

MEMORY ALPHABET

Domaine	Français : LECTURE, connaissance des lettres de l'alphabet.
compétence visée	Connaître la correspondance entre les différents types d'écriture d'une lettre.
Matériel utile	3 jeux de lettres de couleur différente (n'en utiliser que 2 à chaque fois) : - 1 en majuscules d'imprimerie/1 en minuscules/1 en cursives Remarque: il est préférable d'écrire la cursive à la main plutôt qu'avec une police spécifique afin qu'elle soit conforme à celle utilisée au tableau.
Consigne	Par groupes de 2 ou 3 : « Toutes les cartes sont posées sur la table. Chacun votre tour, retrouvez 2 façons d'écrire la même lettre en retournant une carte de chaque couleur. A chaque carte retournée, vous devez dire le nom de la lettre. Vous gagnez les 2 cartes si elles représentent la même lettre. Si les 2 cartes représentent 2 lettres différentes, vous devez les reposer au même endroit et c'est au tour du joueur suivant. »
Différenciation	- Le jeu peut se jouer avec les cartes faces visibles au début et puis faces retournées au bout de quelques séances - Faire varier le nombre de lettres (peu au départ pour les plus faibles, toutes pour les plus forts) - Faire varier les lettres proposées : des lettres très différentes ou plus ressemblantes. - Prévoir une bande auto-corrective (toutes les lettres dans les 3 graphies) à laquelle peuvent avoir recours les élèves s'ils ne reconnaissent pas la lettre.
Trace	Grille dans laquelle l'élève entoure les lettres reconnues (ou gagnées) à chaque partie.
Critères de réussite	Avoir retrouvé un certain nombre de paires (en fonction des aptitudes de chaque élève)
Moyen de validation	- Bandes auto-correctives - Par les pairs
Evolution possible	Alterner les jeux de lettres (Maj/Min, Maj/Cur, Min/Cur) Utiliser des polices différentes (en particulier pour le a) Adaptation du memory à d'autres types de travaux en lecture : syllabes/mot image/mot ... En maths : nombres en chiffres/nombres en lettres, additions/résultats, nombres/quantités ... Après une partie de memory, les élèves peuvent aussi s'entraîner à remettre les lettres dans l'ordre alphabétique ou à écrire des mots. Les élèves peuvent fabriquer leur propre memory sur des feuilles quadrillées : écriture des lettres et découpage. Le jeu peut être ensuite emmené à la maison.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P
Q	R	S	T
U	V	W	X
Y	Z		

a	b	c	d
e	f	g	h
i	j	k	l
m	n	o	p
q	r	s	t
u	v	w	x
y	z		a

Matériel de travail en Autonomie : FICHIERS pemf

Domaine	Français - lecture
Compétence visée	Prise d'indice / autonomie / compréhension de consignes
Matériel utile	Fichiers de lecture pemf
Consigne	<i>Cette fiche te demande de faire un travail particulier. Tu dois d'abord essayer de comprendre ce qu'il faut faire. Quand tu penses avoir compris, tu cherches la réponse et tu l'inscris sur ta fiche.</i>
Différenciation	Les consignes sont très explicites. Dans les premières fiches, il n'est pas nécessaire de savoir lire pour comprendre ce qu'il faut faire. Le fichier propose des situations de difficulté progressive (4 boîtes de 48 fiches). L'outil est vraiment fait pour permettre à chaque élève, quelque soit son niveau de lecture, d'avancer à son rythme.
Trace	Une feuille récapitulative, sur laquelle l'élève inscrit la bonne réponse est prévue dans chacune des boîtes. Cette feuille est assez simple à utiliser.
Critères de réussite	Trouver la bonne réponse. MAIS, cela peut aussi devenir : « Avoir essayé de comprendre ce qui est demandé et ce qu'il faut répondre. »
Moyen de validation	Faire le point de temps en temps avec les élèves et vérifier leur réponses. Faire valider par les pairs.
Evolution possible	L'évolution concerne surtout la mise en oeuvre de cet atelier : D'un simple travail en autonomie sur fiche, si l'on veut que l'élève progresse réellement, on prévoira des temps de mise en commun pour expliciter, ce que l'on a compris de la consigne, comment on a fait pour comprendre ce qu'il fallait faire, comment on a fait pour trouver la bonne réponse... On proposera des situations visant à favoriser l'entraide et la coopération dans le petit groupe.
Remarques	Comme tous les ateliers en autonomie, celui-ci ne peut être confié à des élèves sans que le fonctionnement des fiches et de la feuille réponse n'ait été travaillé en petits groupes.

Domaine	Préparation à la lecture
Compétences visées	Discrimination visuelle : Précision de la lecture: nombre de lettres, ordre des lettres, similitudes de lettres
Matériel utile	Une grille de mots mêlés avec un espace libre dessous. Le nombre de mots à trouver est indiqué.
Consigne	Retrouve les mots écrits dans la grille. Quand tu auras terminé, recopie ces mots sur les lignes qui sont sous la grille.
Différenciation	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève a ou n'a pas la liste des mots à chercher • Les fiches sont organisées par niveau et chaque élève avance à son rythme • Commencer par mettre la fiche dans un transparent et la faire au feutre effaçable avant de la faire au crayon. Celui qui a fini une fiche peut en commencer une nouvelle.
Trace	la fiche de travail de l'élève validée par lui même ou par un pair.
Critères de réussite	trouver le bon nombre de mots
Moyen de validation	Fiche autocorrective. La correction se trouve sur un calque (à poser dessus c'est plus simple) ou sur une feuille (à poser à côté). Si la grille est juste, colorier la petite étoile.
Evolution possible	Les fiches sont de plus en plus complexes : Mots Les mots sont de plus en plus longs les mots sont de plus en plus nombreux Taille de la grille la grille est de plus en plus grande Choix des lettres Grilles en majuscule ou en minuscule les autres lettres ressemblent de plus en plus à celles utilisées dans les mots Position des mots Les mots sont inscrits horizontalement puis horizontalement et verticalement Ecriture Copier en collant des lettres Ecrire en majuscule, en cursive Dessiner sous chaque mot.



Nom : **Fiche 1 a**

Colorie les **4 mots** que tu trouves dans la grille

VELO - FILLE - ECOLE - MAISON

F	I	L	L	E	O
V	E	C	O	L	E
M	A	I	S	O	T
V	E	L	L	O	N
F	I	V	E	L	O
M	A	I	S	O	N

.....

.....

.....

.....



Fiche 2 a

Nom :

Colorie les **7 mots** que tu trouves dans la grille.

