

Demande d'avis d'IndyGo 1^{re} année



Bienvenue dans la demande d'avis **IndyGo**, la nouvelle collection de mathématiques des Éditions Plantyn de la 1^{re} à la 6^e primaire.

Cette collection se compose, par année :

- de **2 cahiers** pas trop volumineux
- d'un **Guide de l'enseignant numérique**

IndyGo

la nouvelle collection de mathématiques
des Éditions Plantyn de la 1^{re} à la 6^e primaire.

Cette méthode est réalisée par des enseignants motivés et soucieux de construire un ouvrage pouvant convenir à tous les enfants de tous les réseaux. Cette collection se compose, par année :

- De 2 cahiers pour l'élève
- D'un Guide + numérique pour l'enseignant

1. Les cahiers de l'élève

Les cahiers destinés à l'enfant sont clairs et attractifs.

Il ne s'agit pas ici d'une méthode proposant une démarche pédagogique mais bien de cahiers d'exercices. L'enseignant pourra apporter lui-même les situations de départ ainsi que les synthèses et aura à sa disposition des séries d'exercices pertinents et progressifs.

Les cahiers sont structurés en domaines :

- Nombres et opérations,
- Grandeurs,
- Solides et figures,
- Traitement de données.

Et dans chaque domaine, on retrouve une série de fiches.

Le collection se base sur les axes suivants :

- Méthode axée sur la **différenciation**
- Méthode mettant en avant le côté **ludique** (avec des jeux, des énigmes...)
- Méthode qui prône la **récompense pour le travail régulier et l'effort**
- Ce n'est pas une méthode complète mais un **soutien** pour l'exercitation
- L'ouvrage peut être **utilisé « à la carte »**, il n'y a pas d'ordre imposé

Outre les exercices amusants, différents thèmes seront proposés pour assurer l'aspect ludique. Chaque année aborde un monde différent. Par exemple, en 1^{re} année, l'élève se promènera dans les différents mondes terrestres (jungle, désert...), en 3^e année, ce sera un voyage dans des pays imaginaires (magie, monde enchanté...) et en 5^e ,année l'élève découvrira le monde des civilisations perdues (Mayas, Egyptiens, Samourais..). Fiche après fiche, le personnage principal, un petit fennec malicieux, aidé de ses deux acolytes plutôt balaises en math : Al et Ada, emmènera les élèves à la découverte des mathématiques. Il les guidera dans leur découverte et les aidera à maîtriser les mathématiques.

2. Le Guide + numérique de l'enseignant

L'enseignant disposera, dans son Guide de l'enseignant sur Scoodle :

- Du corrigé des fiches
- D'une batterie d'exercices pour faire de la différenciation :
 - o Des exercices de niveau inférieur pour les élèves qui ont des difficultés (D1)
 - o Des exercices de dépassement pour les élèves qui veulent aller plus loin (D2)
- Des outils de différenciation pour aider les élèves (abaques à imprimer...)



La séquence que nous vous soumettons est sous forme de *manuscrit*.

Ceci signifie concrètement que :

- Ce manuscrit n'est pas encore définitif. Nous ne sommes pas à l'abri d'une erreur orthographique.
- Les photos, schémas et dessins doivent encore être rajoutés.
- Certaines parties doivent encore être retravaillées.
- Les éventuels droits de reproduction (pour des photos ou textes) n'ont pas encore été demandés.
- **La mise en page doit encore être réalisée.**
- Vous ne devez pas **tenir compte des notes écrites en vert** car ces dernières sont uniquement visibles pour la réalisation de la mise en page et n'apparaîtront pas dans le cahier de l'élève en finalité. Ces notes vous aideront juste à visualiser la disposition des exercices.
- **Le corrigé des exercices apparaît en rouge.**

N'hésitez pas à nous contacter pour toute information complémentaire.

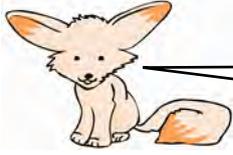
MERCI et bonne découverte.

Cahier de l'élève

[Grandeurs



G4 – Les jours de la semaine



Brrr ... il fait froid ici ! Peux-tu m'aider à remettre un peu d'ordre dans ces blocs de glace ?

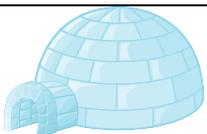
1. COMPLÈTE par les jours de la semaine

lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche
-------	-------	----------	-------	----------	--------	----------

2. COLLE le bon jour de la semaine dans les trous de la banque.



3. TRACE le chemin de Indy pour aller à son igloo en commençant par le premier jour de la semaine.

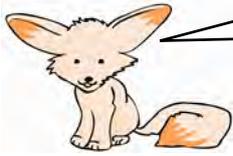
	lundi	samedi	lundi	vendredi	lundi
jeudi	mardi	mercredi	jeudi	mardi	samedi
dimanche	samedi	dimanche	vendredi	samedi	mercredi
mercredi	vendredi	jeudi	mercredi	Dimanche	

Synthèse

Dans une semaine, il y a 7 jours.



G7 – La monnaie



J'ai besoin de nouveaux vêtements ! Allons faire quelques achats !

1. **INDIQUE** la somme sous chaque portefeuille.



5 €



8 €



7 €



12 €

2. **SOULIGNE** la somme la moins élevée et **ENTOURE** la somme la plus élevée.

3. Indy doit s'habiller chaudement pour affronter la tempête de neige dehors. **ENTOURE** les billets et les pièces dont il a besoin pour payer sa nouvelle tenue.

Règle

Dans notre pays, nous utilisons l'euro comme monnaie. Le symbole est €.

Il y a des pièces, voici celle d'1€ et de 2€ :



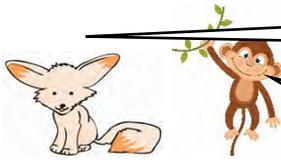
Il y a des billets, voici celui de 5€, de 10€ et de 20€ :



[Nombres et opérations



N2 – Le nombre 6



Quel bel oiseau ! On dirait un grand perroquet.

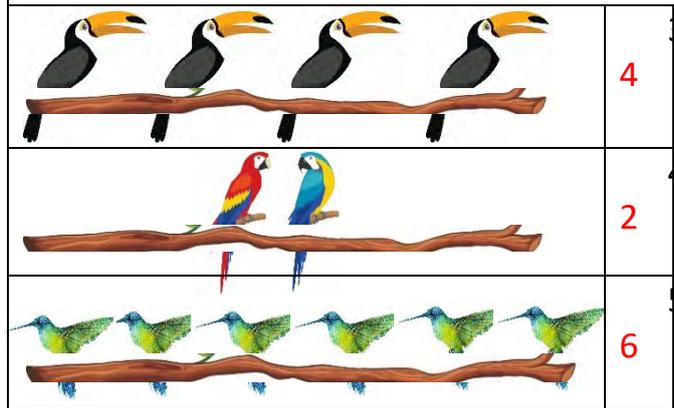
Ouvre les yeux Indy... J'en vois 6, et ce sont des toucans. Allons voir de plus près !

Les deux observent le haut d'un arbre avec des jumelles.

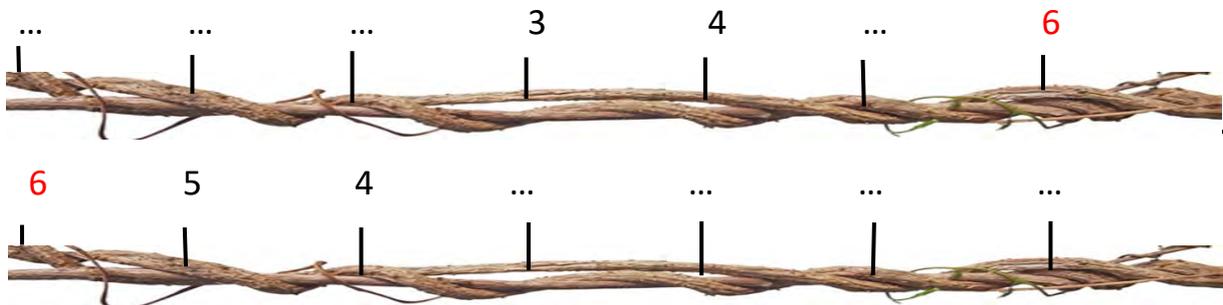
1. **COLORIE** 6 toucans sur cette image.



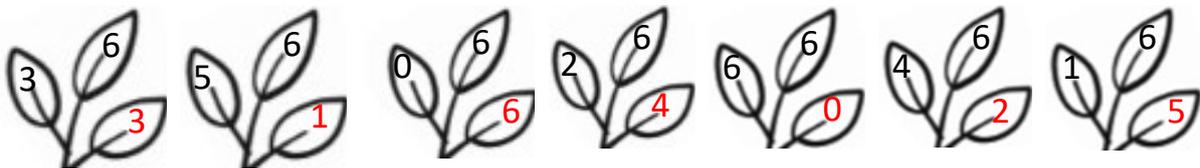
2. **ÉCRIS** le nombre d'oiseaux présents sur chaque branche.



3. **ÉCRIS** 6 au bon endroit sur chaque liane.



4. **ÉCRIS** le nombre manquant pour « faire 6 ».



5. **COMPLÈTE** les calculs.

$2 + 4 = 6$

$3 + 3 = 6$

$4 + 2 = 6$

$6 + 0 = 6$

$5 + 1 = 6$

$0 + 6 = 6$

$1 + 5 = 0$

$6 - 6 = 0$

$6 - 5 = 1$

$6 - 2 = 4$

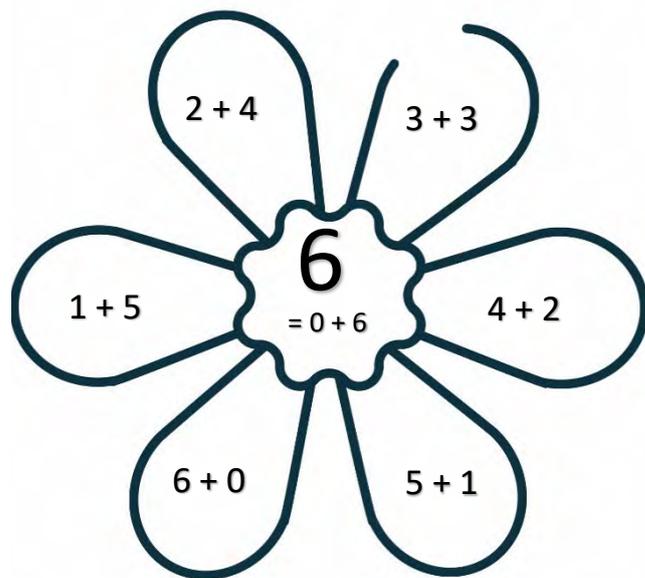
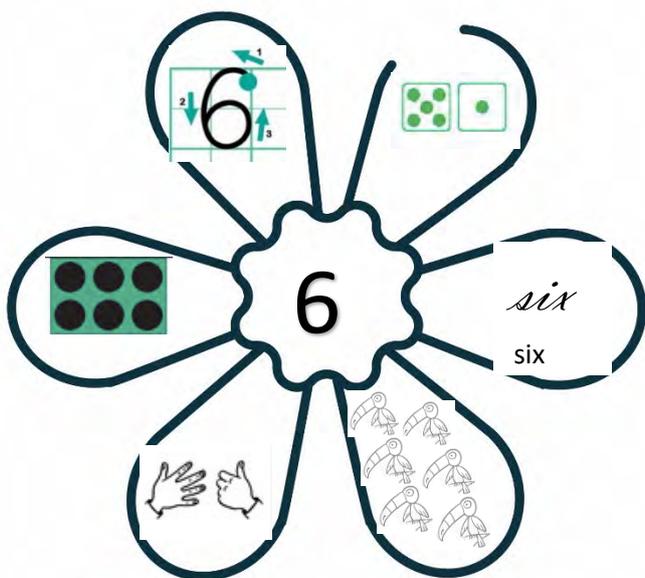
$6 - 4 = 2$

$6 - 1 = 5$

$6 - 0 = 6$

$6 - 3 = 3$

Petite règle (sera placée en fin de cahier)

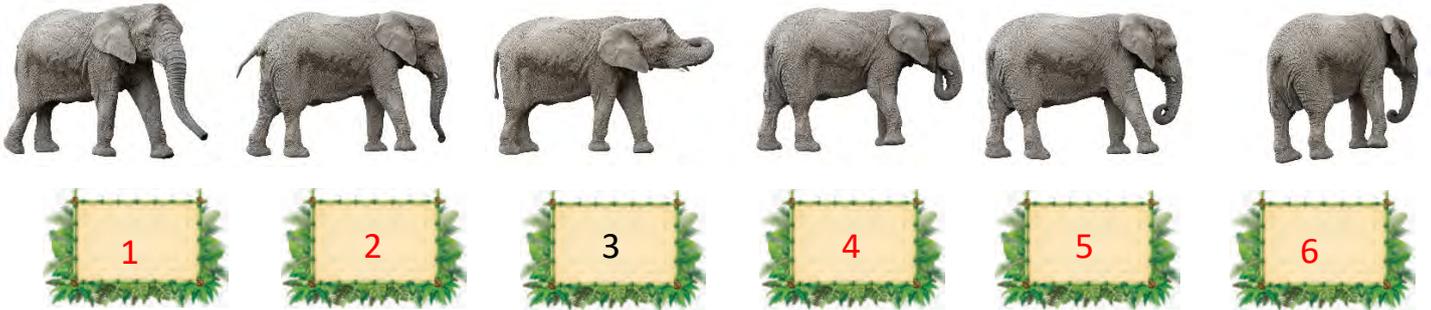


N16 - L'ordinalité et la droite des nombres

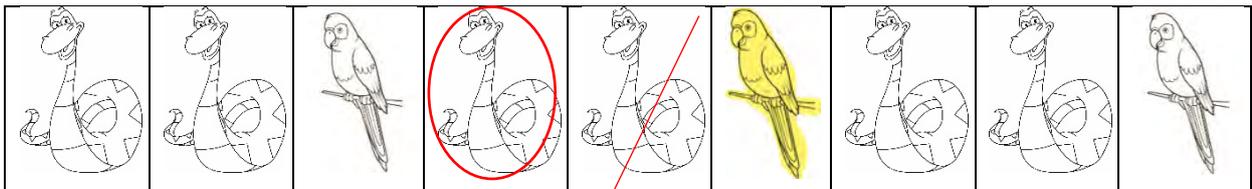


Il y en a du monde ici ! Mettons un peu d'ordre et voyons qui est qui.

