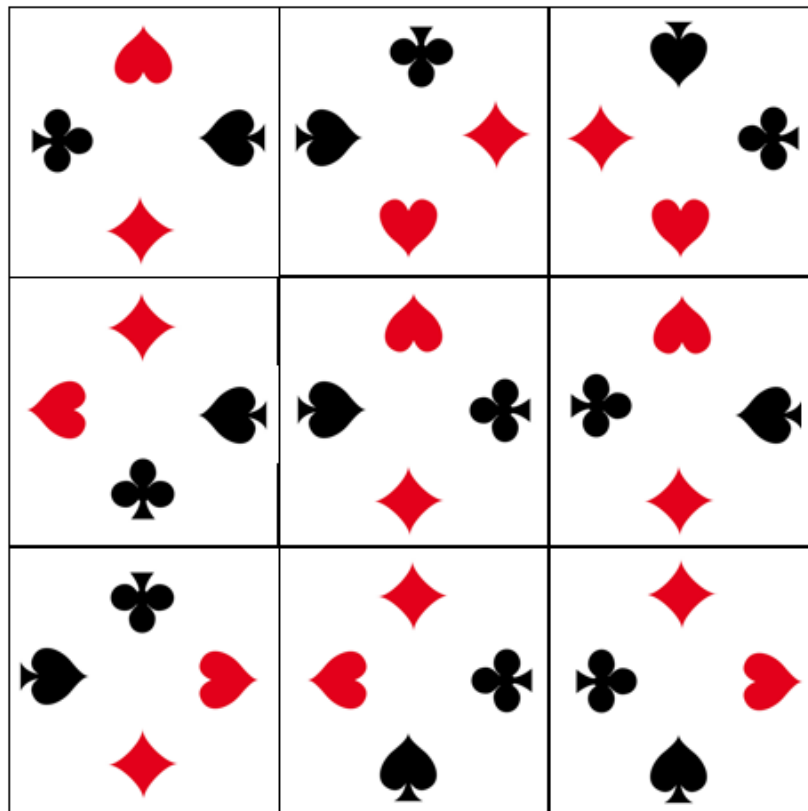


MS

Une solution proposée parmi d'autres :



GS



Activité préparatoire :

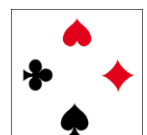
Même consigne pour former une ligne fermée.

Cf. Annexe 4 pour les 3 niveaux.

APiCoud'pouce :

Une pièce du carré de cartes peut être positionnée pour aider les élèves.