L	U	N	D	I	J	E	U	M	I
V	E	N	D	I	M	A	R	D	I
M	E	R	C	R	E	D	I	M	A
M	A	R	J	E	U	D	I	D	I
M	E	V	E	N	D	R	E	D	I
L	S	A	M	E	D	I	L	U	N
L	U	D	I	M	A	N	C	H	E

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

RECONSTITUTION DE PHRASES

Domaine	Français : lecture et production d'écrit.
Compétence visée	Lire et remettre en ordre les mots d'une phrase en s'appuyant sur des éléments de ponctuation.
Matériel utile	Bandes de mots à découper. (chaque bande correspond à une phrase. les mots sont en désordre) cartes images pour illustrer les phrases (attention, cela facilite le travail des élèves mais rend la préparation plus lourde) des bandes réponse
Consigne	<i>Découpe les étiquettes puis remets les mots dans l'ordre pour écrire une phrase.</i>
Différenciation	les étiquettes correspondent à des groupes de mots Le nombre de mots varie L'élève peut consulter le modèle (il peut aussi l'avoir sous les yeux) Recopier la phrase reconstituée et validée sur un cahier en écriture cursive. Compléter ou enrichir la phrase obtenue...
Trace	Après validation (voir ci dessous) a phrase est collée sur un support pour être validée par l'enseignant ultérieurement.
Critères de réussite	La phrase construite a du sens. Elle veut dire quelque chose. elle commence par la majuscule et finit par le point
Moyen de validation	La phrase doit être lue par un pair. Elle peut être vérifiée (à l'aide d'un pair) sur une fiche réponse (il faut alors numéroter les phrases et les bandes à découper)
Evolution possible	Augmentation du nombre de mots Faire enrichir la phrase proposer une bande avec deux ou trois mots, faire inventer et écrire une phrase avec ces mots...
Remarques	Pour faciliter le travail de préparation, on pourra prélever des phrases dans des albums simples et proposer l'illustration correspondante. L'élève pourra valider directement à l'aide de l'album. Il est nécessaire de refaire le point de temps en temps avec les élèves pour s'assurer qu'ils mettent en place des stratégies de travail. On fera alors verbaliser les procédures : je commence par ... Il ne faudrait pas que certains élèves croient qu'on place les mots au hasard et que ce hasard parfois fait bien les choses...