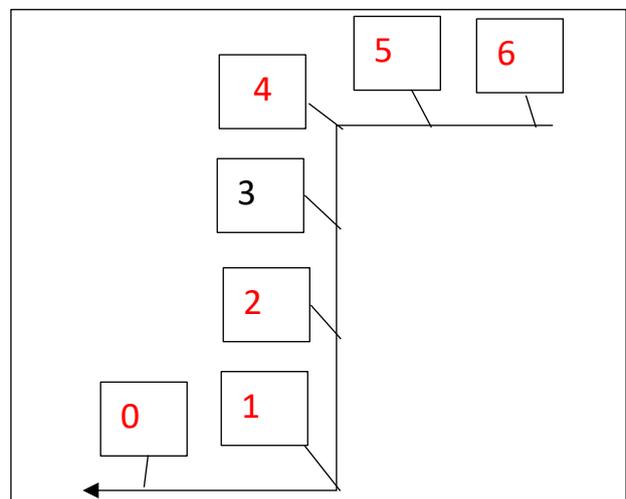
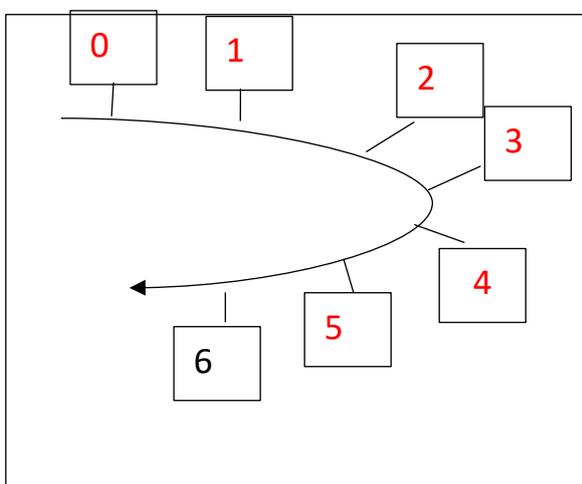
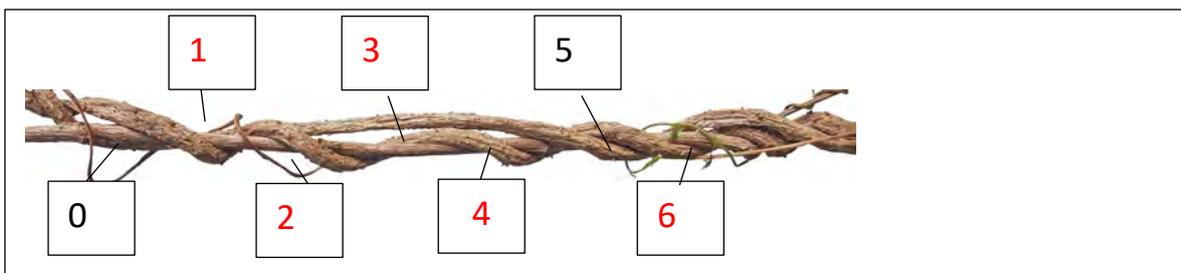
1. **ÉCRIS** le numéro manquant sous chacun des éléphants. Pour t'aider, un numéro est donné.



2. **ENTOURE** le 3^e serpent, **COLORIE** le 2^e perroquet et **BARRE** le 5^e animal.



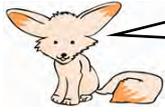
3. **COMPLÈTE** ces droites des nombres.



Solides et figures



S6 - Les lignes



Je ne comprends pas Ada, pourquoi toutes les lignes ne sont-elles pas droites ?



Je vais t'expliquer Indy, tu verras, c'est très facile ! Les lignes sont partout autour de nous.

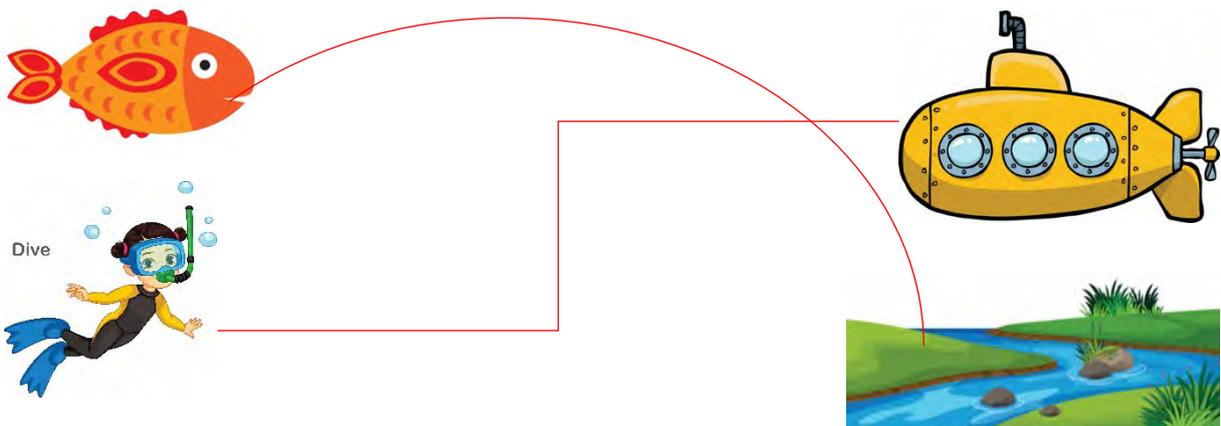
1. **REPASSE** sur les lignes droites en vert, les lignes brisées en bleu et les lignes courbes en orange.

dessin (en pointillés) d'Indy qui fait de la plongée sous-marine. Ce dessin comprend les trois sortes de lignes : droites, brisées et courbes (par exemple des lignes courbes pour représenter l'eau, des bulles, des poissons...).

2. **TRACE** deux lignes droites, deux lignes brisées et deux lignes courbes.

Lignes droites	Lignes brisées	Lignes courbes

3. **TRACE** le chemin du poisson vers la rivière en utilisant une ligne courbe et de la petite fille au sous-marin en utilisant une ligne brisée.



Règle (se trouvera en fin de cahier)

		
ligne droite	ligne brisée	ligne courbe
		

S9 – Les solides



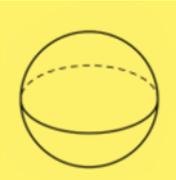
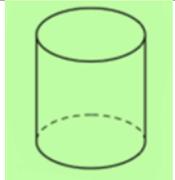
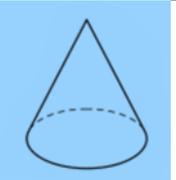
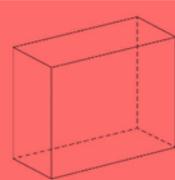
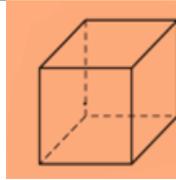
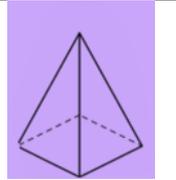
Waouw ! Nous voici enfin arrivés à la plage... Il paraît que plusieurs solides se cachent ici... Ouvrons l'œil !

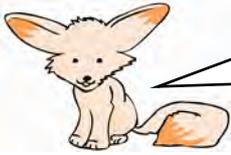
1. **COLORIE** les solides qui se trouvent sur la plage en respectant la légende.

L'illustration occupant le reste de la page : L'enfant devra colorier certaines parties de l'illustration. Il y aura un dessin style « coloriage », occupant une demi page, représentant des enfants et leurs parents jouant sur la plage qui contiendra :

- un petit garçon d'environ 6 ans construisant un château de sable (dans le château, on devra retrouver deux ou trois « pyramides de sable »)
- une petite fille d'environ 6 ans jouant au football avec son papa. (On devra retrouver un ballon en forme de sphère et des petits cônes posés sur le sable)
- leur maman, avec une crème glacée (formée d'un cône et d'une boule de glace) à la main.
- sur un tapis de plage, sous un parasol, sont posés : un verre de limonade (le verre est de forme cylindrique et contient deux glaçons cubiques), une boîte à tartines (en forme de parallélépipède rectangle), une boîte à collations (un parallélépipède rectangle également mais plus petit), un petit seau (en forme de cylindre) et une pelle.

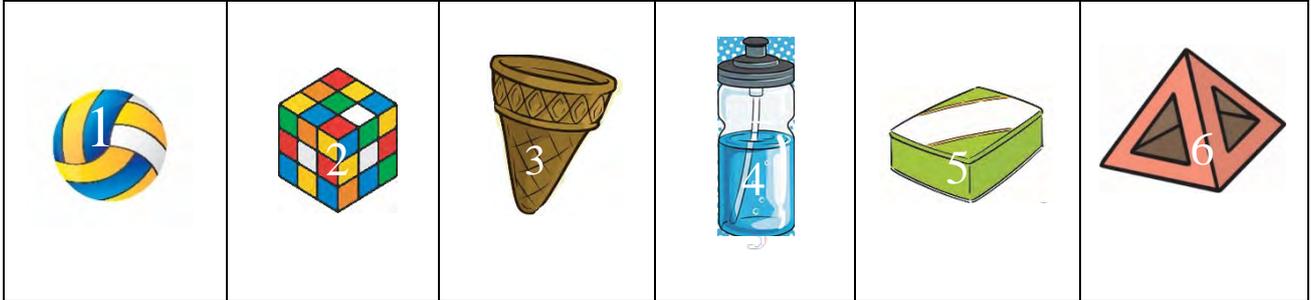
Légende

					
sphère	cylindre	cône	parallélépipède rectangle	cube	pyramide



Le vent se lève! Aide-moi à rattraper ce ballon qui a roulé au loin... et à ranger tous ces objets !

2. **ÉCRIS** le numéro de chaque objet dans la bonne colonne !



Je roule	
Toujours	Parfois
1	3, 4

Je ne roule jamais
2, 5, 6

3. **RELIE** chaque empreinte à l'objet et au solide qui pourraient la laisser.

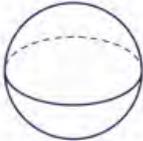
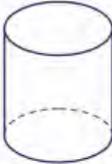
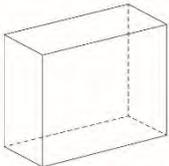
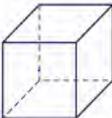
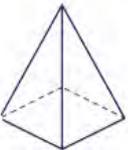
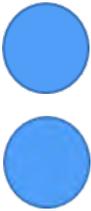
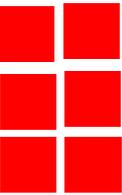
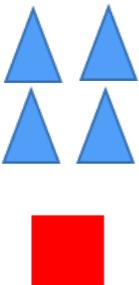


Au centre, il y aura le dessin de style « coloriage » d'un disque, d'un carré, d'un grand et d'un petit rectangle et d'un triangle (isocèle, correspondant à une face de la pyramide rouge ici à droite) entourés de sable afin de représenter l'empreinte qu'auraient pu laisser ces objets.



Petite règle ou exercice résolu (sera placé en fin de cahier)

Un solide est un objet en trois dimensions. Il a une longueur, une largeur et une hauteur. Souvent, je peux le prendre en main.

La sphère	Le cylindre	Le cône	Le parallépipède rectangle	Le cube	La pyramide
					
Je roule TOUJOURS.	Nous roulons PARFOIS.		Nous ne roulons JAMAIS.		
	Les empreintes de mes faces planes : 	L'empreinte de ma face plane : 	Les empreintes de mes faces : 	Les empreintes de mes faces : 	Les empreintes de mes faces : 

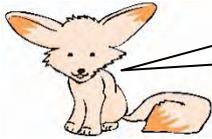


Sois attentif, les solides peuvent avoir toutes sortes d'autres empreintes...
À toi d'ouvrir l'œil !

Traitement de données



T2 – Trier selon un critère



Coucou, nous voici arrivés chez moi. Sais-tu que je vis dans le désert ?
Je te propose d'en découvrir un peu plus grâce à l'activité suivante.

1. **OBSERVE** bien les images suivantes et **RÉPONDS** aux consignes.



Attention il s'agit d'une proposition de corrigé.

- **ENTOURE** 3 êtres vivants.
- **SOULIGNE** 2 choses qui permettent de se déplacer.
- **BARRE** ce que l'on ne trouve pas dans le désert.
- **ENCADRE** 1 endroit où l'on peut dormir.

2. **TRIE** les vêtements suivants afin de partir en expédition dans le désert.

RÉALISE ton propre classement.

INDIQUE le critère que tu as choisis.



Exemples de corrigés possibles :

- En fonction des couleurs

orange	brun	Gris
--------	------	------

- En fonction du type de vêtements :

Chaussures de randonnée	t-shirt	foulard
-------------------------	---------	---------

T3 – Le tableau à double entrée



Il fait trop chaud ici, Indy ! On va attraper des coups de soleil...



Ne t'en fais pas Ada, bien équipés, nous n'aurons aucun problème !

1. **COMPLÈTE** le tableau selon les données à l'aide des images en annexe.

	Casquette	Chèche (Foulard du désert)	Bob
 ADA			
 AL	Image réponse Ada+ casquette	Image réponse Ada + chèche	Image réponse Ada+ bob
 AL	Image réponse Al + Casquette	Image réponse Al + chèche	Image réponse Al+ bob
 INDY	Image réponse Indy+ casquette	Image réponse Indy + chèche	Image réponse Indy + bob



Et voilà les amis, nous sommes prêts pour partir à l'aventure !

2. **COLORIE** ces tajines selon ces informations.



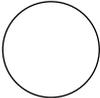
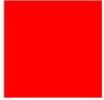
1 ↓ \ 2 →			
		X	
	X		
			X

Règle

Pour compléter mon tableau à double entrée, j'ai besoin des deux informations.

→ celle tout à gauche de ma ligne

→ celle tout en haut de ma colonne

Annexe :

Images à découper pour l'exercice 1.

Les cases ci-dessous seront des illustrations.