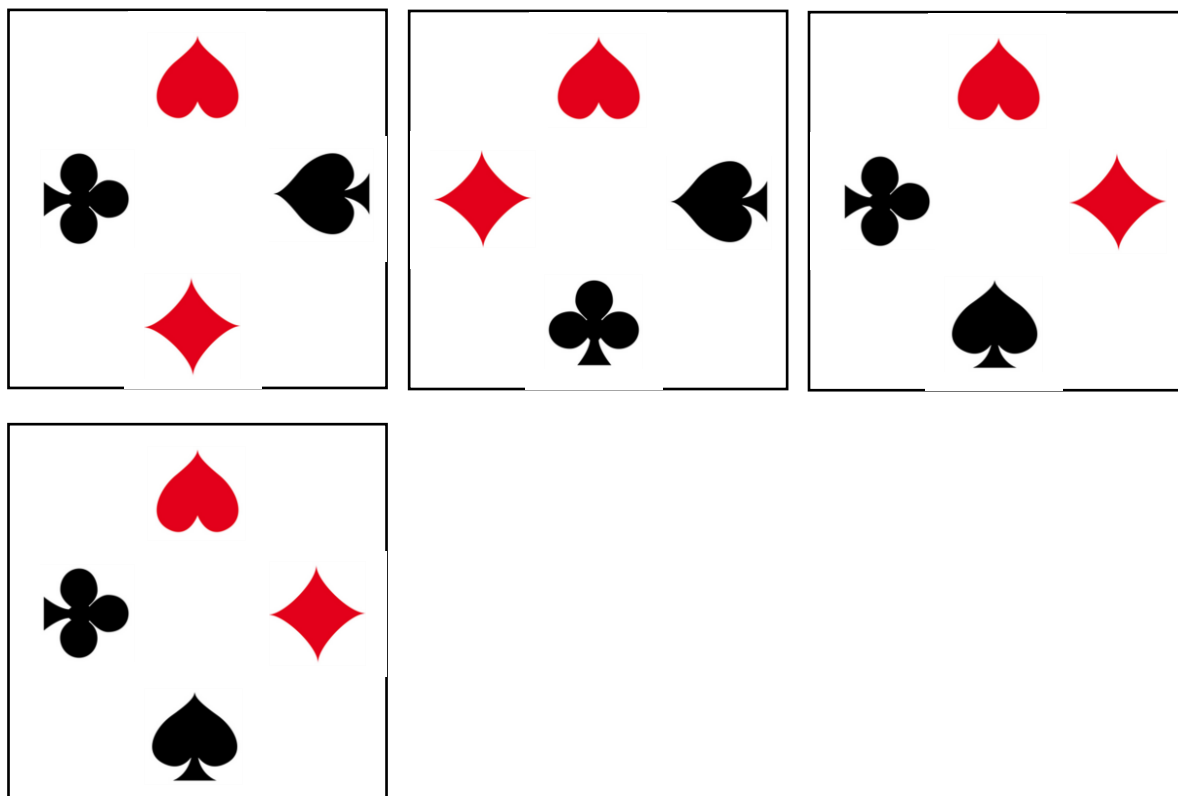
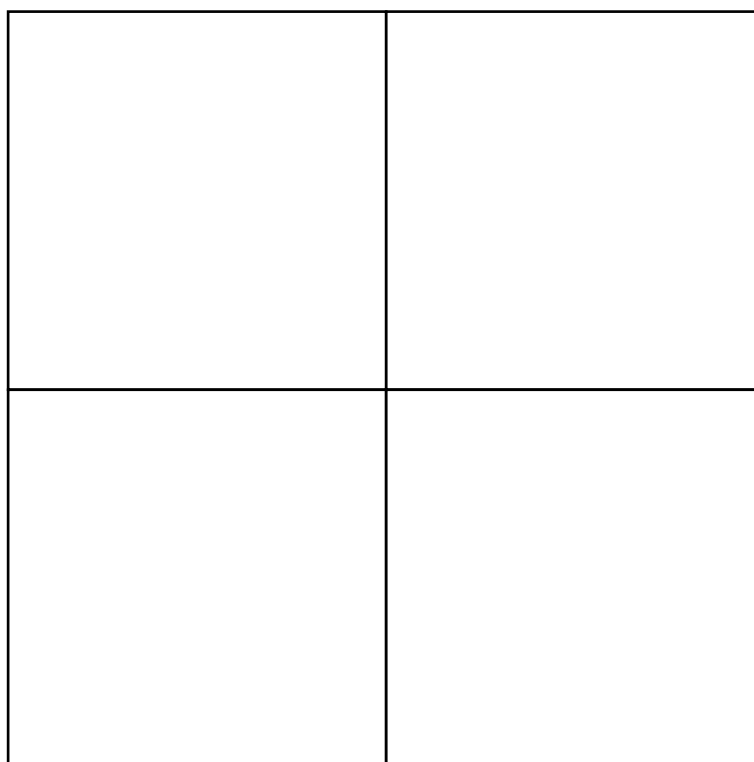
Pour aider au mieux les GS, positionner la carte ci-jointe dans la case du milieu en bas.