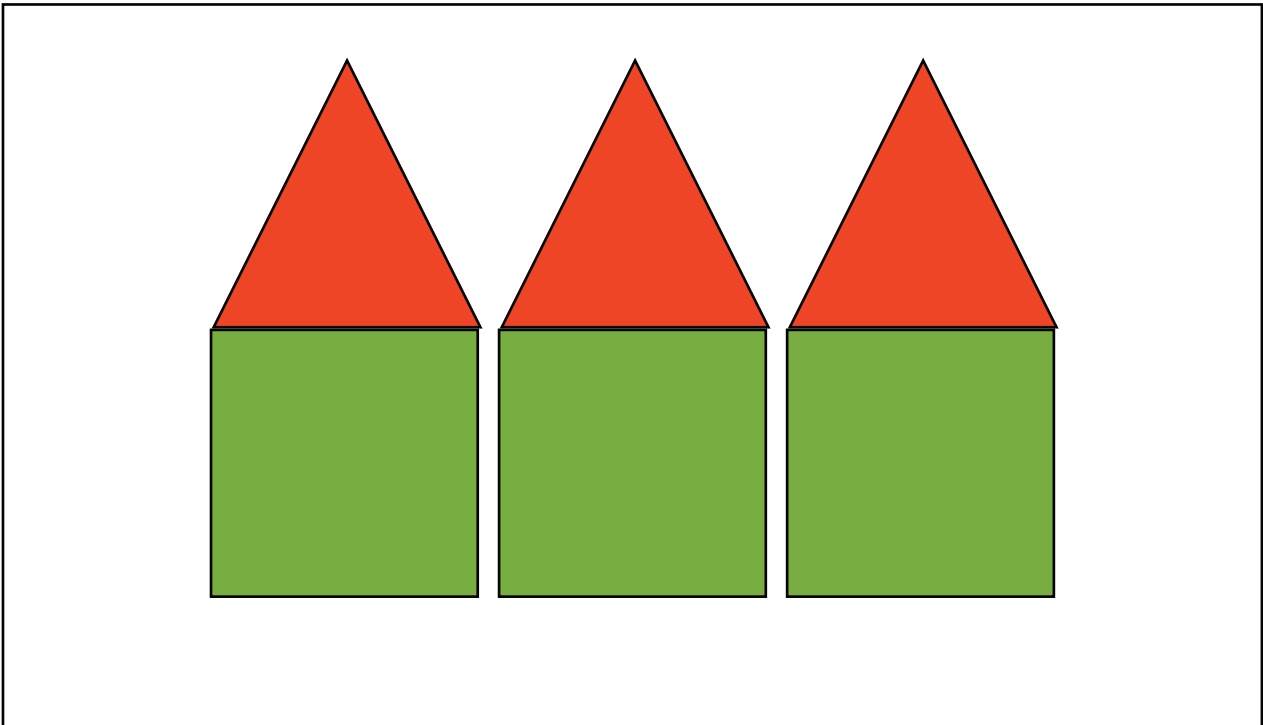
Paysages géométriques

Frédérique MIRGALET
Conseillère pédagogique

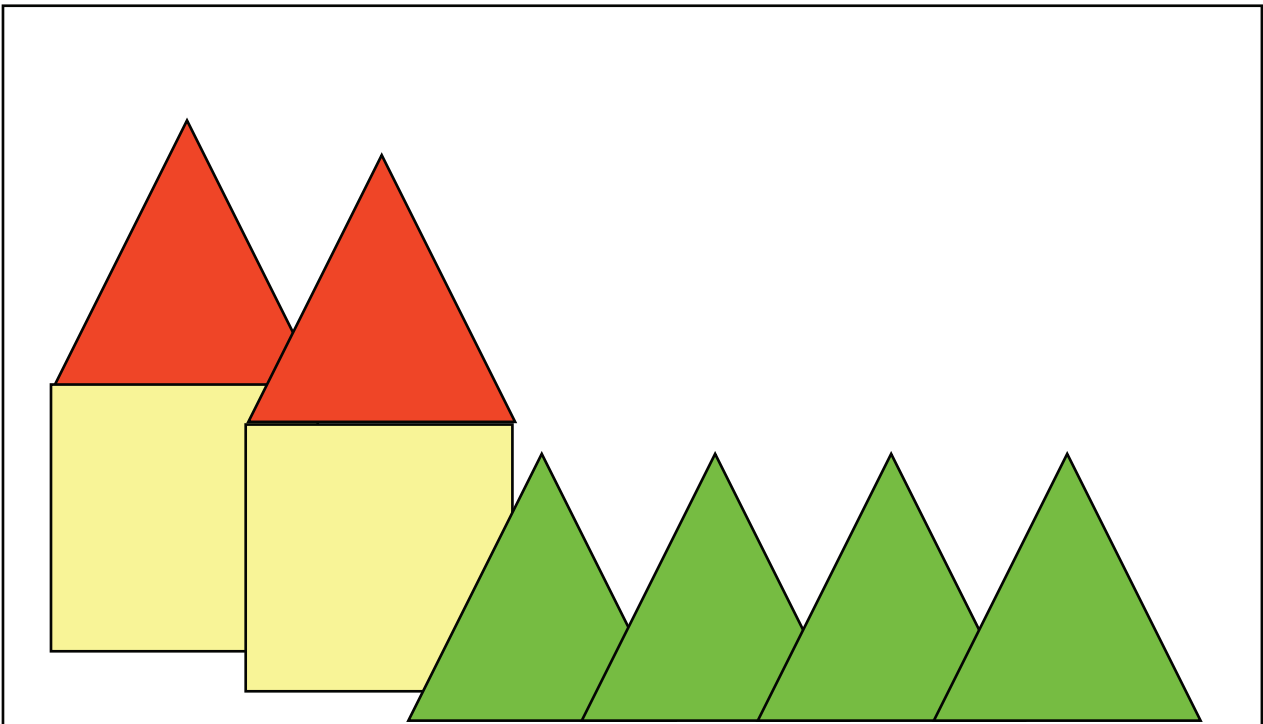
Domaine	Structuration de l'espace
Compétence visée	Repérer et reproduire des formes géométriques simples, montrées ou partiellement cachées : carré, rectangle, rond, triangles (isocèle, équilatéral, rectangle et quelconque)
Matériel utile	<ul style="list-style-type: none"> • modèle de «paysage» (plusieurs modèles numérotés en fonction de la difficulté croissante. ex: niveau 1, 1a, 1b, 1c, 1d., idem niveau 2....) • les mêmes paysages en miniature. • formes en papier, gabarits en carton ou en plastique • feuille blanche, crayon, colle <p>Chaque paysage est constitué de formes géométriques organisées avec ou sans recouvrement selon le niveau.</p>
Consigne	Reproduis ce paysage sur ta feuille.
Différenciation	<p>Bandes consigne pour le matériel à utiliser en fonction des enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> • formes découpées + colle • gabarit, crayon, crayons de couleur • règle, crayon, crayons de couleur <p>Celui qui a fini peut inventer un nouveau paysage</p>
Trace écrite	<p>Sur feuille blanche</p> <p>1 feuille par paysage</p> <p>1 feuille récapitulative (par enfant) à cocher quand le paysage est réussi.</p>
Critères de réussite	<p>réaliser un paysage identique au modèle</p> <p>ce qui doit être identique: les formes utilisées et l'ordre de recouvrement de chacune</p>
Moyen de validation	<p>par deux (niveaux homogènes) chacun vérifie le travail de l'autre. Quand il a validé, il colle le même paysage en tout petit et écrit son nom de correcteur sur la fiche. (sur un espace prévu à cet effet)</p> <p>La validation peut se faire pour le traçage en plaçant les gabarits.</p>
Evolution possible	<p>On fera évoluer la difficulté :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recouvrement • Formes simples sans recouvrement (position prototypique puis non prototypique) • Formes simples avec recouvrement en transparence • Formes simples avec recouvrement sans transparence • Nombre de formes • Recouvrement de plus en plus complexe. <p>Mode de reproduction des formes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coller des formes en papier • Dessiner avec gabarit et coloriage (pour marquer les recouvrements) • Dessiner avec crayon et règle

Exemple de modèles de paysages

Paysage 1 a



Paysage 3 a



JEU DES CIBLES

Domaine	Mathématiques : numération
Compétence visée	Produire des décompositions additives
Matériel utile	6 jeux de cartes de 1 à 9 (au verso les chiffres, au recto les constellations) Des cibles de 10 à 20 Une feuille par élève en fonction de la consigne, sur laquelle il pourra poser ses cartes (cible sur laquelle inscrire le nombre choisi et nombre de cases correspondant au nombre de réponses souhaitées) Une feuille récapitulative par élève, sur laquelle il devra recopier les solutions trouvées.
Consigne	<i>Tu dois atteindre le nombre cible en utilisant n cartes. Quand tu auras trouvé et que tu auras vérifié, tu pourras recopier tes résultats sur ta fiche.</i>
Différenciation	Le nombre cible à atteindre Le nombre de cartes à utiliser Le nombre de possibilités à trouver la façon de recopier les résultats : dessin des cartes ou forme additive
Trace	La fiche récapitulative sur laquelle l'élève inscrit le nombre cible et les combinaisons qu'il a trouvées.
Critères de réussite	Atteindre le nombre cible trouver les n possibilités demandées.
Moyen de validation	Retourner les cartes choisies et compter les points sur les constellations. La validation devra se faire à l'aide d'un pair.
Evolution possible	Proposer d'autres cibles et d'autres cartes Proposer les cartes en deux exemplaires pour pouvoir utiliser deux fois la même carte faire fabriquer le jeu aux élèves proposer de jouer à deux : faire le plus grand nombre de combinaisons... Ne plus inscrire les constellations mais proposer d'autres moyens de validation : jetons, buchettes, matériel spécifique de la méthode (ex billes et boîtes de picbille), machine à calculer...