Dessin Ada + bob	Dessin Al + chèche	Dessin Ada + chèche
Dessin Indy + chèche	Dessin Al + bob	Dessin Al + casquette
Dessin Indy + bob	Dessin Ada + casquette	Dessin Indy + casquette

Table des matières



IndyGo 1^{re} année – table des matières

NUMERO de la leçon	TITRE
Nombres et opérations = JUNGLE	
N1	Les nombres de 1 à 5
N2	Le nombre 6
N3	Le nombre 7
N4	Le nombre 8
N5	Le nombre 9
N6	Le nombre 10
N7	Les dizaines et les unités
N8	Les nombres de 11 à 20
N9	Le nombre 12
N10	Le nombre 14
N11	Le nombre 15
N12	Le nombre 16
N13	Le nombre 18
N14	Le nombre 20
N15	La comparaison : =, ≠, <, >
N16	L'ordinalité et la droite des nombres
N17	L'addition
N18	Le passage par la dizaine dans l'addition
N19	La soustraction
N20	Le passage par la dizaine dans la soustraction
N21	La multiplication
	Le double de
N22	La division
	La moitié de
Grandeurs = monde polaire	
G1	Grandeurs en vrac / vocabulaire et comparaisons
G2	La durée
G3	Avant / après, la chronologie et les moments de la journée
G4	Les jours de la semaine
G5	Les mesures de longueurs : le mètre
	Les mesures de capacité : le litre

	Les mesures de masses : le kilogramme
G6	L'heure et l'heure et demie
G7	La monnaie : l'euro
G8	Les températures
G9	Les fractions
	Solides et Figures = Monde sous-marin
S1	Le vocabulaire spatial
S2	Reproduction sur un quadrillage à main levée
S3	Agrandissement et réduction de figures
S4	Repérer les cases et les nœuds d'un quadrillage
	Se déplacer dans les cases et sur les nœuds d'un quadrillage
S5	La latte
S6	Les lignes : droite, brisée et courbe
S7	Les axes de symétrie
S8	Les figures planes
S9	Le nom des solides
	Roule, roule parfois, ne roule pas
	Empreintes de solides
	Traitements de données = désert
T1	Lecture d'une image
T2	Trier selon un critère
T3	Le tableau à double entrée
T4	Choisir la bonne opération

IndyGo 2^e année – table des matières

NUMERO de la leçon	TITRE
Nombres et opérations = JUNGLE	
N1	Les nombres jusque 20
N2	Dizaines et unités
N3	Les nombres 24, 48 et 96
N4	Les nombres 25, 50, 75, 100
N5	Les nombres 28 et 56
N6	Les nombres 30 et 60
N7	Les nombres 32 et 64
N8	Les nombres 36 et 72
N9	Les nombres 40 et 80
N10	Le carré de 100
N11	Les nombres pairs et impairs
N12	Les tables de 2, 4 et 8
N13	Les tables de 3, 6 et 9
N14	Les tables de 5 et 10
N15	La table de 7
N16	Les 4 opérations
N17	Double, moitié, quart et parts équivalentes
N18	Les procédés d'addition sans passage
N19	Les procédés de soustraction sans passage
N20	Le passage par la dizaine dans l'addition
N21	Le passage par la dizaine dans la soustraction
N22	La commutativité et l'associativité
Grandeurs = monde polaire	
G1	L'unité, la moitié, le quart
G2	La monnaie
G3	Le calendrier
	Les mois de l'année
G4	L'heure pile et la demi-heure
	Le quart d'heure
G5	Le mètre et le centimètre
	Le litre, le demi-litre et le quart de litre

	Le kilo, le demi-kilo et le quart de kilo
G6	Le thermomètre
G7	Les fractions: numérateur = à 1 , (rappel)
	Les fractions numérateur > que 1
	Savoir tracer une fraction demandée
Solides et Figures = Monde sous-marin	
S1	Se situer et situer des objets (vocabulaire spatial)
	Vue de face, de profil, du dessus et du dessous
S2	Reproduction sur quadrillage
S3	Associer un point à ses coordonnées
S4	Se déplacer sur un plan /
	dans les cases et sur les nœuds d'un quadrillage
S5	Tracer à la latte
S6	Les lignes, brisées, courbes, droites
	Les lignes parallèles, sécantes, perpendiculaires
S7	Les axes de symétrie
S8	L'angle droit
	Les angles (mix droit, aigu, obtus)
S9	Les figures planes
S10	Agrandissement et réduction de figure
S11	Les principaux solides et leurs caractéristiques (faces, arêtes, sommets, empreintes)
	Les solides : développement
	Construire des solides
Traitements de données = désert	
T1	Le tableau à double entrée
T2	Lire un graphique et compléter un graphique
T3	Choisir la bonne opération

Scoodle – Matériel pour l'enseignant

[Grandeurs



Logo IndyGo	IndyGo 1
Grandeurs	Nombre de périodes : x
G4 – Les jours de la semaine	

Références aux prescrits légaux

- Socles de compétences
 Les grandeurs
 3.3.1 comparer, mesurer
 3.3.1.6
 Se situer et situer des évènements dans le temps

- CECP
 Les grandeurs
 Comparer, mesurer
 M49
 Se situer et situer des évènements dans le temps

- FéDEFoC
 Les grandeurs
 3.1.Comparer, mesurer
 3.1.6
 Se situer et situer des évènements dans le temps

- FWB
 Grandeurs
 1023 Comparer, mesurer
 1069

Conseils méthodologiques

D1-remédiation :

Les élèves peuvent utiliser ces fiches comme exercices supplémentaires ou encore en remédiation. Ce sont des fiches ludiques qui permettent de vérifier la compréhension et l'appropriation des jours de la semaine.

Dépassements:

Concernant le coloriage magique, l'élève peut réaliser ces fiches de manière individuelle, lors des séquences d'apprentissage ou encore en autonomie.

Annexe/jeux :

Deux jeux sont proposés (jeu de bataille et memory). Il faut les découper et plastifier.

Ceux-ci permettent de jouer pour s'approprier la matière sans se rendre compte que l'on apprend. Ces jeux peuvent être proposés de manière autonome (jeu de memory) ou encore sous forme d'atelier.

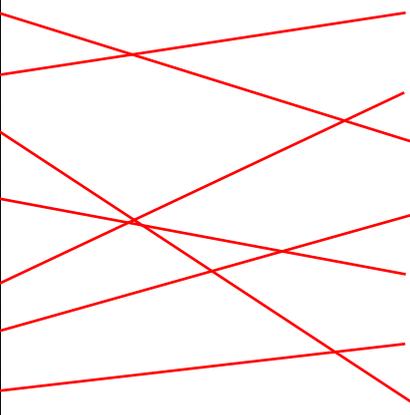
Nom : Prénom :

G4 – Les jours de semaine – D1 (remédiation)

1. **COLLE** les jours de la semaine dans l'ordre dans ce planning :
2. **COLORIE** selon la légende
 - En jaune : le wee-end
 - En vert : les jours de la semaine

Lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche

3. **RELIE** les jours de la semaine à leur écriture cursive :

mercredi		vendredi
vendredi		lundi
dimanche		mercredi
jeudi		samedi
lundi		jeudi
samedi		mardi
mardi		dimanche

4. **ÉCRIS** les jours manquants :

lundi	mardi	mercredi
vendredi	samedi	dimanche
mardi	mercredi	jeudi
dimanche	lundi	mardi
mercredi	jeudi	vendredi

5. **ÉCRIS** les jours de la semaine :

Nom : Prénom :

Faire des lignes comme ceci (couleurs pour les dys)

Copie en cursif
Je sais écrire les jours de la semaine en cursif.

lundi

mardi

mercredi

jeudi

vendredi

samedi

dimanche

Nom : Prénom :

G4 – Les jours de la semaine – D2 (dépassement)

1. **CONTINUE** ces suites.

Lundi	mardi	mercredi	jeudi
-------	-------	----------	-------

dimanche	lundi	mardi
----------	-------	-------

jeudi	vendredi	samedi
-------	----------	--------

mardi	mercredi	jeudi
-------	----------	-------

2. **COLORIE** le jour qui vient avant.



mardi : mercredi – lundi – samedi

vendredi : lundi – samedi – jeudi

dimanche : lundi – mardi – samedi – vendredi

lundi : jeudi – mardi – dimanche – mercredi

jeudi : mercredi – vendredi – dimanche – samedi

3. **COLORIE** le jour qui vient après.



mardi : jeudi – lundi - mercredi

vendredi : samedi - vendredi – dimanche

dimanche : mardi – lundi - jeudi - vendredi

jeudi : samedi mercredi dimanche vendredi

samedi : mercredi – lundi – dimanche – vendredi

Nom : Prénom :

4. **ÉCRIS** les lettres effacées :

LUNDI

SAMEDI

MERCREDI

DIMANCHE

MARDI

VENDREDI

JEUDI

5. **RETROUVE** les jours de la semaine dans cette grille :



<https://www.educol.net/wordsearch/showWord/wordsearch.php>

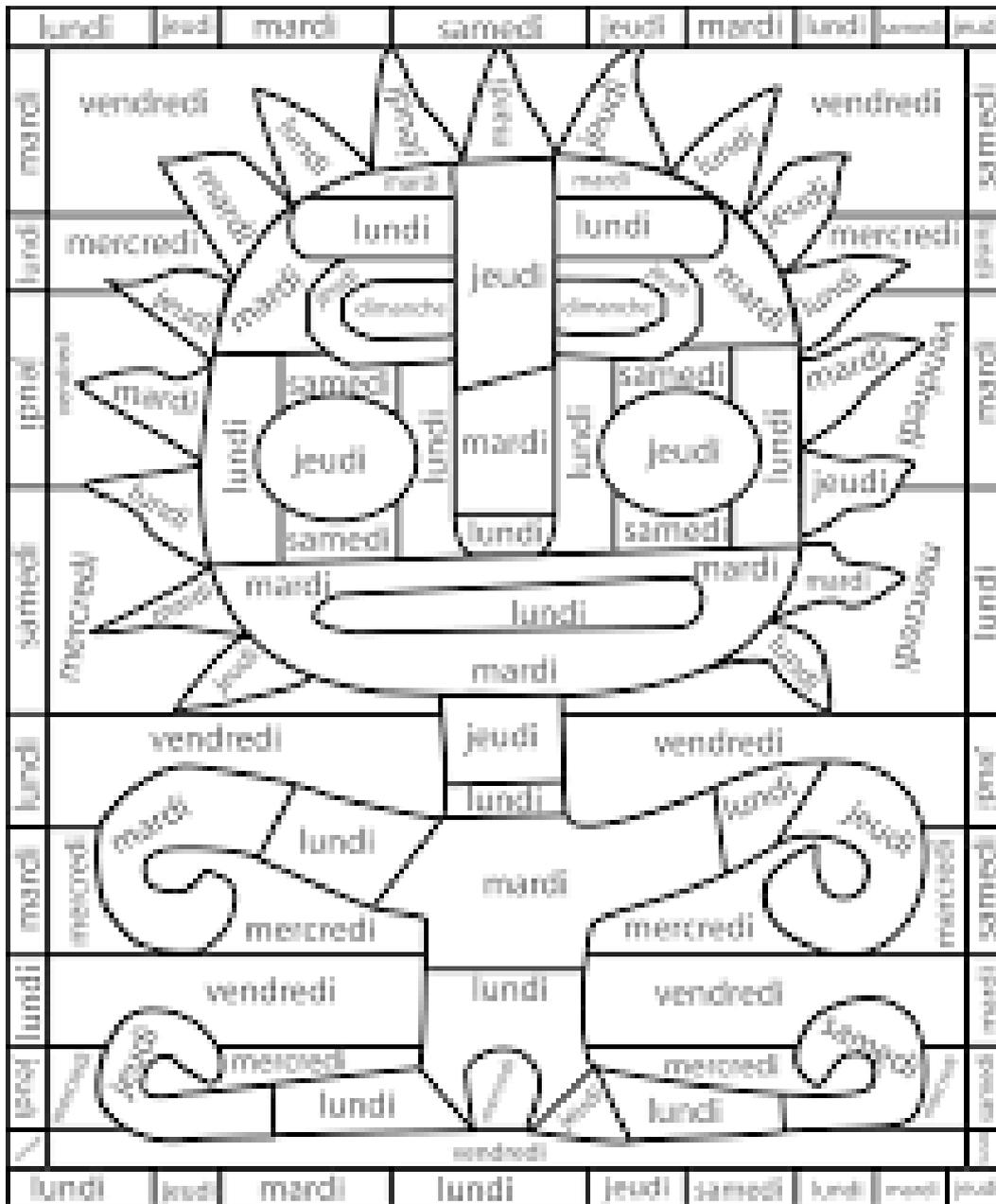
lundi jeudi (brun) dimanche
mardi vendredi (orange)
mercredi samedi

Nom : Prénom :

6. **COLORIE** selon la légende :

lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche
<i>lundi</i>	<i>mardi</i>	<i>mercredi</i>	<i>jeudi</i>	<i>vendredi</i>	<i>samedi</i>	<i>dimanche</i>
lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche

Il y aura ici un coloriage codé sur le thème de la banque



Nom : Prénom :

G4 – Les jours de la semaine – Annexe / Jeu ...

Jeu mémoire :

Cartes avec un fond coloré et de même format

<i>lundi</i>	<i>mardi</i>	<i>mercredi</i>	<i>jeudi</i>
<i>vendredi</i>	<i>samedi</i>	<i>dimanche</i>	lundi
mardi	mercredi	jeudi	vendredi
samedi	dimanche		

Nom : Prénom :

Jeu de bataille :

Mettre un beau fond de carte, de même format (peut prendre 2 feuilles si besoin)

Faire deux graphies pour chaque jour (cursive+imprimé)

lundi	lundi	lundi	lundi
mardi	mardi	mardi	mardi
mercredi	mercredi	mercredi	mercredi
jeudi	jeudi	jeudi	jeudi
vendredi	vendredi	vendredi	vendredi
samedi	samedi	samedi	samedi
dimanche	dimanche	dimanche	dimanche

But du jeu :

Il faut se débarrasser des toutes ses cartes. Pour ce faire , l'élève le plus jeune , met la carte de son choix en premier. L'élève qui suit, place le jour suivant. Ils peuvent s'aider du référentiel aide. Le joueur n'ayant plus de carte, gagne la partie.

Une variante : mettre le jour avant ou le jour après

Nom : Prénom :

Synthèse

Dans une semaine, il y a 7 jours.



Nom : Prénom :

Notre semaine

1. **COMPLÈTE** à l'aide des images :

lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche
Mettre des petits tubes de colle						
Mettre des petits tubes de colle						

Les réponses dépendent de leur horaire à l'école. Pictogrammes des activités à découper et coller dans l'agenda de la semaine.

Logo IndyGo	IndyGo 1
Grandeurs	Nombre de périodes :
G7 – La monnaie	

Références aux prescrits légaux

- Socles de compétences

Domaine : LES GRANDEURS

Titre : 3.3.1. Comparer, mesurer

Compétence(s) : 3.3.1.1., 3.3.1.2.

- CECP

Domaine : GRANDEURS

Titre : 3.1. Comparer, mesurer

Compétence(s) : M44, M45

- FÉDEFoC

Domaine : LES GRANDEURS

Titre : 3.1. Comparer, mesurer

Compétence(s) : 3.1.1., 3.1.2.

- FWB

Domaine : GRANDEURS

Titre : 1023. Comparer, mesurer

Compétence(s) : 1024,1064,1081

Conseils méthodologiques

Prérequis nécessaire :

- Les 4 opérations fondamentales
- Calculer jusque 20

Matériel :

Imprimer les pièces et les billets en annexe 1 afin de permettre à l'enfant de manipuler.

Nom : Prénom :

G7 – La monnaie – D1 (remédiation)

1. **INDIQUE** combien il y a d'argent dans chaque porte-monnaie.



4 €	6 €	9 €
------------	------------	------------



12 €	15 €	17 €
-------------	-------------	-------------

2. **COLORIE** la pièce ou le billet qui a le plus de valeur.

--	--	--	--

3. **ENTOURE** celui qui a le plus d'argent.