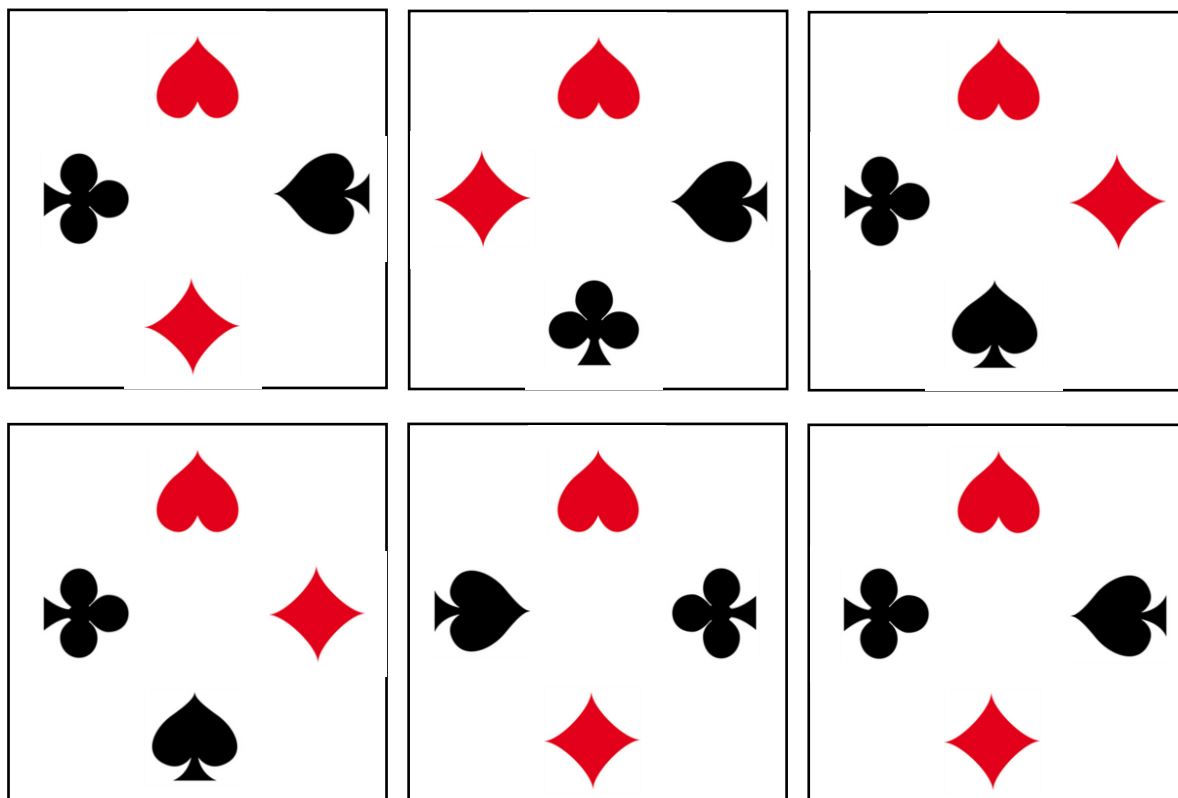
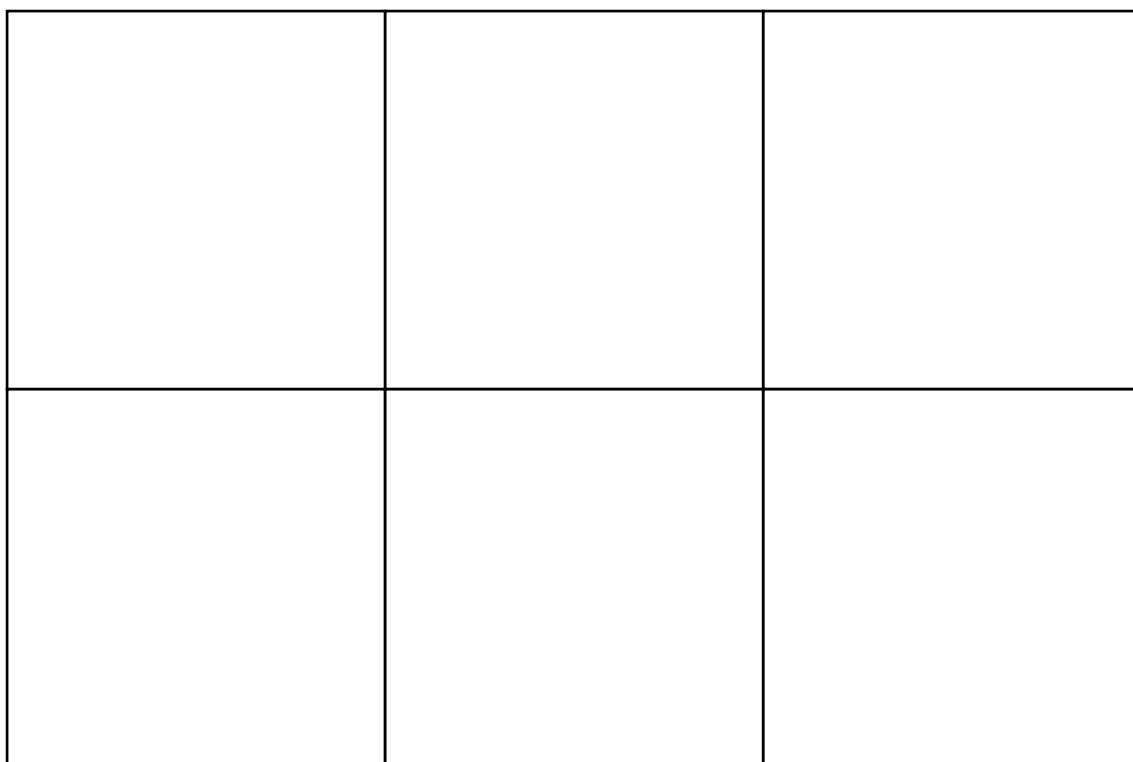
Prolongement :