1 2 3 4 5

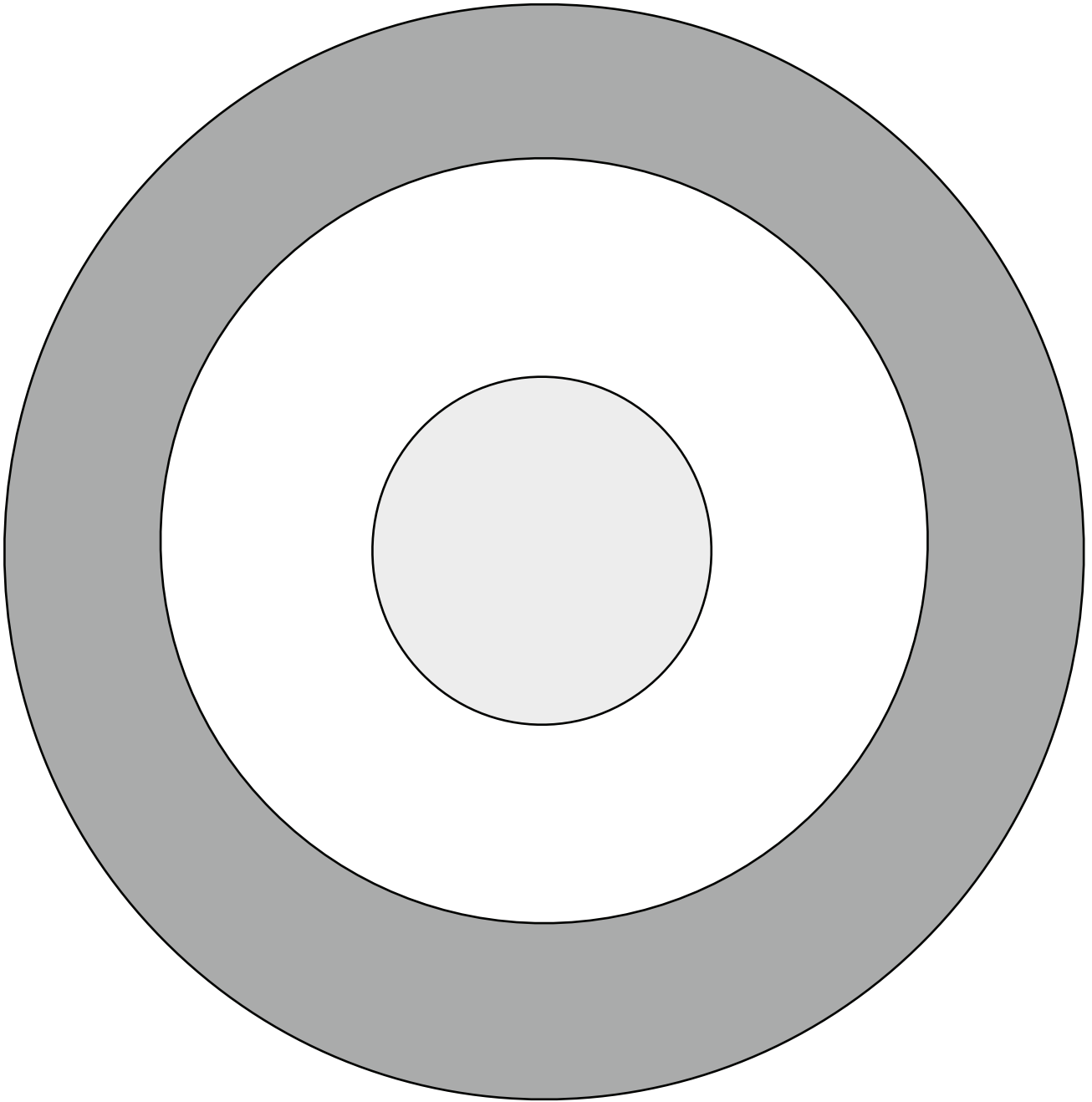
6 7 8 9

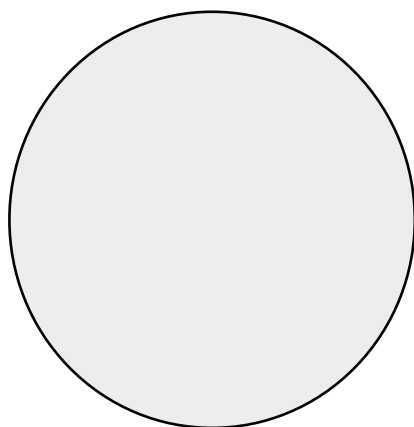
1 2 3 4 5

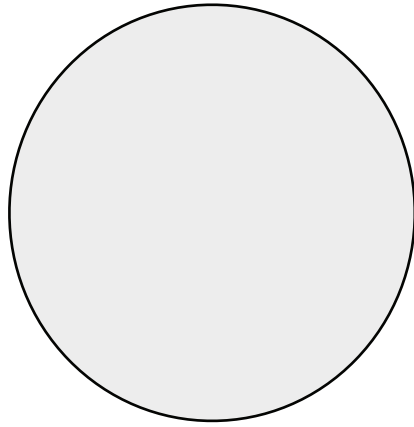
6 7 8 9

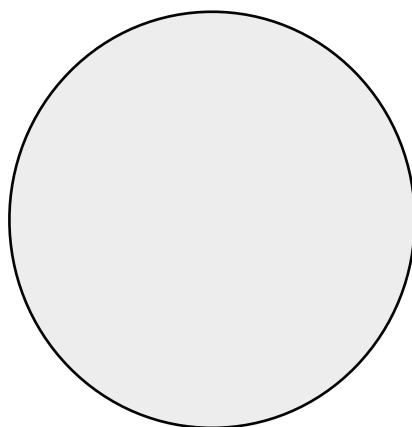
1 2 3 4 5

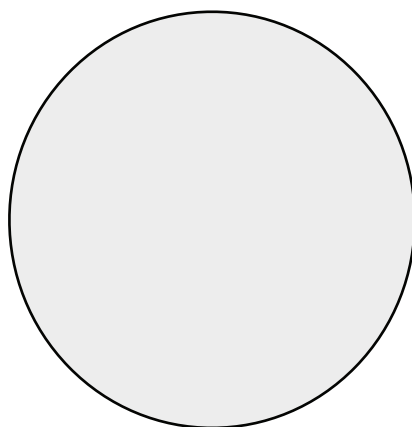
6 7 8 9





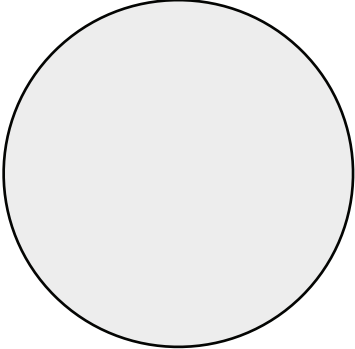
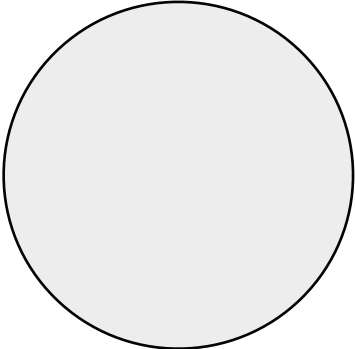
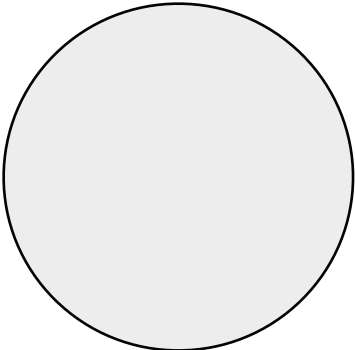
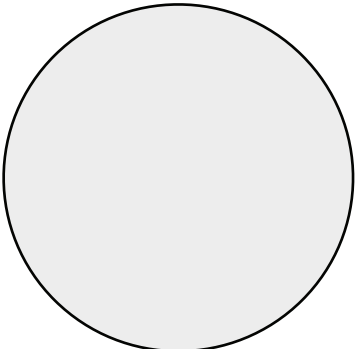
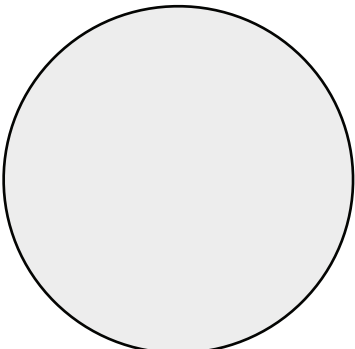