Al	Indy	Ada

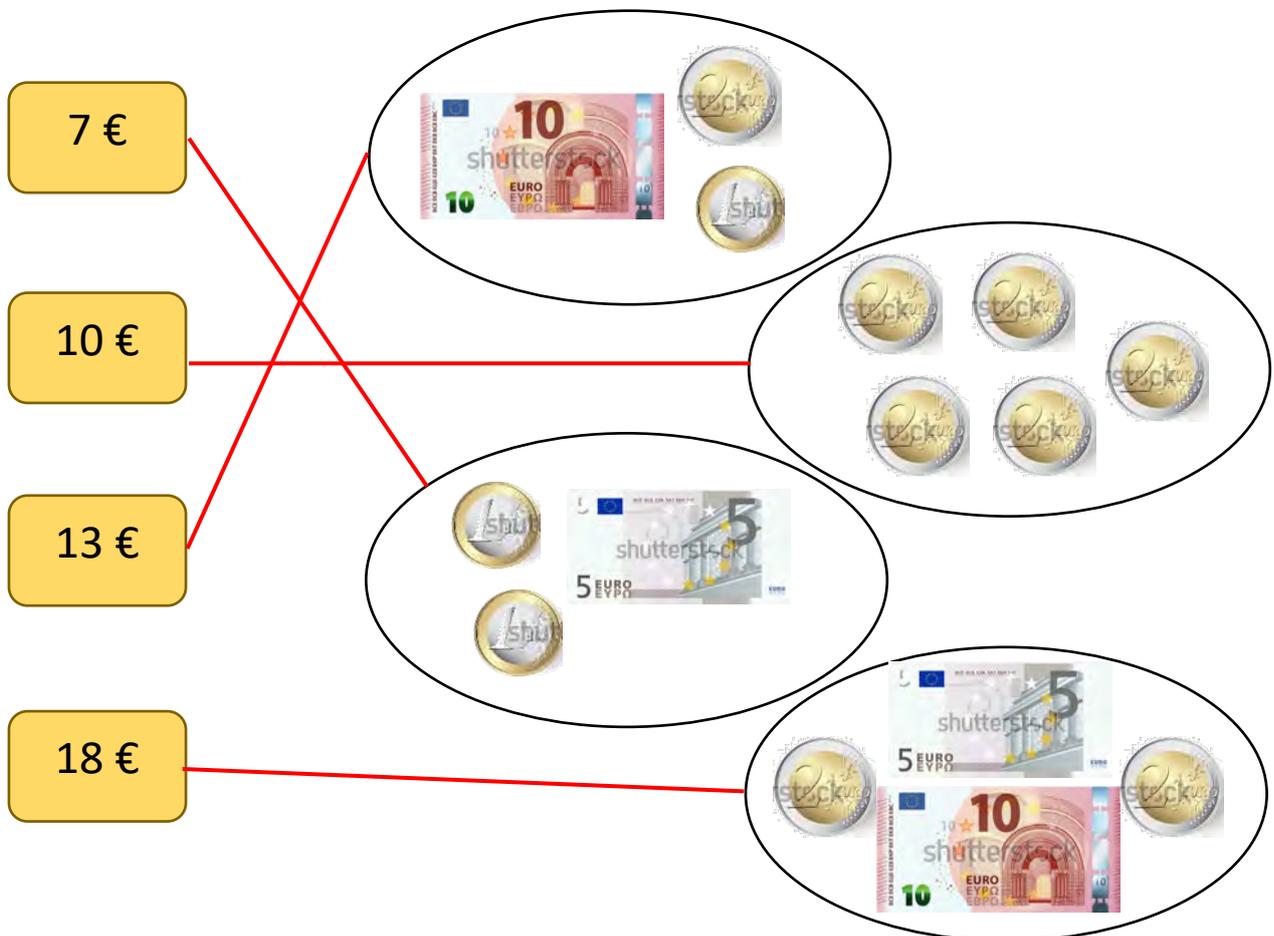
Nom : Prénom :

4. **ENTOURE** les pièces/billets nécessaires pour avoir la somme exacte selon le code couleur.



Plusieurs réponses possibles.

5. **RELIE** la somme à la combinaison de pièces et billets qui convient.



Nom : Prénom :

G7 – La monnaie – D2 (dépassement)

1. **DÉCOUPE** les pièces et les billets de l'annexe 2.

COLLE le moins de pièces/billets possible pour payer les sommes demandées.

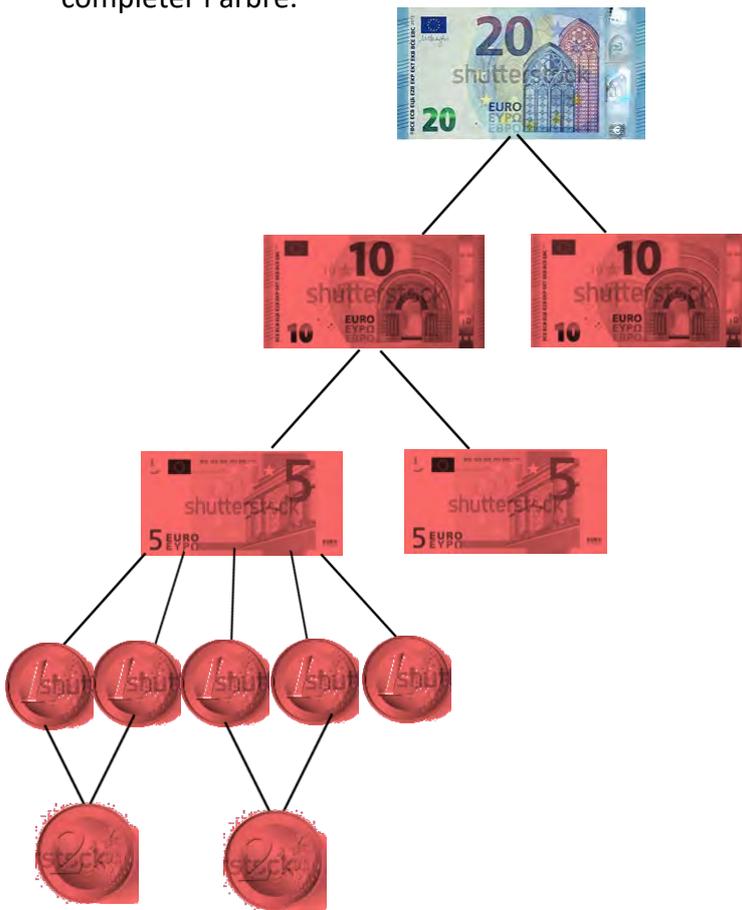
5 €	
9 €	
12 €	
6 €	
18 €	

2. **DESSINE** la monnaie que le marchand va te rendre.

Tu achètes :	Tu donnes :	On te rend :
		Calcul : $5€ - 3€ = 2€$ Réponse : 
		Calcul : $10€ - 6€ = 4€$ Réponse : 
		Calcul : $15€ - 12€ = 3€$ Réponse : 
		Calcul : $20€ - 19€ = 1€$ Réponse : 

Nom : Prénom :

3. **DÉCOUPE** les pièces et les billets de l'annexe 3 et **COLLE**-les au bon endroit pour compléter l'arbre.



6. **COLLE** dans chaque cadre une publicité qui coûte :

Moins de 5 €	Entre 5 € et 10 €	Plus de 10€

Nom : Prénom :

7. Indy, qui est toujours en expédition dans le monde polaire, veut dormir cette nuit dans un igloo. Le prix est de 18€ pour la nuit.

DESSINE les pièces/billets pour payer ce prix de 3 manières différentes.

<p>Plusieurs réponses possibles.</p>		
--------------------------------------	--	--

8. Indy et ses amis, Al et Ada, veulent aller pêcher. Pour cela, ils doivent s'équiper comme il faut. À trois, ils possèdent 16 €.

VÉRIFIE s'ils ont assez d'argent pour acheter le matériel.

Une canne à pêche	Une épuisette	Des hameçons	Un moulinet
			
9€	6€	1€	11€

Calcul : $9€ + 6€ + 1€ + 11€ = 27€$

Auront-ils assez d'argent ? OUI – NON

Si non, quels sont les articles qu'ils ne pourront pas acheter ? **Le moulinet**

Nom : Prénom :

G7 – La monnaie – Annexe 1

Pièces et billets à découper (pour manipulation) – 1 planche par enfant



Pièces : 1015010086 Billets : 320119274 et 527517361- 1615009684

Nom : Prénom :

G7 – La monnaie – Annexe 2

Pièces et billets à découper (pour l'exercice 1) - (pour 2 élèves)



Pièces et billets à découper (pour l'exercice 1)



Nom : Prénom :

G7 – La monnaie – Annexe 3

Pièces et billets à découper (pour l'exercice 3) – (pour 5 élèves)



Pièces et billets à découper (pour l'exercice 3)



Pièces et billets à découper (pour l'exercice 3)



Pièces et billets à découper (pour l'exercice 3)



Pièces et billets à découper (pour l'exercice 3)



Nom : Prénom :

G7 – La monnaie – Jeu : cartes à pincés

Cartes à pincés à plastifier :

		
1 €	2 €	3 €

		
3 €	4 €	5 €

		
1 €	2 €	3 €

		
3 €	4 €	5 €

		
3 €	4 €	2 €

		
3 €	4 €	5 €

Nom : Prénom :

		
4 €	6 €	5 €

		
6 €	4 €	5 €

		
6 €	7 €	8 €

		
5 €	6 €	7 €

		
6 €	7 €	8 €

		
5 €	6 €	7 €

Nom : Prénom :

		
8 €	9 €	10 €

		
8 €	9 €	10 €

		
7 €	8 €	9 €

		
8 €	9 €	10 €

		
9 €	10 €	11 €

		
8 €	9 €	10 €

Nom : Prénom :

		
10 €	11 €	12 €

		
10 €	1 €	12 €

		
12 €	13 €	14 €

		
12 €	13 €	14 €

		
14 €	15 €	16 €

		
15 €	16 €	17 €

Nom : Prénom :

		
15 €	16 €	17 €

		
16 €	17 €	18 €

		
16 €	17 €	18 €

		
17 €	18 €	19 €

		
19 €	20 €	21 €

		
19 €	20 €	21 €

[Nombres et opérations



Logo IndyGo	IndyGo 1
Nombres et opérations	Nombre de périodes
N2 – Le nombre 6	

Références aux prescrits légaux

- Socles de compétences

3.1.1. Compter, dénombrer, classer

Dénombrer par comptage des objets ou des représentations d'objets.

Dire, lire et écrire des nombres dans la numération décimale de position en comprenant son principe.

Classer (situer, ordonner, comparer).

3.1.2. Organiser les nombres par familles

Décomposer et recomposer.

- CECP

M1. Dénombrer.

M2. Dire, lire et écrire des nombres dans la numération décimale de position en comprenant son principe.

M3. Classer (situer, ordonner, comparer).

M4. Décomposer et recomposer.

- FéDEFoC

1.1 COMPTER, DENOMBRER, CLASSER

1.1.1 Dénombrer.

1.1.2 Dire, lire et écrire des nombres dans la numération décimale de position en comprenant son principe.

1.1.3 Classer (situer, ordonner, comparer).

1.2 ORGANISER LES NOMBRES PAR FAMILLES

1.2.1 Décomposer et recomposer.

- FWB

N°873 Compter, dénombrer, classer

N° 874 Maitriser la chaîne verbale des nombres.

N° 876 Dire la suite des nombres jusqu'à 100

N° 884 Avec les nombres naturels dans leur symbolisation chiffrée, passer de l'expression langagière à l'expression mathématique.

N° 886 Dire, lire des nombres écrits en chiffres.

N° 893 Comprendre les signes = < > en situation concrète.

N° 909 Situer les nombres naturels (dans N)

N° 911 Situer des nombres sur une droite orientée et graduée en unités simples, l'orientation est donnée par la flèche et un nombre.

N° 925 Comparer deux nombres naturels entiers (dans N) :

- en référence à la numération de position
- en référence aux relations établies entre eux

N° 927 Exprimer qu'un nombre est plus grand ou plus petit qu'un autre et utiliser correctement les signes > et <.

Classer des nombres naturels < ou = à 100 dans un ordre croissant ou décroissant.

N° 944 Organiser les nombres par familles.

N° 945 Nombres naturels : décomposer, recomposer.

N° 946 Décomposer et recomposer des nombres, de façon symétrique ou asymétrique en fonction de l'opération à résoudre, en sommes utiles à la résolution de l'opération.

Conseils méthodologiques

Les exercices de différenciation/remédiation sont divisés en deux parties :

- la première fiche exerce les compétences dénombrer, dire, lire, écrire et classer ;
- la seconde fiche exerce la décomposition du nombre.

Pour chaque fiche, il est indispensable que l'enfant dispose d'un matériel de comptage connu.

Nom : Prénom :

N2 – Le nombre 6 – D1

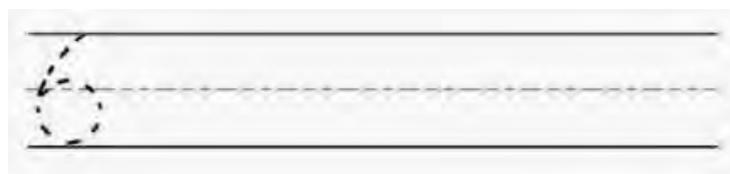
1. **ÉCRIS** le nombre d'oiseaux.

	5
	4
	6
	3

2. **DESSINE** les feuilles sur les branches.

3	
4	
5	
6	

3. **ÉCRIS** 6.



4. **DESSINE** le bec du toucan entre les nombres (> ou <). Ensuite, **PLACE LES NOMBRES** au bon endroit sur le chemin.

0 < 6

5 < 6

4 > 0

2 < 6

1 < 3

3 > 0

6 > 5

4 < 6

0

1

2

3

4

5

6

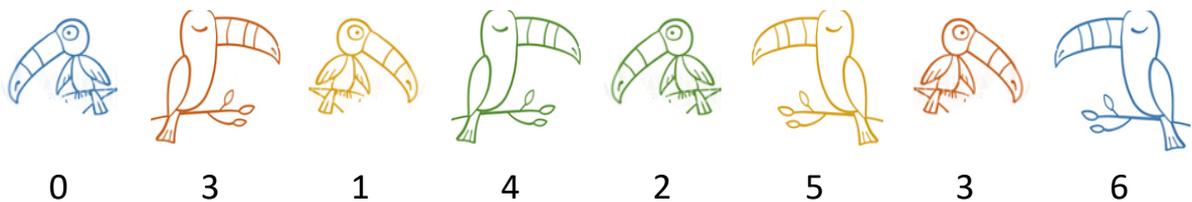


Nom : Prénom :

5. **DESSINE** les œufs dans chaque nid pour qu'il en contienne 6. Ensuite, **COMPLÈTE** le calcul.

 $3 + 3 = 6$	 à modifier pour que le nid ne contienne pas d'œuf. $0 + 6 = 6$	 à modifier pour que le nid contienne 4 œufs. $4 + 2 = 6$	 à modifier pour que le nid contienne 1 œuf. $1 + 5 = 6$
 à modifier pour que le nid contienne 6 œufs. $6 + 0 = 6$	 à modifier pour que le nid contienne 2 œufs. $2 + 4 = 6$	 à modifier pour que le nid contienne 5 œufs. $5 + 1 = 6$	

6. **COLORIE** la maman et son petit d'une même couleur pour qu'ensemble ils forment 6.