Les élèves peuvent créer leur propre jeu et les soumettre à d'autres.

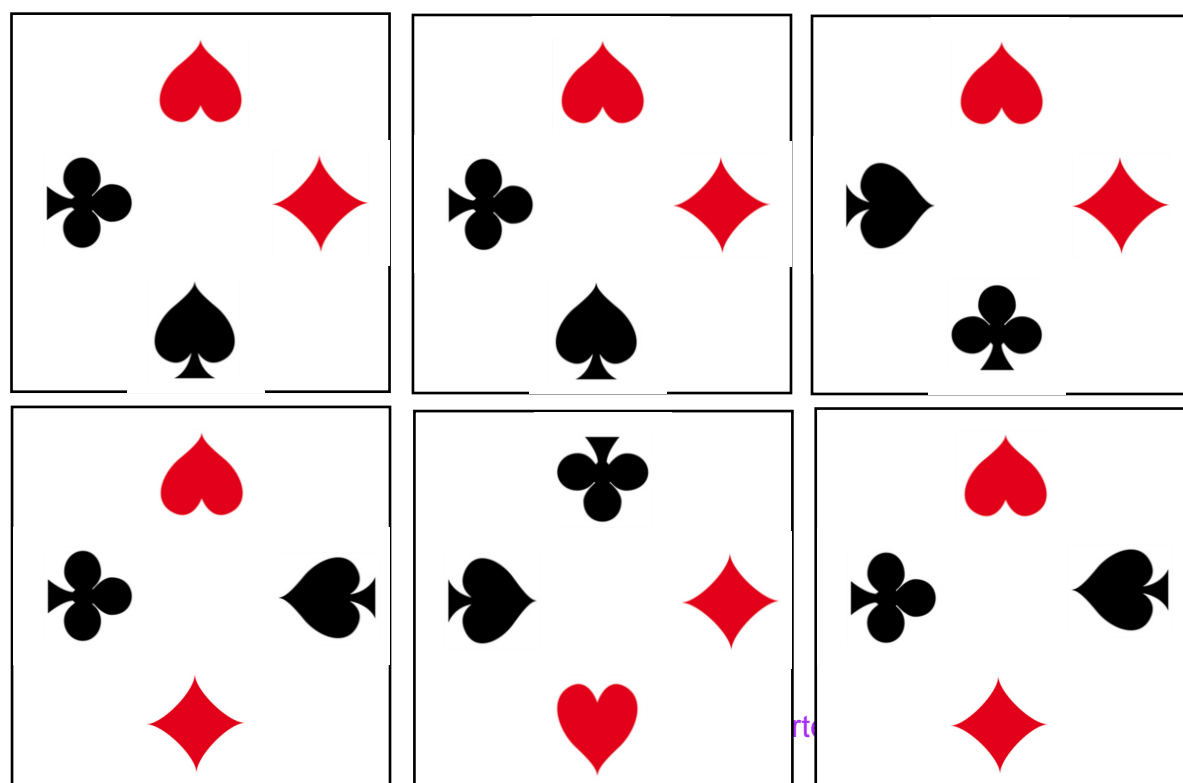