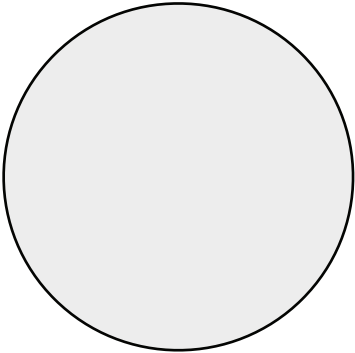
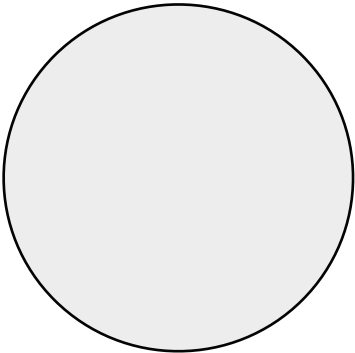
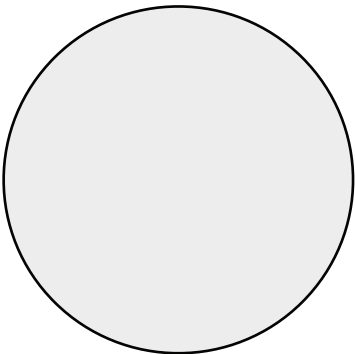
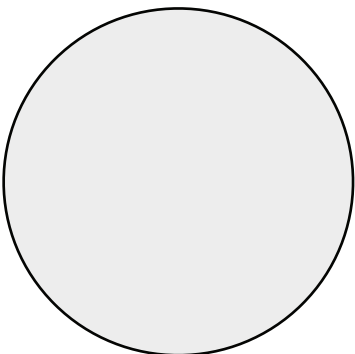


A large rectangular frame divided into four horizontal sections by three horizontal lines. The sections are empty, suggesting a space for writing or drawing.

Nom :

nom :

JEU DES 12

Domaine	Mathématiques : Numération
Compétence visée	Maîtriser les nombres de 1 à 12 et leur décomposition additive. Maîtriser les doubles. Associer très rapidement un nombre à sa constellation. Développer des stratégies de jeu.
Matériel utile	Des bandes numériques de 1 à 12 (une par joueur) Des jetons (12 x le nombre de joueurs) Deux dés
Consigne	<i>Vous allez jouer à 2 ou 3. Chaque joueur à tour de rôle lance les dés et pose un jeton sur sa bande. Si vous obtenez 1 et 4, vous pouvez poser le jeton sur la case 1 ou sur la case 4 ou sur la case 5 (1+4), à vous de choisir. Si ces cases ont déjà un jeton, tant pis, vous ne pouvez pas le poser. Le premier qui a posé un jeton sur toutes ses cases a gagné.</i>
Différenciation	jouer avec des dés constellation ou dés en chiffres proposer une aide avec les correspondances constellations / nombres Jouer seul ou à deux sur la même bande.
Trace	aucune. dans un jeu, la trace écrite n'est pas nécessaire.
Critères de réussite	Pour poser un jeton, il faut avoir respecté la règle. Remplir sa bande le plus vite possible.
Moyen de validation	La validation se fait au fur et à mesure grâce au regard attentif des autres joueurs (qui ne souhaitent pas perdre !).
Evolution possible	Utiliser la soustraction. Par ex, si les dés marquent 6 et 2 on peut choisir le 8 (6+2) ou le 4 (6-2) On peut allonger la bande (18 cases et mettre 3 dés) Choisir ses supports (nombres pairs grisés correspondant à des doubles) Modifier les règles (quand on fait un double, on rejoue) pour mettre en évidence certains éléments de la numération.
Remarques	Le jeu doit être présenté aux élèves avant de le proposer en autonomie. Pour limiter le bruit, lancer les dés dans une boîte en carton (ex boîte à chaussures)

12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Jeu de logique

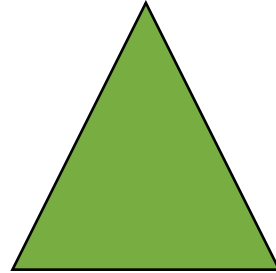
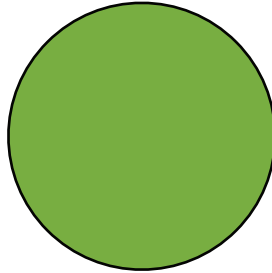
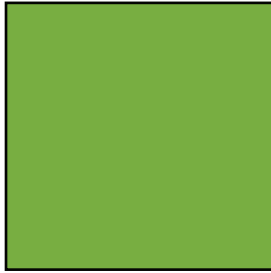
Frédérique MIRGALET
Conseillère pédagogique

Domaine	Logique mathématique
Compétences visées	Développer le raisonnement logique. Développer une méthodologie de travail.
Matériel utile	Une fiche par élève avec modèle à décliner et un certain nombre de lignes à remplir Le matériel pour manipuler (formes en plastique ou en carton) Une fiche récapitulative par élève pour cocher les réussites
Consigne	Voilà un modèle. Tu dois en inventer X différents en utilisant exactement les mêmes formes.
Différenciation	L'élève a la possibilité de manipuler des formes. il peut commencer par répondre avec des formes puis vérifier avec la correction. Celui qui a fini une fiche peut en commencer une nouvelle.
Trace Ecrite	La fiche de travail de l'élève validée par lui même ou par un pair.
Critères de réussite	Trouver des combinaisons de formes toutes différentes
Moyen de validation	Bandes autocorrectives. Chaque bande correspond à une position. L'enfant vérifie une à une les bandes et les pose sur les lignes qu'il a remplies. S'il manque une bande c'est qu'il a fait deux fois la même ligne. (Il peut y avoir plus de combinaisons que ce qui lui est demandé) Si les propositions sont correctes, il colorie la petite étoile.
Evolution possible	Nombre de formes de départ. Nombre de combinaisons à trouver (représentées par un nombre de lignes données) Idem avec des personnages à colorier (Trois puis quatre couleurs...)