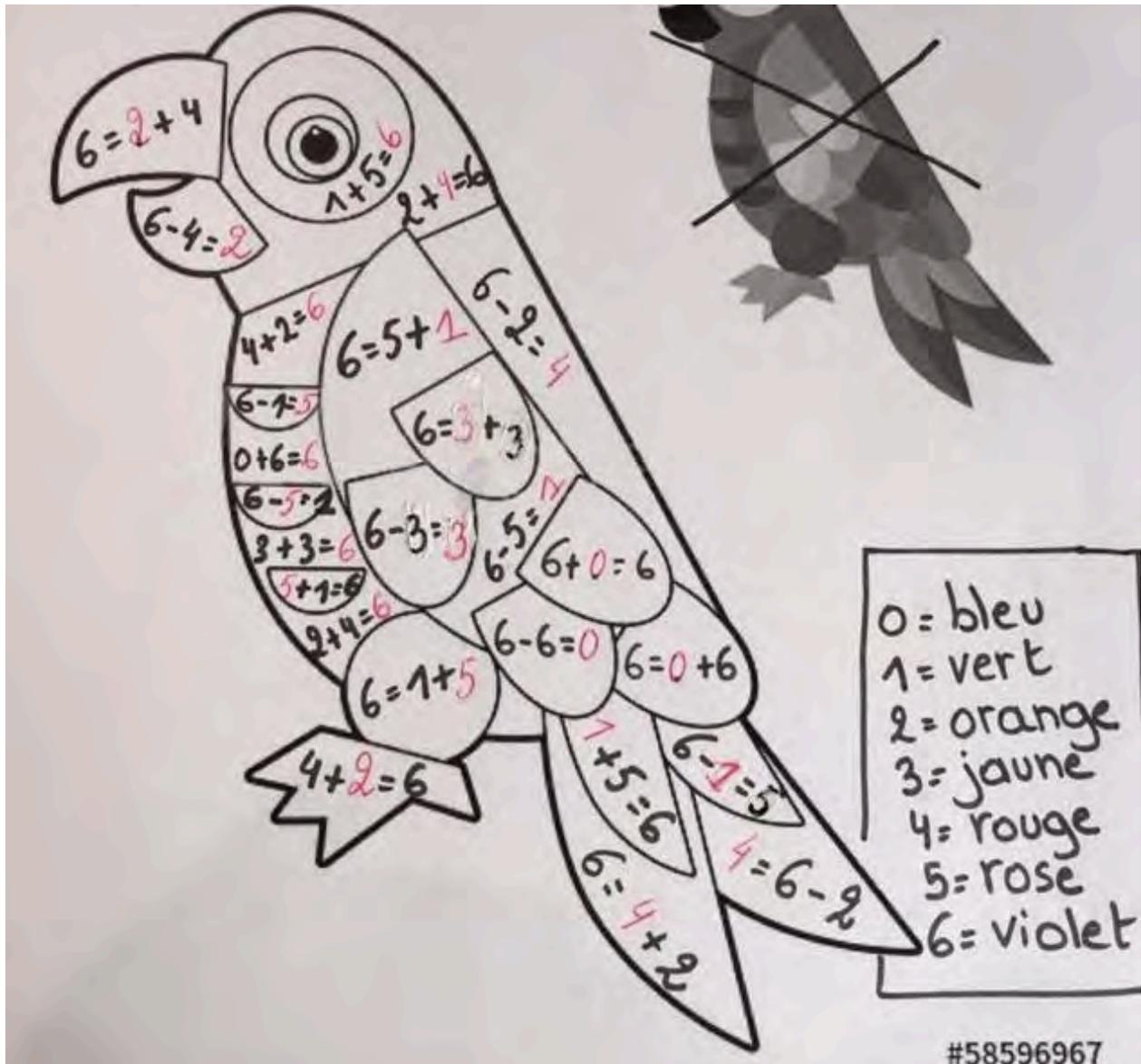
7. **COMPLÈTE** les plateaux des balances afin de conserver l'égalité.

$3 + 3 = 6$ 	$5 + 1 = 6$ 
$2 + 4 = 6$ 	$6 + 0 = 6$ 
$1 + 5 = 6$ 	$4 + 2 = 6$ 
$0 + 6 = 6$ 	$1 + 2 + 3 = 6$ 

Nom : Prénom :

N2 – Le nombre 6 – D2

1. **COLORIE** cette image en respectant la légende.



Logo IndyGo	IndyGo 1
Domaine : Nombres	Nombre de périodes : x
N16 – L'ordinalité et la droite des nombres	

Références aux prescrits légaux

- Socles de compétences

Domaine : NOMBRES

Titre : 3.1.1 Compter, dénombrer, classer

Compétence(s) : 3.1.1.3

- CECP

Domaine : NOMBRES

Titre : Compter, dénombrer, classer

Compétence(s) : M3

- FÉDEFoC

Domaine : NOMBRES

Titre : 1.1. Compter, dénombrer, classer

Compétence(s) : 1.1.3

- FWB

Domaine : NOMBRES ET OPERATIONS

Titre : 873 Compter, dénombrer, classer

Compétence(s) : 874, 876

Conseils méthodologiques

Dans la partie différenciation, nous proposons :

- Une partie remédiation avec un rappel sur le sens de l'écriture des chiffres de 0 à 6 mais également des exercices simplifiés par rapport au cahier élève.
- Une partie dépassement proposant l'ordinalité jusque 10 ainsi qu'un exercice combiné au tableau à double entrée (travaillé dans la partie solides et figures).
- Pour terminer, un jeu proposé qui peut être utilisé tant en remédiation qu'en dépassement.

N16 – L'ordinalité et la droite des nombres – D1
(remédiation)

1. **REPASSE** avec ton doigt sur les chiffres de 0 à 6.



2. **ÉCRIS** les chiffres de 0 à 6.

→ 0 0 0

→ 1 1 1

→ 2 2 2

→ 3 3 3

→ 4 4 4

→ 5 5 5

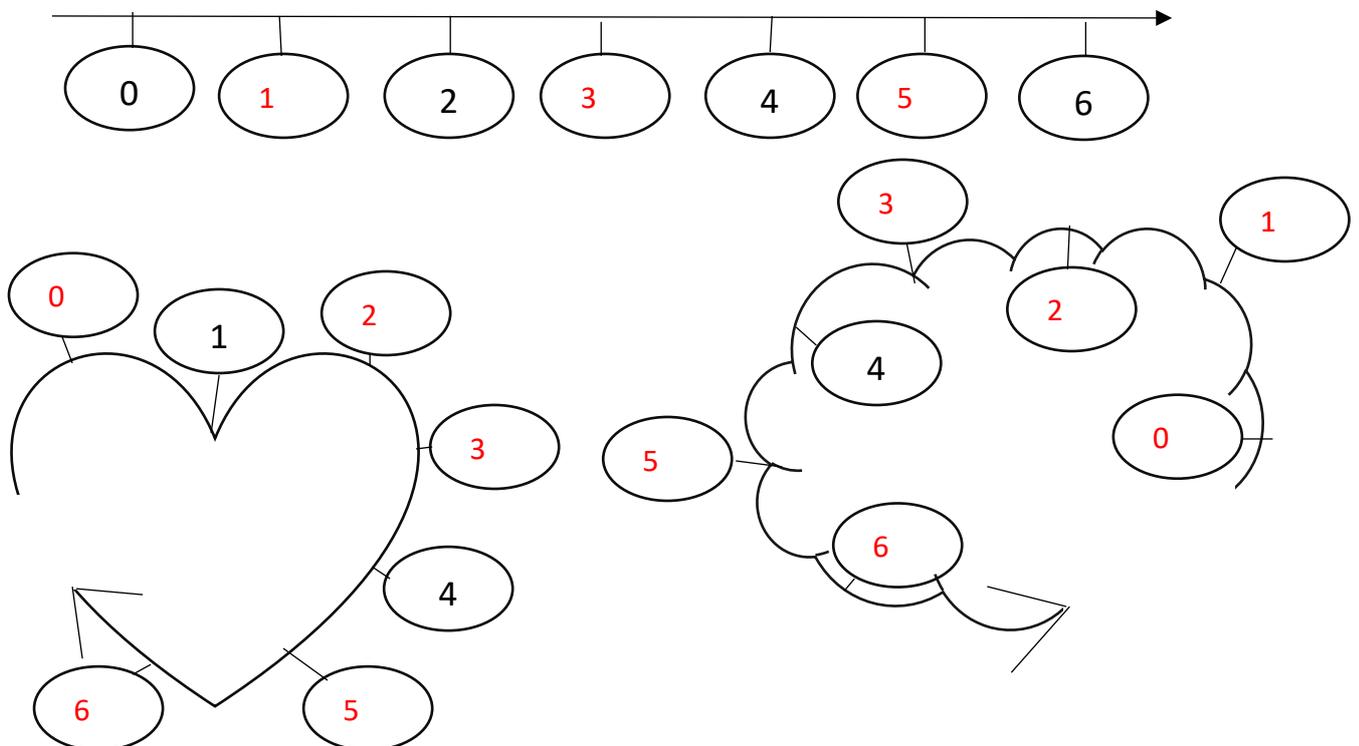
→ 6 6 6

Nom : Prénom :

3. **ENTOURE** l'animal demandé.

Le 3 ^e singe	
Le 6 ^e suricate	
Le 5 ^e jaguar	
Le 1 ^{er} toucan	
Le 2 ^e perroquet	

4. **COMPLÈTE** ces droites des nombres de 0 à 6.

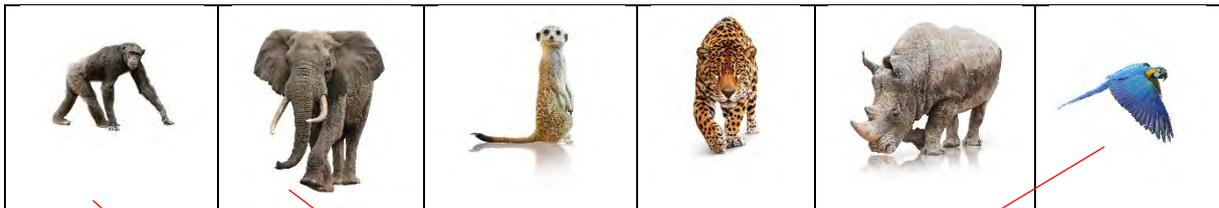


N16 – L'ordinalité et la droite des nombres – D2 (dépassement)

1. Les animaux de la jungle participent à une course.

RELIE les trois animaux qui se retrouvent sur le podium en fonction des consignes données.

Pour t'aider, **UTILISE** le matériel à découper de l'annexe 1.



- Le suricate qui ne pense qu'à manger ne prend même pas le départ.
- Le singe, sans doute le plus malin, n'a pas besoin de courir. Il saute de liane en liane mais n'arrive pas à rattraper le perroquet.
- Le jaguar qui se voyait vainqueur arrive juste après l'éléphant.
- Le perroquet dépasse tout le monde et remporte le plus gros trophée.
- L'éléphant termine la course sur la dernière marche du podium.
- Le rhinocéros prend son temps et finit avant dernier.

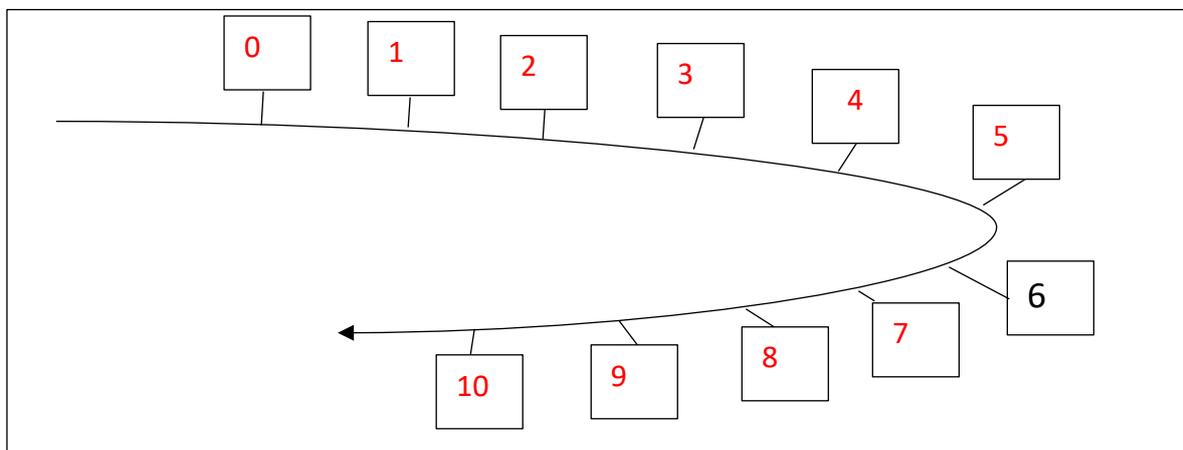
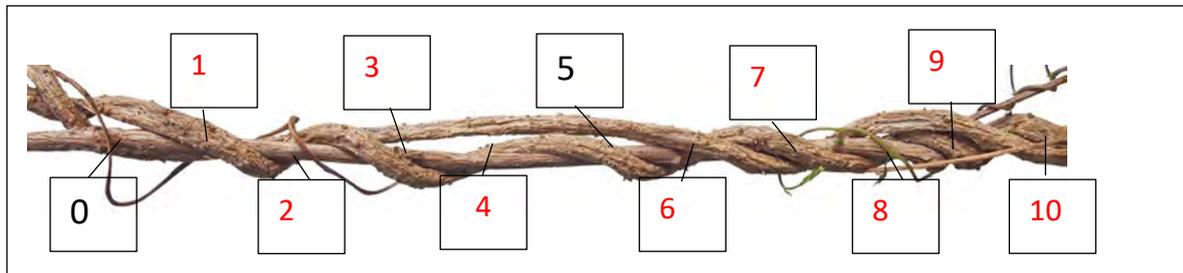
Nom : Prénom :

2. **DESSINE** ce qui t'es demandé.

- Deux bananes dans la 3^e case de la 1^{re} ligne
- Un arbre dans la 6^e case de la 2^e ligne
- Une girafe dans la 1^{re} case de la 2^e colonne
- Une paire de bottes d'explorateur dans la 2^e case de la 1^{ère} colonne

	Correctif : dessiner une girafe	Correctif : dessiner 2 bananes dans cette case			
Correctif : une paire de bottes					Correctif : dessiner un arbre

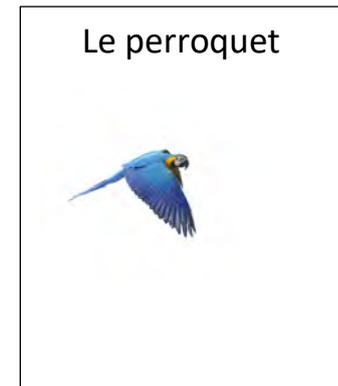
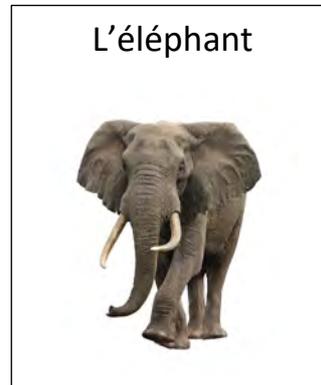
3. **COMPLÈTE** ces droites des nombres jusque 10.