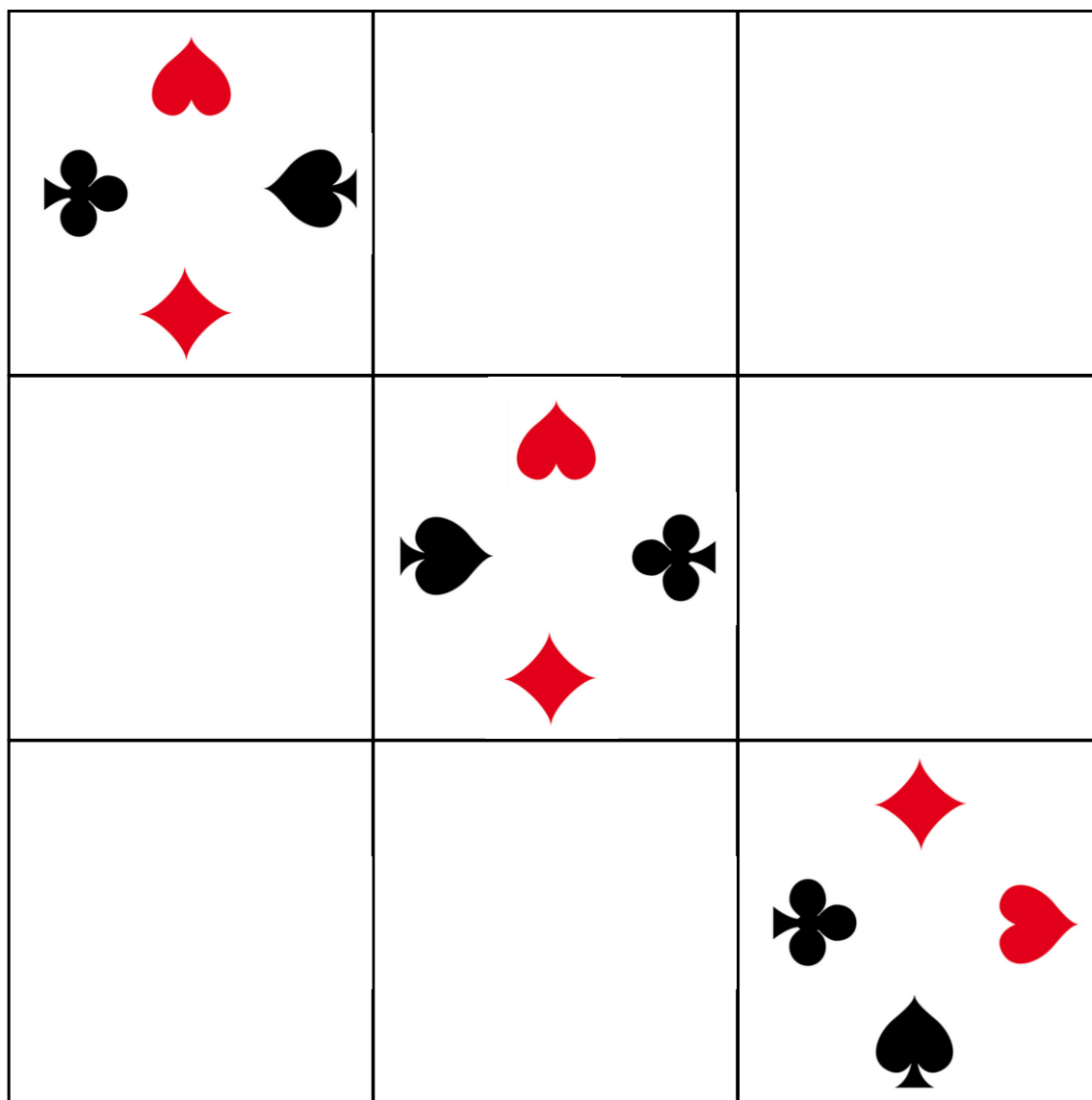
Annexe 1: Planche pour le défi des PS