Nom : **Fiche 1 a**

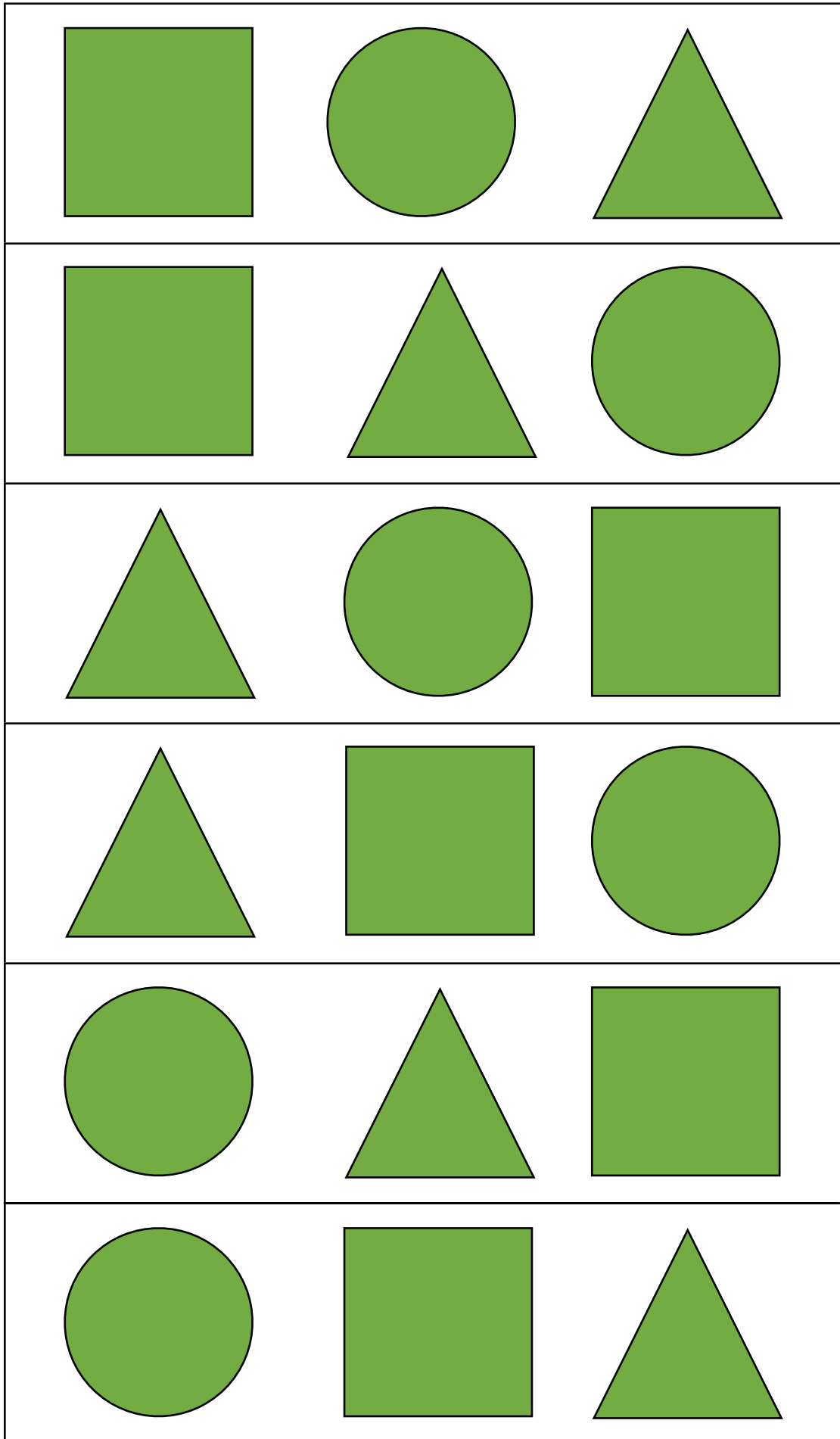
Dispose ces 3 formes de 3 façons différentes



.....

.....

.....



MAISONS DES NOMBRES

Domaine	Mathématiques : connaissance des nombres de 1 à 10
Compétence visée	- Mémoriser les décompositions additives des nombres de 2 à 10
Matériel utile	- Les supports: maisons des nombres avec emplacement pour poser des cartes. (maisons du 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) - des étiquettes avec des décompositions additives
Consigne	<i>Place chaque étiquette dans la bonne maison</i>
Différenciation	- dans le choix des «maisons» - dans le nombre de maisons proposées - dans le nombre d'étiquettes proposées - dans les propositions d'écriture additive en deux ou trois parties (3+3 ou 2+2+2)
Trace	Trace du travail fait au cours de l'atelier: - prendre une photo de la maison complétée - recopier les étiquettes choisies sur une matrice comportant le dessin de la maison. Trace de l'avancée du travail en atelier. - Sur une page remplie de maisons, à chaque fois que l'enfant valide une maison, il colorie un étage de la maison correspondante. - Sur une page comportant toutes les maisons (ou la moitié), il recopie les solutions qu'il propose.
Critères de réussite	Avoir trouvé toutes les étiquettes d'une maison.
Moyen de validation	Petit matériel type jetons, buchettes... Fiches autocorrectives avec toutes les solutions ou enveloppe avec les étiquettes justes imprimées sur feuille de couleur. Cette solution permet une vérification étiquette par étiquette donc plus simple. Le travail devra être validé par un pair.
Evolution possible	Avoir plusieurs maisons et plusieurs étiquettes (un nombre identique d'étiquettes par maison). Mettre des intrus parmi les étiquettes. Avoir une seule maison et une dizaine d'étiquettes parmi lesquelles ils faudra trouver celles qui correspondent à cette maison. Proposer des maisons avec le nombre de cases à remplir ou des maisons vierges... Remarque : il n'est pas nécessaire de proposer des écritures du type 2+0 qui n'apportent rien en termes de décomposition et qui tendent plutôt à complexifier les choses.

Feuille de correction

2

1+1

3

1+2
2+1
1+1+1

4

3+1
1+3
2+2
1+2+1

5

4+1
1+4
3+2
2+3
1+3+1

6

5+1
1+5
4+2
2+4
3+3
2+2+2

7

6+1
1+6
5+2
2+5
4+3
3+4
2+3+2

8

7+1
1+7
6+2
2+6
5+3
3+5
4+4
2+4+2

9

8+1
1+8
7+2
2+7
6+3
3+6
5+4
4+5
2+5+2

10

9+1
1+9
8+2
2+8
7+3
3+7
6+4
4+6
5+5
2+6+2

Feuille récapitulative

2	3	4	5	6

7	8	9	10

Etiquettes maisons du 2, 3, 4, 5

1 + 1	1 + 2	2 + 1
1 + 1 + 1	3 + 1	1 + 3
2 + 2	1 + 2 + 1	4 + 1
1 + 4	3 + 2	2 + 3
1 + 3 + 1		

Etiquettes maisons du 6, 7, 8

5 + 1	1 + 5	4 + 2
2 + 4	2 + 4	3 + 3
2 + 2 + 2	6 + 1	1 + 6
5 + 2	2 + 5	4 + 3
3 + 4	2 + 3 + 2	7 + 1
1 + 7	6 + 2	2 + 6
5 + 3	3 + 5	4 + 4
2 + 4 + 2		

Etiquettes maisons du 9, 10

8 + 1	1 + 8	7 + 2
2 + 7	6 + 3	3 + 6
5 + 4	4 + 5	2 + 5 + 2
9 + 1	1 + 9	8 + 2
2 + 8	7 + 3	3 + 7
6 + 4	4 + 6	5 + 5
2 + 6 + 2		