N16 – L'ordinalité et la droite des nombres – Annexe 1

1. Pour trouver les gagnants de la course, **DÉCOUPE** ces images et **REPLACE**-les au fur et à mesure que les indices te sont donnés.

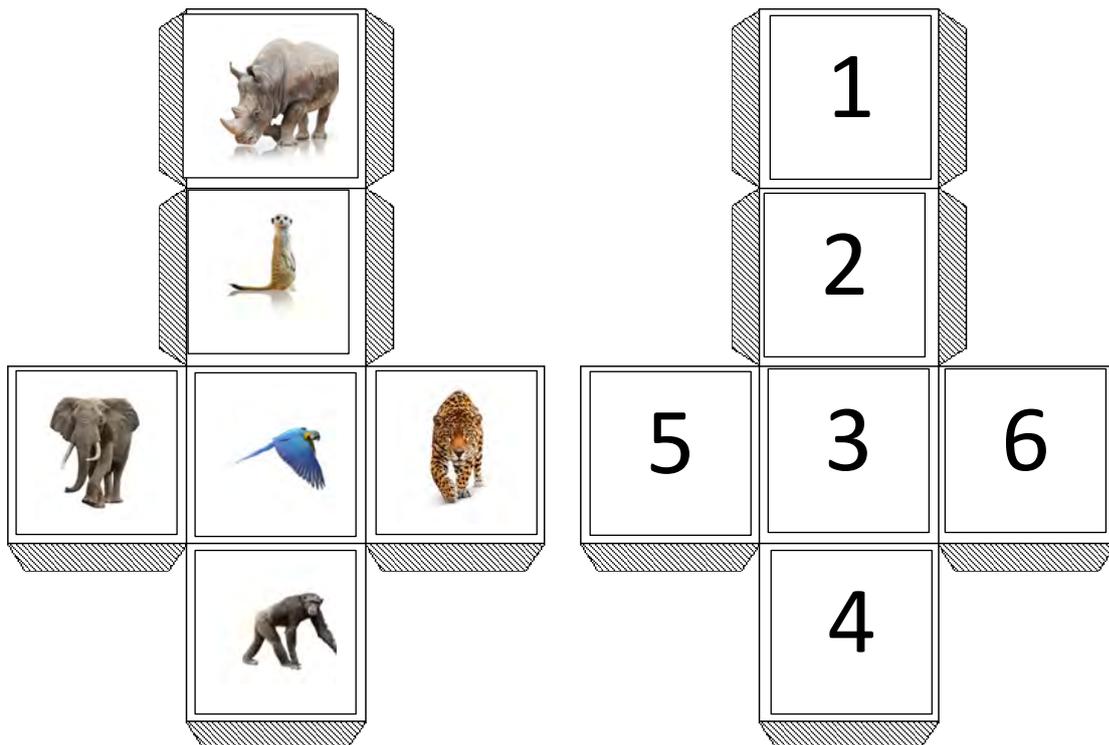
 <p>Le suricate</p>
 <p>Le rhinocéros</p>
 <p>Le jaguar</p>
 <p>L'éléphant</p>
 <p>Le singe</p>
 <p>Le perroquet</p>



N16 – L’ordinalité et la droite des nombres – Jeu

2. **FABRIQUE** les deux dés qui te sont proposés. **LANCE**-les en même temps et **REPLACE** les animaux à la place indiquée. **CONTINUE** de lancer jusqu’à ce que toutes les places soit prises.

UTILISE le matériel de l’annexe 1.



Solides et figures



Logo IndyGo	IndyGo 1
Solides et figures	Nombre de périodes :
S6 – Les lignes	

Références aux prescrits légaux

Cette leçon est classée « hors socles ». C'est donc une leçon qui se situe en dépassement. Le libre choix est laissé aux titulaires d'aborder ce savoir.

Conseils méthodologiques

Prérequis nécessaire :

- L'utilisation de la latte

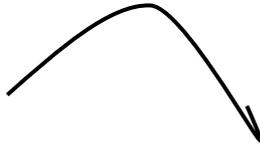
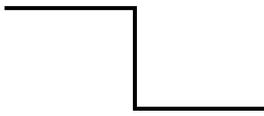
Prolongement possible :

- Les lignes ouvertes et fermées
- Les lignes horizontales, verticales et obliques (2^e année)

Nom : Prénom :

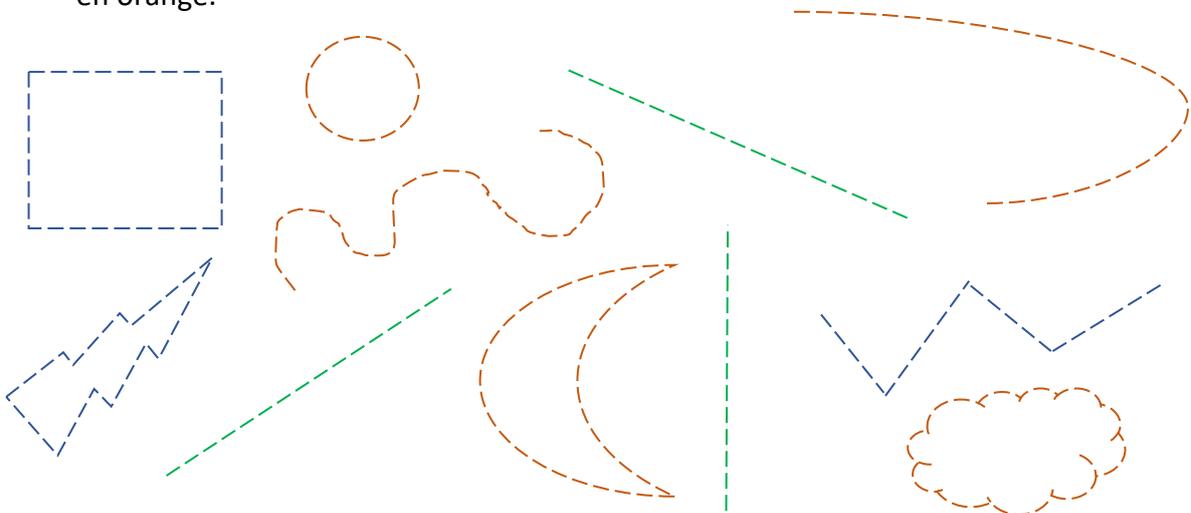
S6 – Les lignes – D1 (remédiation)

1. **ÉCRIS** le nom de chaque ligne.

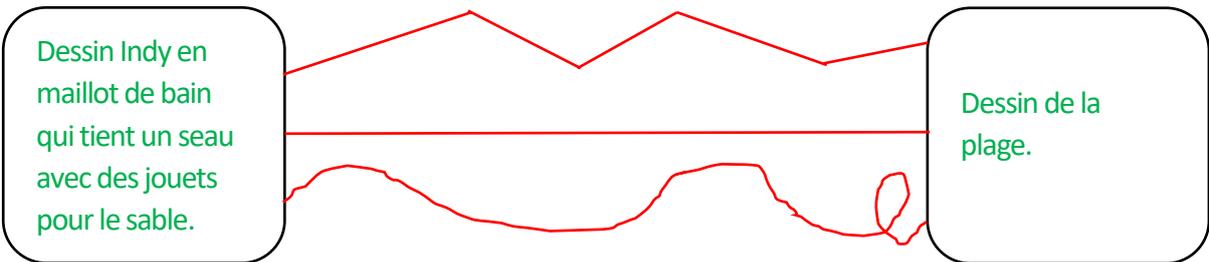


Ligne brisée	Ligne courbe	Ligne droite
---------------------	---------------------	---------------------

2. **REPASSE** sur les lignes droites en vert, les lignes brisées en bleu et les lignes courbes en orange.



3. **RELIE** Indy à la plage en utilisant les trois sortes de lignes.



4. **TROUVE** les mots manquants.

Je peux tracer une ligne droite à l'aide d'une **latte**.

Une ligne **courbe** peut être tracée à main levée, elle a une forme arrondie.

Une ligne brisée est une suite de lignes **droites**.

Nom : Prénom :

S6 – Les lignes – D2 (dépassement)

1. **ÉCRIS** dans le cadre le prénom d'Indy en utilisant que des lignes courbes.

2. **ÉCRIS** dans le cadre ton prénom en utilisant que des lignes droites et brisées. (Utilise ta latte).

3. **RELIE** les animaux marins à la bonne phrase.



J'aimerais un dessin d'Indy qui dit : « C'est une ligne qui est tracée à la latte ».

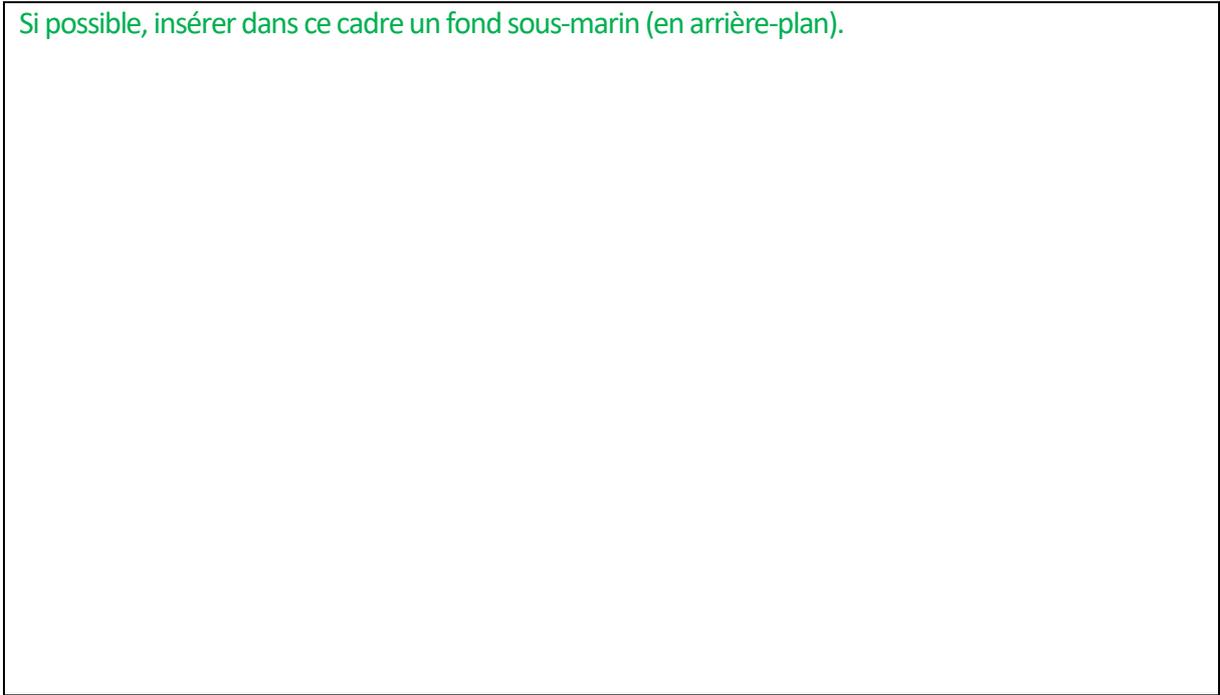
Idem avec l'acolyte d'Indy qui dit : « C'est une ligne qui n'est pas tracée à la latte, elle est arrondie ».

Idem avec le 2^e acolyte d'Indy qui dit : « C'est une suite de lignes droites mises les unes après les autres ».

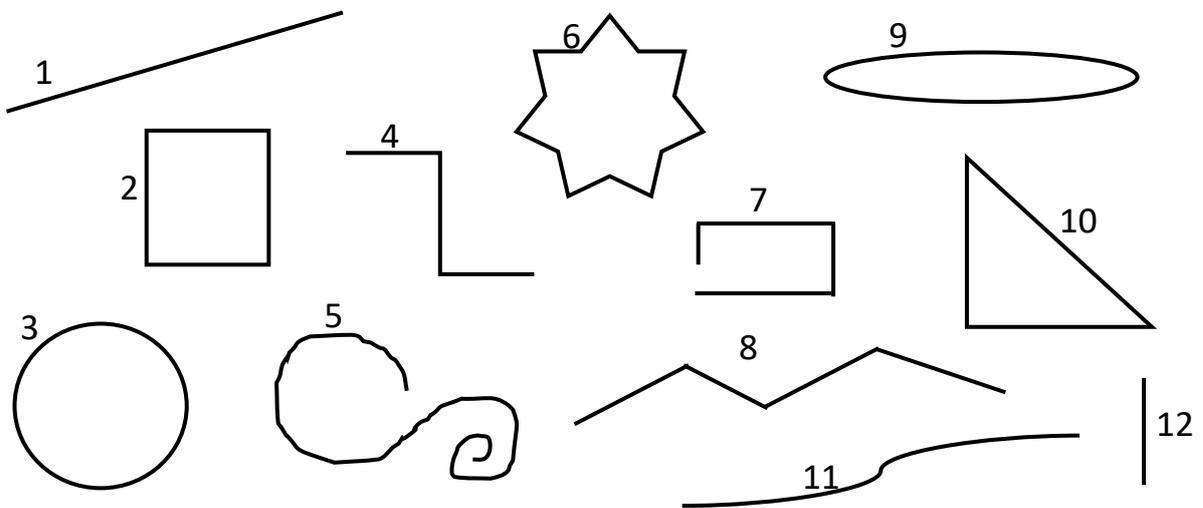
Nom : Prénom :

4. **INVENTE** un animal marin. **DESSINE**-le en utilisant des lignes droites, des lignes brisées et des lignes courbes.

Si possible, insérer dans ce cadre un fond sous-marin (en arrière-plan).



5. **INDIQUE** le numéro de chaque ligne dans la bonne case.



Ligne droite	Ligne brisée ouverte	Ligne brisée fermée	Ligne courbe ouverte	Ligne courbe fermée
1, 12	4, 7, 8	2, 6, 10	5, 11	3, 9

Logo IndyGo	IndyGo 1
Solides et figures	Nombre de périodes
S9 – Les solides	

Références aux prescrits légaux

- Socles de compétences

3.2.2. Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier et les classer sur base de la perception et de la comparaison avec un modèle.

- CECP

M30. Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier et les classer.

- FÉDEFoC

2.2 RECONNAÎTRE, COMPARER, CONSTRUIRE, EXPRIMER

2.2.1 Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier et les classer.

- FWB

N°1162 Reconnaître, comparer, construire, exprimer.

N° 1164 Reconnaître dans un ensemble d'objets familiers ceux qui ont la forme d'un cube, d'une sphère.

N°1168 Observer et comparer des solides sur base de la perception et de la comparaison avec un modèle.

N°1172 Dégager les figures planes à partir des empreintes laissées par les faces des solides.

N° 1174 Associer des solides aux traces laissées par une de leurs faces (uniquement rectangle, carré, triangle, disque) et inversement.