Annexe 2: Planche pour le défi des MS

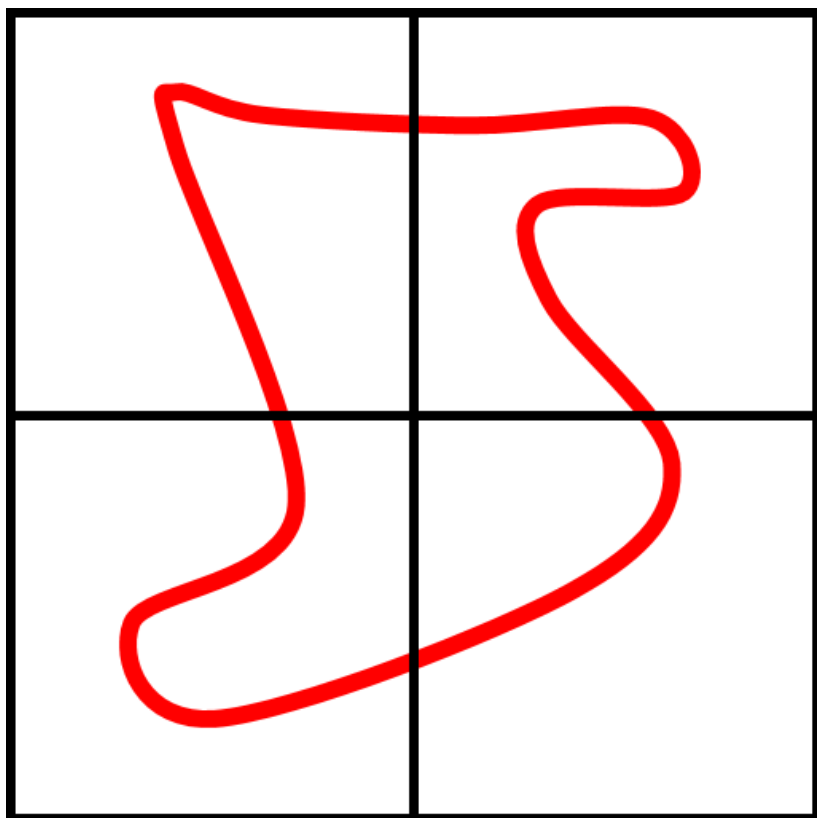


Annexe 3: Planche pour le défi des GS