Etiquettes maisons du 2, 3, 4, 5

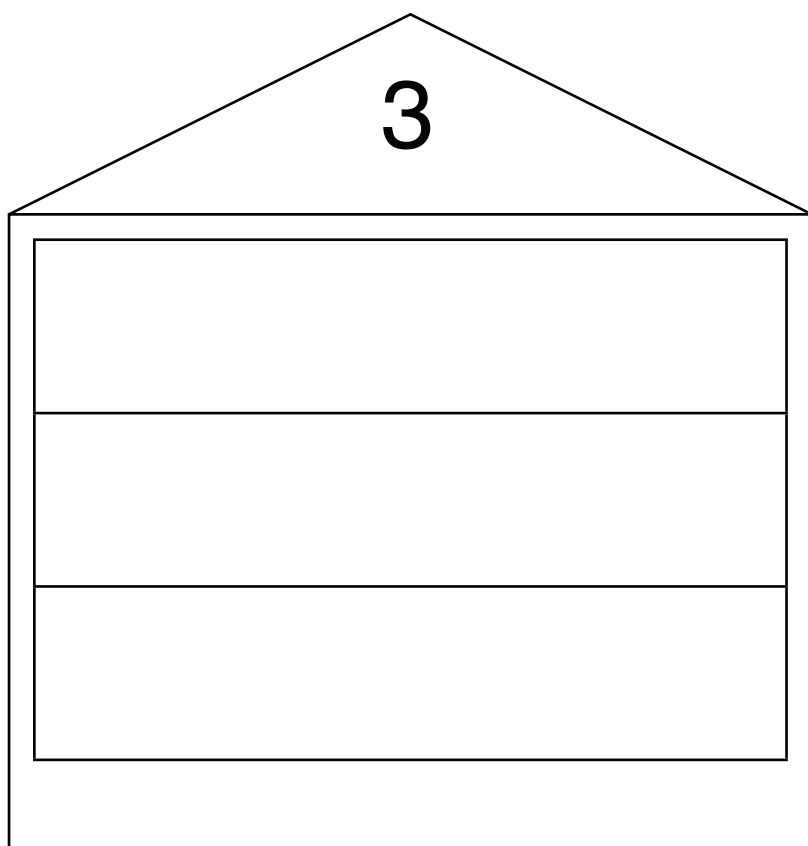
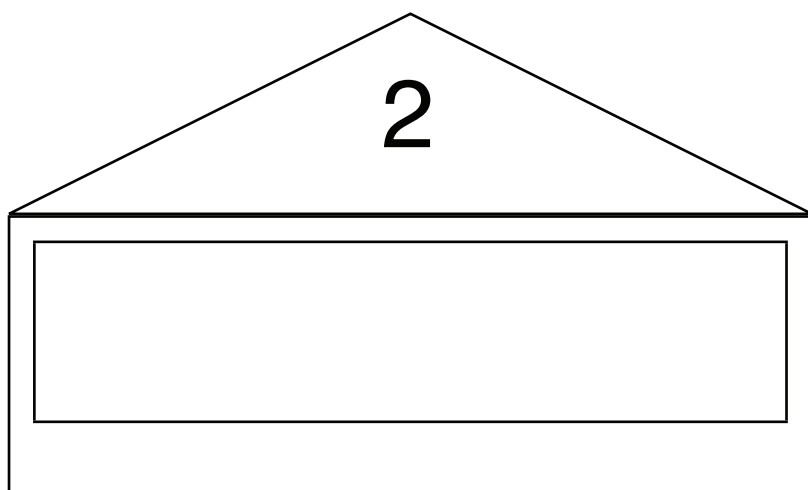
1 + 1	1 + 2
1 + 1 + 1	3 + 1
2 + 2	1 + 2 + 1
1 + 4	3 + 2
1 + 3 + 1	2 + 1
1 + 3	4 + 1
2 + 3	

Etiquettes maisons du 6, 7, 8

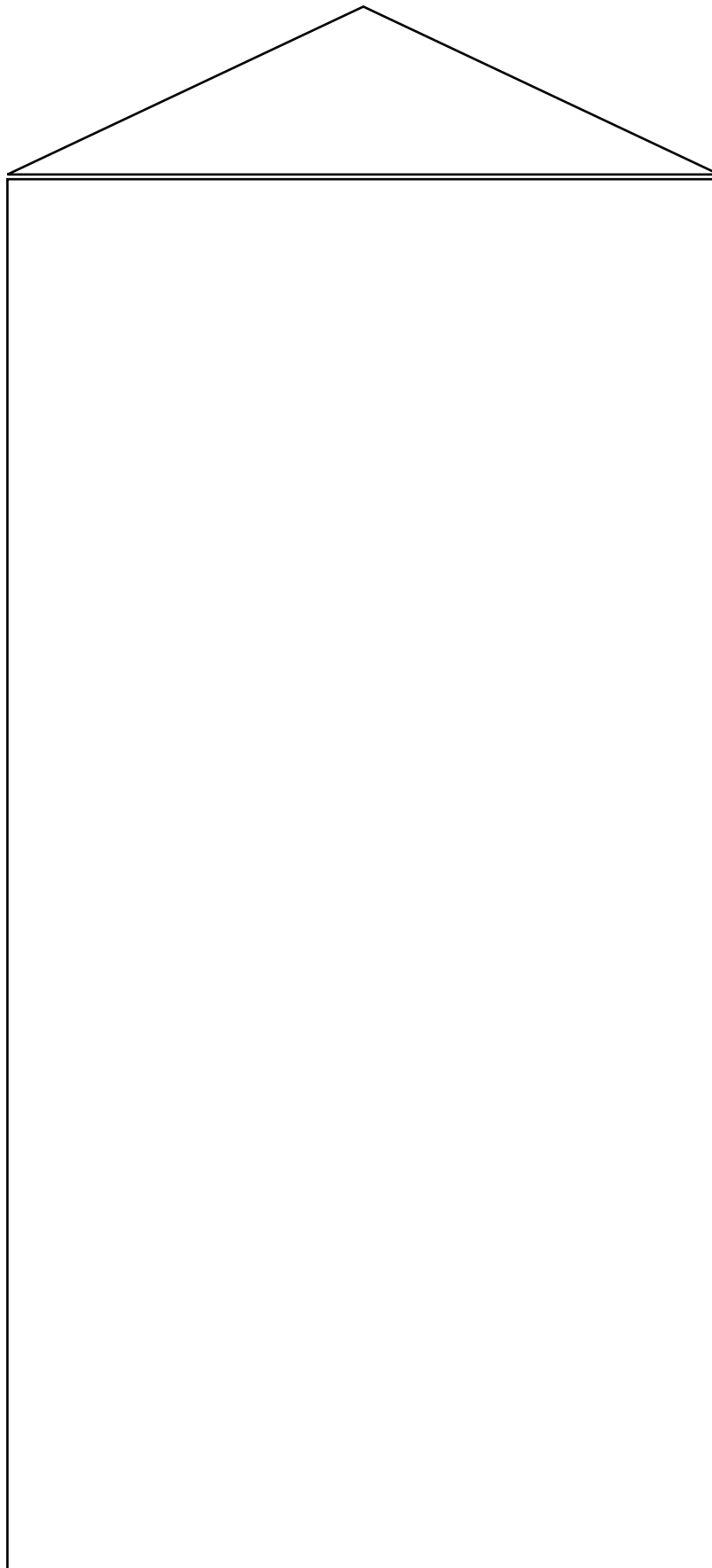
5 + 1	1 + 5
2 + 4	2 + 4
2 + 2 + 2	6 + 1
5 + 2	2 + 5
3 + 4	2 + 3 + 2
1 + 7	6 + 2
5 + 3	3 + 5
2 + 4 + 2	4 + 2
3 + 3	1 + 6
4 + 3	7 + 1
2 + 6	4 + 4