Conseils méthodologiques

Différenciation :

1. Reconnaissance des solides et association de ses empreintes :

L'enfant peut réaliser cette fiche :

- Sous forme de synthèse autonome : coller les étiquettes dans un cahier en les regroupant en 6 familles : les sphères, les cônes, les cylindres, les pyramides, les cubes et les parallélépipèdes rectangles.
- Sous forme d'entraînement autonome : ranger les étiquettes dans une enveloppe. Poser les cartes appartenant à une même famille les unes à côté des autres sur son banc. Possibilité d'associer un objet de la classe à chaque famille (ou un solide issu du matériel mathématiques).
- Sous forme de jeu du Memory : seul ou à plusieurs, les joueurs posent les cartes, face cachée, en rangées sur le banc ou le sol. Le premier joueur (le plus jeune) retourne deux cartes. Si ces deux cartes correspondent (solide/objet, solide/représentation mathématique, solide/empreintes, objet/représentation mathématique, objet/empreintes, représentation mathématique/empreinte), le joueur prend ces deux cartes et commence une pile. Le joueur joue à nouveau. Si les cartes ne forment pas une paire, elles sont retournées face cachée et c'est au joueur suivant de jouer.

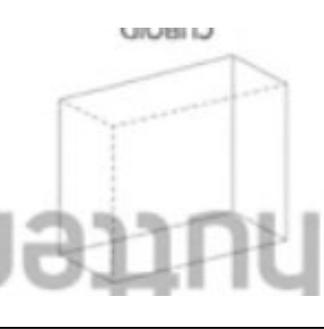
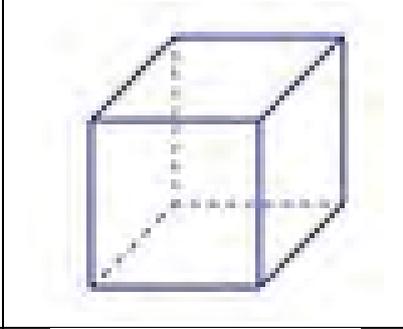
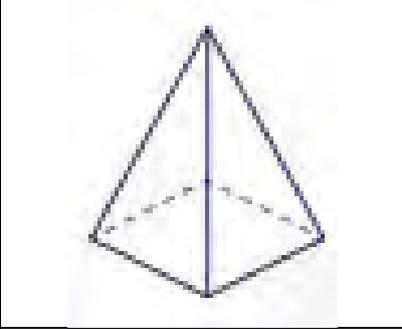
Nom : Prénom :

S9 – Les solides – D1

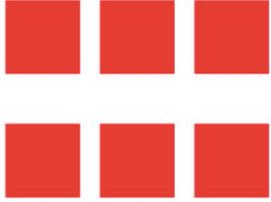
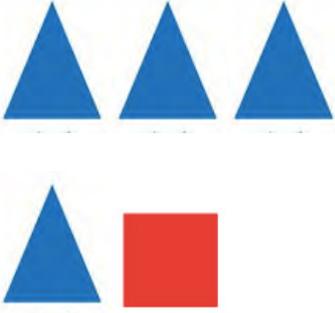
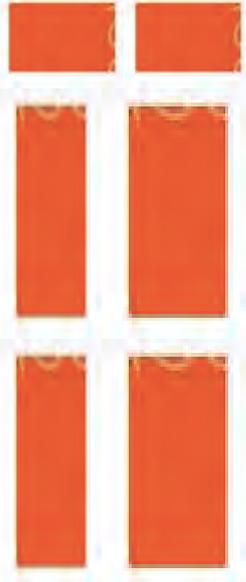
1. **DÉCOUPE** les cartes proposées ci-dessous. Ensuite, **RANGE**-les par famille.

Insérer AI, jouant avec Indy au jeu du Memory autour d'une table. Dans un phylactère, insérer le texte :
« Tu peux également utiliser ces cartes pour jouer au « Memory » avec un ami ! »

Note : toutes les cartes auront la même taille.

		
		
		
		
<p>Insérer ici un extrait du coloriage présent dans le cahier : les pyramides de sable</p>	<p>Insérer ici un extrait du coloriage présent dans le cahier : le ballon avec lequel la petite fille joue avec son papa.</p>	<p>Insérer ici un extrait du coloriage présent dans le cahier : le cône (cornet) de la crème glacée de la maman.</p>

Nom : Prénom :

<p>Insérer ici un extrait du coloriage présent dans le cahier : le verre de limonade.</p>	<p>Insérer ici un extrait du coloriage présent dans le cahier : la boîte à tartines.</p>	<p>Insérer ici un extrait du coloriage présent dans le cahier : les glaçons.</p>
 <p>Adobestock, extrait de l'image 93939980</p>	 <p>Adobestock, extrait de l'image 93939980</p>	 <p>Adobestock, extrait de l'image 93939980</p>
 <p>Adobestock, extrait de l'image 93939980</p>	 <p>Adobestock, extrait de l'image 93939980</p>	<p>Je n'ai pas de face plane</p>

Nom : Prénom :

2. EXPÉRIMENTE :

- a. **DÉCOUPE** les images proposées ci-dessous.
- b. **TROUVE** ces objets dans ta classe.
- c. **ESSAYE** de les faire rouler sur un plan incliné.
- d. **COLLE-LES** dans la bonne colonne.

Insérer A1, utilisant une grosse farde comme plan incliné pour faire rouler un tube de colle. Dans un - phylactère, insérer le texte : « Tu peux créer ton propre plan incliné avec une farde... A toi de jouer ! »

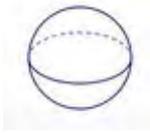
Je roule		Je ne roule jamais
Toujours	Parfois	



S9 – LES SOLIDES – D2

1. Dans la classe, **TROUVE** des objets ayant la forme des solides ci-dessous.
Lorsque tu les as trouvés, **DESSINE-LES** ou **ÉCRIS LEUR NOM** dans le bon ensemble.

Des sphères



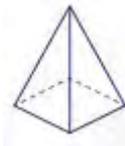
Des cônes



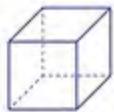
Des cylindres



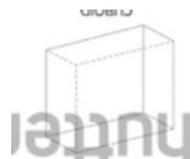
Des pyramides



Des cubes



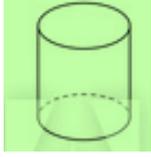
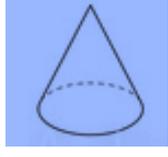
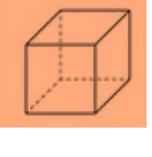
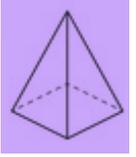
Des parallélépipèdes rectangles



Nom : Prénom :

2. Dans le quadrillage ci-dessous, **DESSINE** une trace laissée par chaque solide et **COLORIE-LA** dans la couleur qui lui correspond. Sois le plus précis possible.

Insérer Indy qui trace un carré sur une feuille quadrillée en utilisant sa latte. Dans un phylactère, écrire : « Utilise ton matériel ! »

				
cylindre	cône	parallélépipède rectangle	cube	pyramide

insérer un quadrillage en pointillé (carrés de 1cm de côté) qui occuperait le reste de la page afin de laisser l'espace nécessaire pour tracer les empreintes.

Traitement de données



Logo IndyGo	IndyGo 1
Traitement de données	Nombre de périodes : x
TD2 – Trier selon un critère	

Références aux prescrits légaux

- Socles de compétences
 Domaine : LE TRAITEMENT DES DONNEES
 Titre : Organiser selon un critère
 Compétence(s) : 3.4.1
- CECP

Domaine : LE TRAITEMENT DES DONNEES

Titre : Organiser selon un critère

Compétence(s) : M60

- FÉDEFoC

Domaine : LE TRAITEMENT DES DONNEES

Titre : 4.1. Traiter des données

Compétence(s) : 4.1.1.

- FWB

Domaine : RESOLUTION DE PROBLEMES

Titre : 839

Compétence(s) : 841

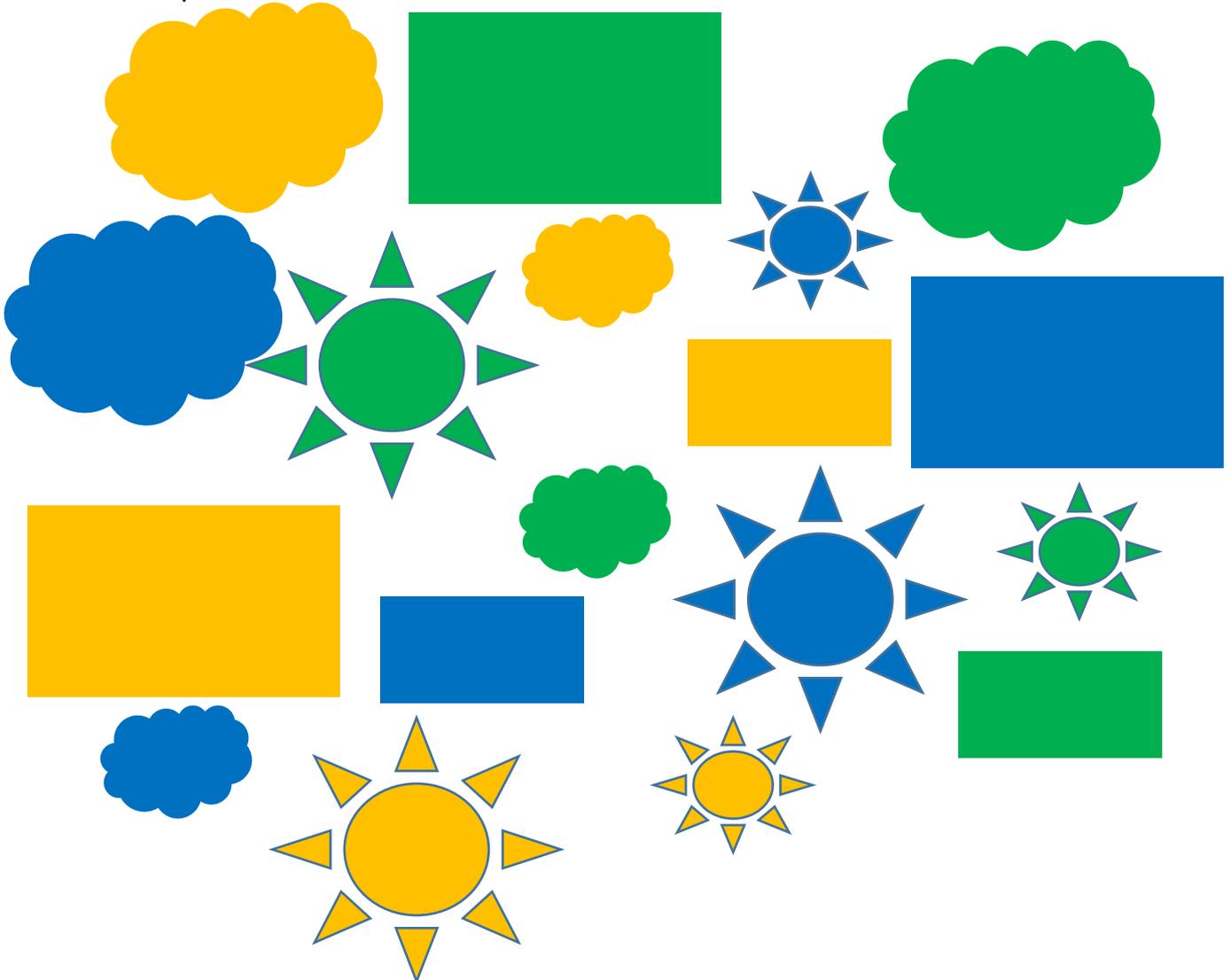
Conseils méthodologiques

Dans cette partie différenciation, nous proposons un matériel semblable pour la remédiation ou le dépassement mais avec des consignes différentes. Vous y trouverez également, dans les annexes, les images à découper afin de manipuler tant pour le cahier élève que pour les annexes.

Nom : Prénom :

TD 2 – Trier selon un critère – D1 (remédiation)

1. **OBSERVE** bien les formes suivantes et **RÉALISE** un tri selon le critère de ton choix. Tu peux aussi découper ces images (annexe 2) afin de les manipuler.

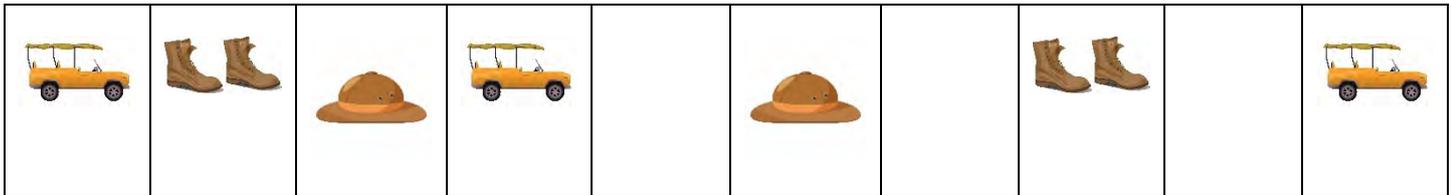
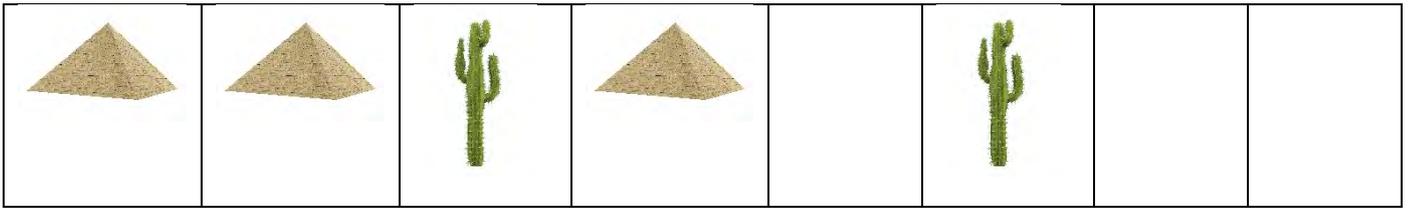


Exemples de correction :

Critère choisi : les formes (soleils, nuages, rectangles) , les couleurs (jaune, vert, bleu), la taille (petit, grand)

Nom : Prénom :

2. **COMPLÈTE** ces suites logiques en dessinant.