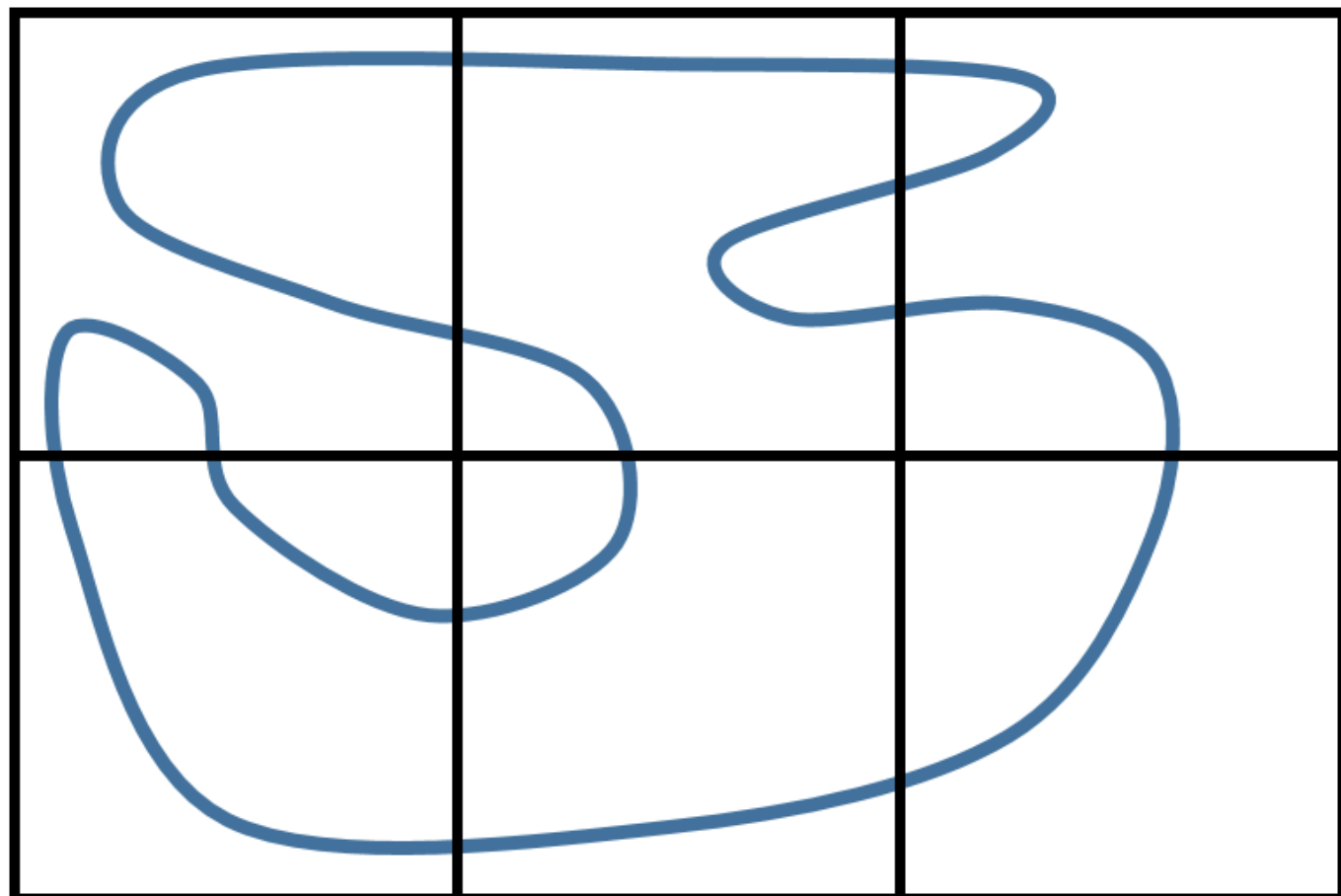


Annexe 4: Activités préparatoires (à découper au préalable)

Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3