Etiquettes maisons du 9, 10

8 + 1	1 + 8
2 + 7	6 + 3
5 + 4	4 + 5
9 + 1	1 + 9
2 + 8	7 + 3
6 + 4	4 + 6
2 + 6 + 2	7 + 2
3 + 6	2 + 5 + 2
8 + 2	3 + 7
5 + 5	



4



REUSSITE

Domaine	Mathématiques : Numération
Compétence visée	Connaitre la suite des nombres
Matériel utile	Cartes avec les nombres de 1 à 10 Bande numérique de référence
Consigne	<i>Mélanger les cartes et les placer au hasard, face cachée, en formant une ligne. Retourner une carte et la mettre à la bonne place dans la file. La carte récupérée est à son tour placée au bon endroit, ainsi de suite jusqu'à ne plus avoir de cartes en main. On a gagné quand toutes les cartes sont retournées !</i>
Différenciation	Le nombre de cartes : attention, plus il y a de cartes et plus la partie est difficile à réussir. Les supports de jeux : l'élève joue sur une file numérique ou directement sur la table Les aides : l'élève a une file numérique de référence. Le nombre de joueurs : c'est un jeu individuel mais on peut jouer à 2 (cela permet de vérifier que l'enfant ne se trompe pas)
Trace	aucune
Critères de réussite	Toutes les cartes sont retournées et placées au bon endroit
Moyen de validation	Comparaison avec la file numérique. Validation à l'aide d'un pair.
Evolution possible	On peut proposer de jouer avec 10 cartes mais on ne commence par par le 1. Par ex, de 3 à 12 (c'est toujours plus difficile de compter quand on ne démarre pas du 1)
Remarques	En fin de partie, retourner les cartes qui sont restées face cachée. Certaines ont parfois été placées au bon endroit dans la distribution ! Ce jeu de réussite est un classique des jeux de cartes. Il est bon aussi d'inscrire les apprentissages dans des éléments culturels forts.

TANGRAM

Domaine	Mathématiques : géométrie
Compétence visée	Reconnaissance, reproduction et description des figures planes (triangle, carré, rectangle, cercle)
Matériel utile	1 feuille bristol / élève avec 7 pièces de TANGRAM à découper (ou un jeu de 7 formes cartonnées) 1 feuille vierge / élève pour servir de support des fiches avec modèles imprimées sur calque
Consigne	<i>Tu dois utiliser ces 7 formes pour reproduire le modèle.</i>
Différenciation	Le nombre de formes proposées et le choix des formes. Le modèle montre les différentes formes. (Il suffit de les placer au bon endroit et dans le bon sens) ou il est complètement noirci (on ne distingue pas les limites des formes). L'élève pose ses formes sur le modèle ou sur une feuille vierge
Trace	Feuille récapitulative des différents modèles : A chaque modèle (dessiné sous forme de vignette ou identifié par un numéro) on associe plusieurs cases. A chaque fois que l'enfant réussit un modèle, il colorie la case correspondante en vert s'il l'a fait sur le modèle, en bleu s'il l'a fait sur une feuille vierge.
Critères de réussite	La production de l'élève est identique au modèle. soit, les formes recouvrent exactement le modèle, soit le calque recouvre exactement la production de l'élève.
Moyen de validation	La validation se fait avec le modèle mais à l'aide d'un pair. Il sera nécessaire de prévoir des éléments de vérification. (Par exemple, si l'élève pose des formes sur le modèle, il faudra s'assurer que c'est juste en retournant une à une chaque forme.
Evolution possible	On peut utiliser les formes du tangram traditionnel mais aussi en fabriquer, selon la difficulté du travail que l'on souhaite proposer. Si les formes sont proposées sur des feuilles de couleur, on pourra exploiter la difficulté liée à l'orientation (en particulier pour les triangles non isocèles). Il ne suffit pas de le reconnaître, il faut encore poser la forme dans le bon sens).
Remarques	Attention à ne pas se limiter aux formes prototypiques. Par exemple, le triangle n'est pas forcément isocèle, il peut être rectangle ou quelconque. Encourager la coopération entre les élèves lorsqu'ils commencent un niveau de difficulté. Par ex. quand ils passent au modèle entièrement noirci.
Ressources	Vous trouverez des modèles sur les sites http://www.jlsigrist.com/tangram.html http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/len_UPB/ressources/tangram/tangram_fours/tangram_fours.htm et sur bien d'autres encore...

UTILISER LA REGLE

Domaine	Mathématiques : géométrie
Compétence visée	Savoir utiliser la règle pour faire des tracés précis
Matériel utile	une bonne règle et un crayon à papier
Consigne	<i>Trace en te servant de la règle ...</i>
Différenciation	On proposera des fiches avec difficulté progressive
Trace	Le travail de l'élève
Critères de réussite	Les traits sont droits, ils correspondent bien au tracé prévu, il passent bien par les points prévus, ils partent et s'arrêtent bien au bon endroit.
Moyen de validation	Auto-validation avec un calque correction. Prévoir des petits temps d'échange pour verbaliser la façon de s'y prendre : comment je positionne la règle, comment je la tiens, avec quelle main, avec quels doigts...
Evolution possible	modèle sur lequel il faut repasser relier des points reproduire un modèle avec quelques éléments de tracé déjà présents sur la feuille reproduire un modèle sur une page vierge

Matériel de travail en Autonomie : VERSOLOGIC

Domaine	Il existe des fiches en mathématiques et en maîtrise de la langue
Compétence visée	Les compétences dépendent du fichier utilisé
Matériel utile	Des boîtiers VERSOLOGIC (Bourrelier) (un boîtier par élève) un fichier d'exercices correspondant aux boîtiers
Consigne	Cherche ce qui va bien ensemble et pose la carte numérotée au bon endroit dans le boîtier.
Différenciation	Les élèves choisissent leur fiche
Trace	Il faut créer une fiche individuelle récapitulative des fiches VERSOLOGIC, de façon à ce que l'élève puisse noter par une case coloriée toutes les fiches faites et réussies. Il est utile de prévoir plusieurs cases à colorier par fiche pour permettre aux élèves qui le souhaitent de refaire les mêmes plusieurs fois.
Critères de réussite	En fermant le boîtier et en l'ouvrant à l'envers, l'élève doit voir apparaître un dessin géométrique identique à celui dessiné sur la fiche.
Moyen de validation	La validation est immédiate par comparaison des dessins. Si l'élève a des difficultés à valider, il est préférable de faire vérifier par un pair.
Evolution possible	Créer ses propres fiches en utilisant le principe du boîtier.