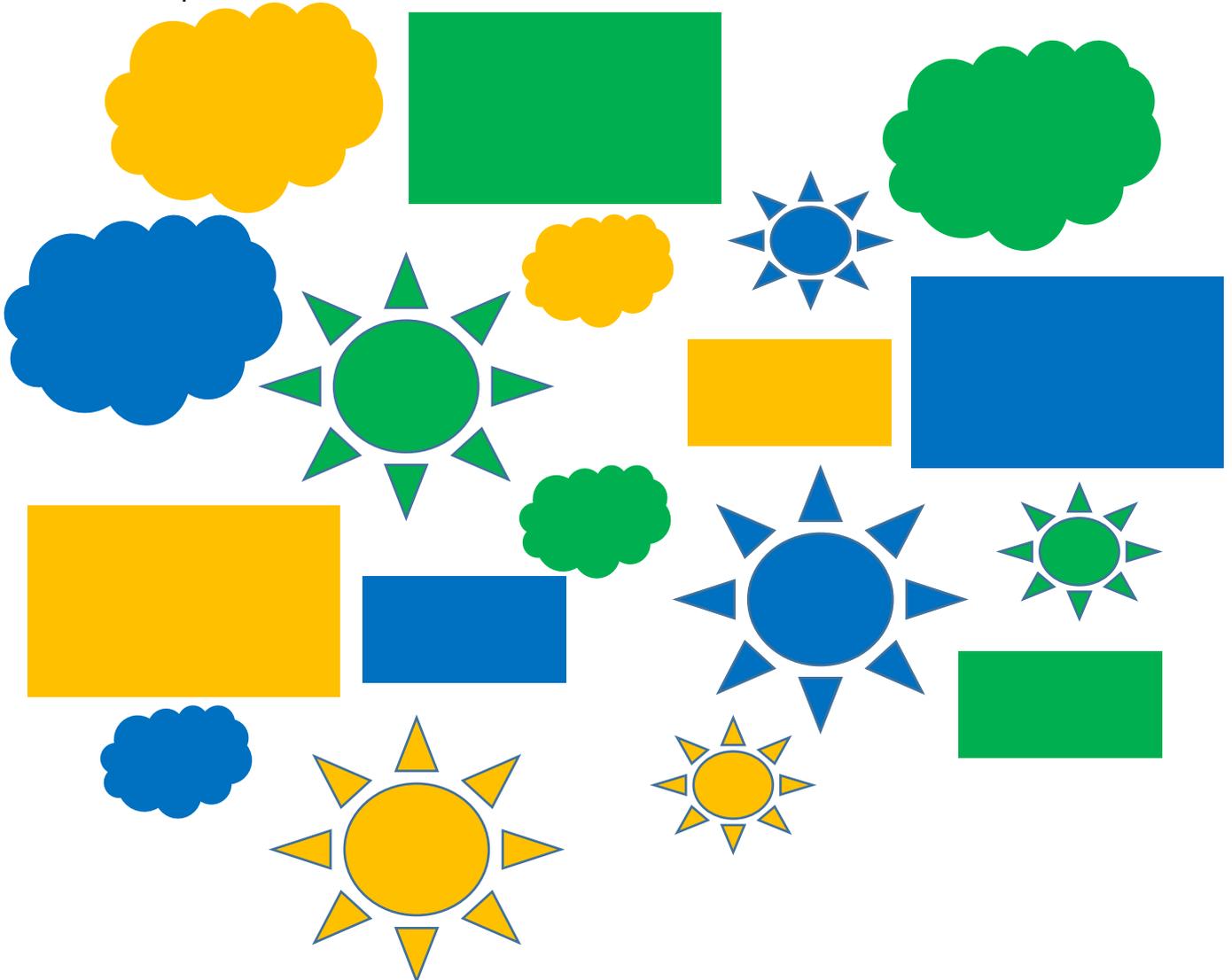
Correctif de ces exercices :



Nom : Prénom :

TD2 – Trier selon un critère – D2 (dépassement)

1. **OBSERVE** bien les formes suivantes et **RÉALISE** un tri selon **3** critères différents. Tu peux aussi découper ces images (annexe 2) afin de les manipuler.



Critère 1 : les formes (soleils, nuages, rectangles)

Critère 2 : les couleurs (jaune, vert, bleu)

Critère 3 : la taille (petit, grand)

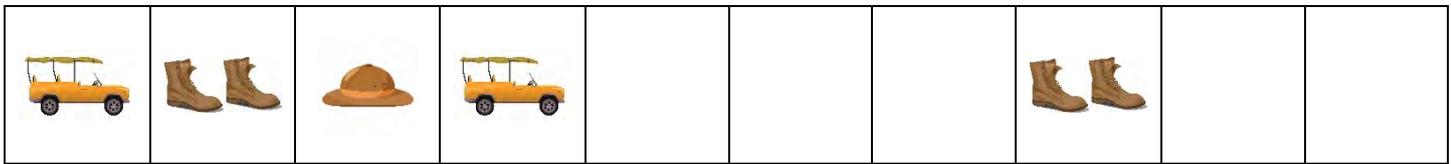
Nom : Prénom :

2. TROUVE le critère utilisé en fonction du classement proposé.

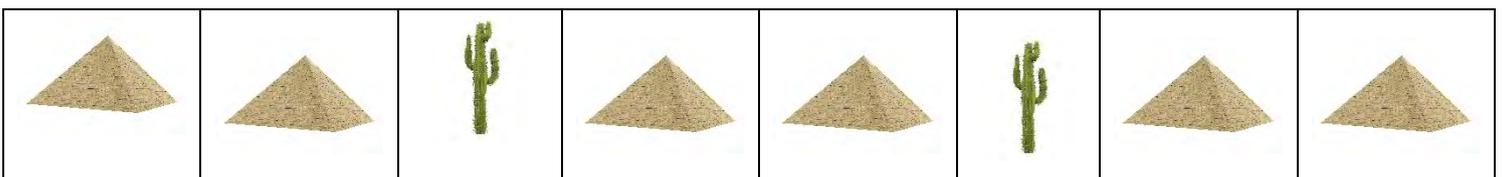
Critère : nombre de pattes		
Chien Chat Cheval	Poule autruche	Serpent Ver de terre

Critère : matière		
bois	laine	métal

3. COMPLÈTE ces suites logiques en dessinant.



Correctif de ces exercices :



Nom : Prénom :

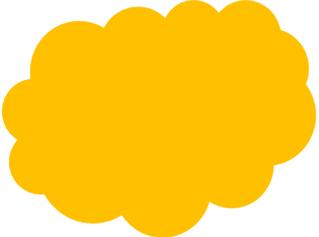
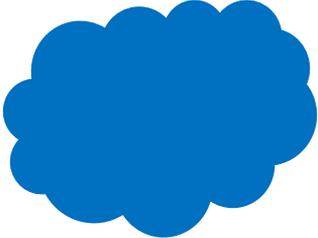
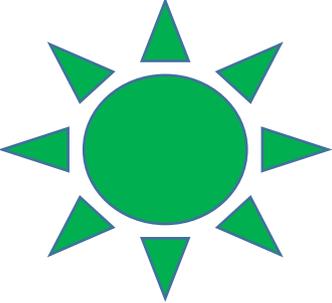
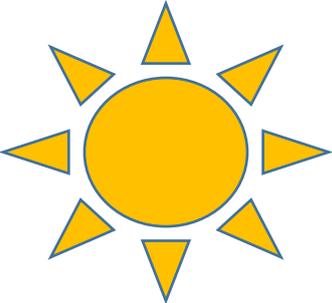
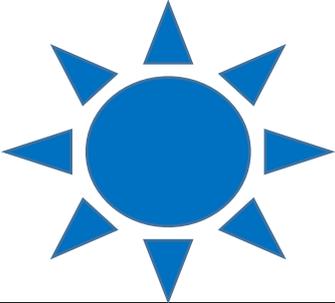
TD2 – Trier selon un critère

Annexe 1 : Matériel pour la manipulation de l'exercice 1 du cahier élève.

Nom : Prénom :

Annexe 2

Logo IndyGo	IndyGo 1
Le traitement de données	Nombre de périodes :
T3 – Le tableau à double entrée	

Références aux prescrits légaux

- Socles de compétences
Le traitement de données
3.4.2 lire un graphique, un tableau, un diagramme
- CECP
Le traitement de données
M61 : lire un graphique, un tableau, un diagramme
- FéDEFoC
Le traitement de données
4.1 Traiter des données
4.1.2 lire un graphique, un tableau, un diagramme
- FWB
Résolution de problèmes
839. Situations de vie réelle... fonctionnelles... ludiques...
842 : Découvrir les outils de type : tableau à double entrée

Conseils méthodologiques

L'objectif de cet exercice est bien sûr de comprendre le principe du tableau à double entrée. Pour ce faire, l'élève doit vivre une situation concrète.

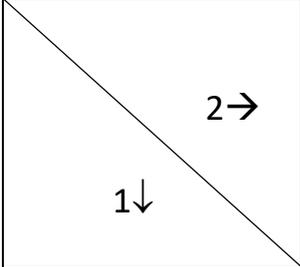
Voici plusieurs exemples :

- ranger des figures géométriques selon couleurs/formes
 - dans la cours dans un grand tableau à la craie, ranger selon sexe / couleurs de cheveux ou yeux etc.
 - Ranger des objets selon tailles/couleurs
- Toutes ces mises en situation doivent se faire avec le groupe classe. Chaque enfant doit manipuler le tableau et oraliser le concept pour vérifier sa compréhension.

Nom : Prénom :

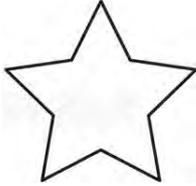
T3 – le tableau à double entrée – D1 (remédiation)

1. **DESSINE** les éléments dans ce tableau.

			
2	2 scorpions	2 serpents	2 lézards
4	4 scorpions	4 serpents	4 lézards
3	3 scorpions	3 serpents	3 lézards

Nom : Prénom :

2. **DESSINE** les éléments dans ce tableau :

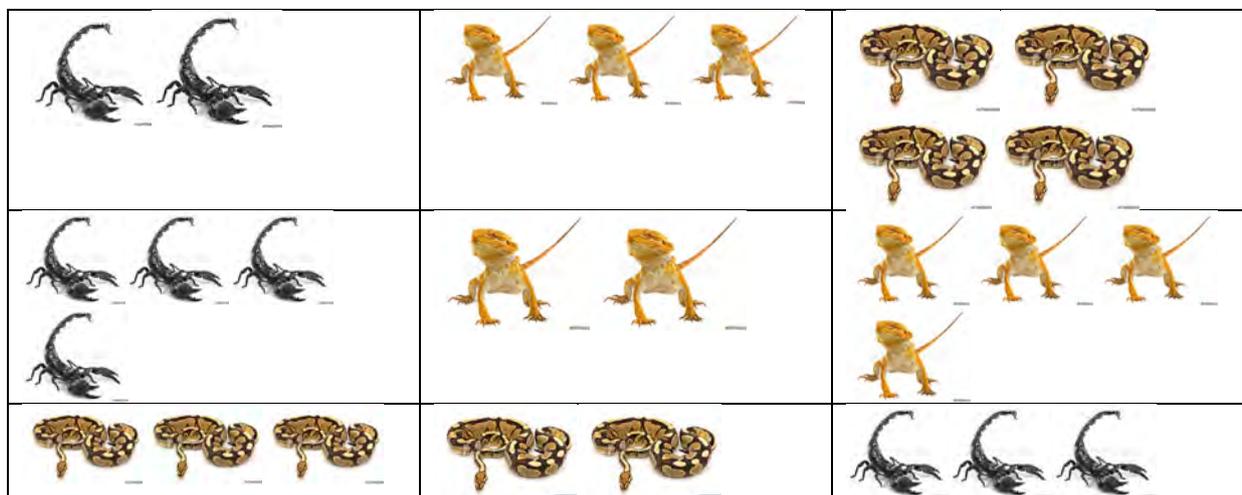
<p>1↓</p> <p>2→</p>			
	<p>Soleil vert</p>	<p>Étoile verte</p>	<p>Nuage vert</p>
	<p>Soleil bleu</p>	<p>Étoile bleu</p>	<p>Nuage bleu</p>
	<p>Soleil fushia</p>	<p>Étoile fushia</p>	<p>Nuage fushia</p>

Nom : Prénom :

3. **COLORIE** ces tapis selon ces informations :

1 ↓	2 →			
			X	
	X			
				X

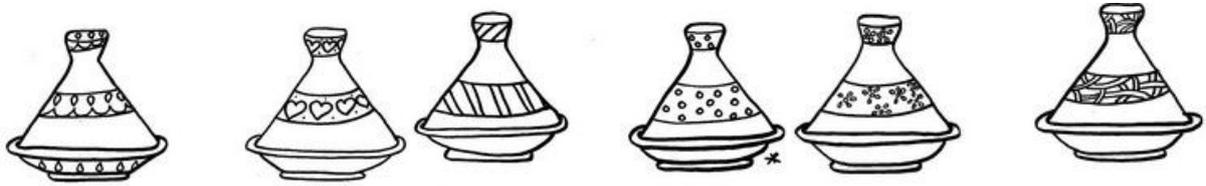
Images à couper pour l'exercice 1 de la feuille de remédiation



Nom : Prénom :

T3 – le tableau à double entrée – D2 (dépassement)

1. **COLORIE** ces tajines selon ces informations. Attention, la tajine peut avoir plusieurs couleurs...

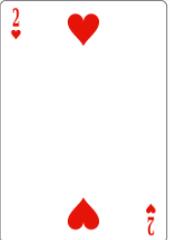
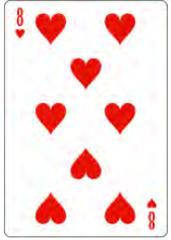
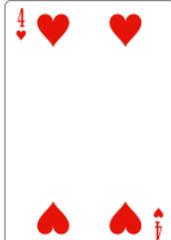
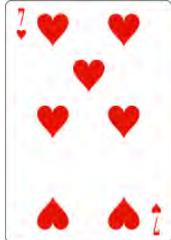
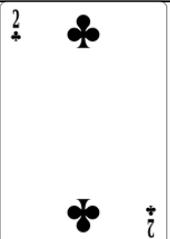
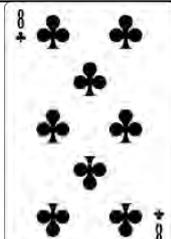
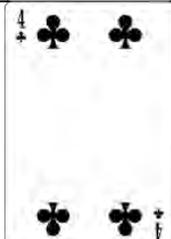
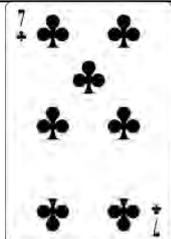
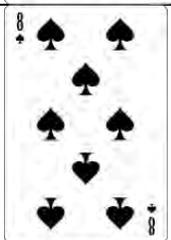
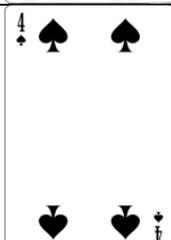
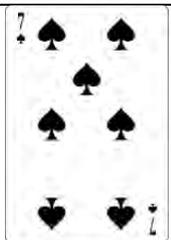


				X
		X		
	X			
	X		X	
				X
		X		X

Nom : Prénom :

2. **RANGE** ces cartes dans ce tableau (images à la page X)

Toutes les cartes dans le tableau sont les réponses .

	2	8	4	7
				
				
				
				

Nom : Prénom :

3. **TROUVE** les deux données manquantes de ce tableau

	Un cactus	Un chameau
	Cactus rouge	Chameau rouge
Tâche de couleur verte 	Un cactus vert	Un chameau vert
	Cactus bleu	Chameau bleu

4. **INVENTE** un tableau à double entrée pour tes copains :

2→			
1↓			

Indy qui dit dans un phylactère « à toi de jouer ! »