

Les **Acromaths** ont été spécialement conçus pour favoriser les premiers apprentissages mathématiques. Leur dimension ludique et la facilité des manipulations favoriseront une appropriation rapide du matériel. Les possibilités d'empilement étant infinies, les réalisations seront variées.

Elles constitueront le point de départ d'activités de résolution de problèmes dans les différents domaines des mathématiques (logique, espace, nombre, grandeurs et temps).

Un ensemble de 48 fiches permet, dans le cadre d'ateliers autonomes, de résoudre des problèmes de représentation spatiale (alignements, empilements, repérages sur quadrillage), des problèmes de codage, d'organisation logique et de transformation.



ATELIER ACROMATHS 3

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Reconnaître et classer des objets selon la couleur.
- Différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
- Repérer le critère commun à plusieurs objets.
- Repérer un objet possédant des propriétés données.
- Ranger des objets selon leur hauteur.
- Reconnaître un rythme et le poursuivre.
- Repérer des objets dans un espace quadrillé ou non.
- Reproduire dans l'espace un ensemble d'objets.
- Décrire des assemblages d'objets.
- Repérer et décrire des positions relatives.
- Reconnaître globalement de petites quantités.
- Comparer des petites quantités.
- Comparer des hauteurs.
- Décoder une propriété.
- Respecter une chronologie.

24 clowns

- 2 tailles ;
- 2 couleurs (rouge et vert).

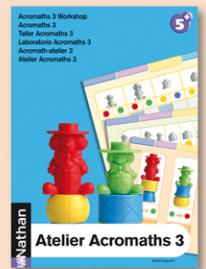
48 pièces d'équilibre :

- 4 formes (« tambour », « pouf », « tabouret » et « bobine ») ;
- 2 couleurs (jaune et bleu).



1 livret pédagogique.

Il propose des activités de langage et de manipulation. Des fiches à photocopier prolongent les activités et permettent une évaluation individuelle.



48 fiches réparties en 6 séries.

8 fiches réponses des séries 2, 5 et 6.

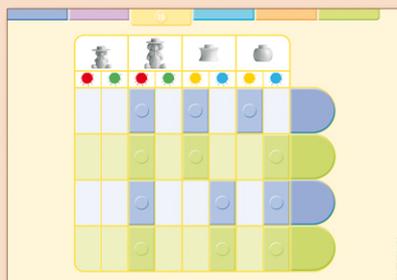
- Série 1 (fiches 1 à 6)
Reproduction d'une configuration.
L'enfant doit reproduire avec le matériel la configuration représentée sur la fiche.



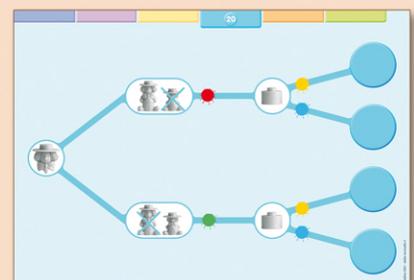
- Série 2 (fiches 7 à 12)
Repérage d'un codage et d'une position sur quadrillage.
L'enfant doit positionner sur le grand carré à 9 cases les 3 à 5 empilements donnés en respectant les positions



- Série 3 (fiches 13 à 18)
Tableaux de propriété
Il s'agit ici d'une activité de décodage et de lecture d'un tableau de propriétés. L'enfant doit retrouver les pièces constituant l'empilement. Celui-ci sera placé à l'extrémité de la ligne correspondante. L'ordre dans lequel les pièces seront empilées reste au choix des enfants.



- Série 4 (fiches 19 à 24)
Arbres de choix
L'activité consiste à rechercher les éléments donnés par un arbre de choix pour constituer un empilement. L'ordre dans lequel les pièces seront empilées peut être librement choisi par les enfants ou imposé par le maître. Dans ce deuxième cas, deux possibilités sont envisageables : les pièces peuvent être empilées du bas vers le haut ou du haut vers le bas en respectant la succession des pièces induite par l'arbre de choix.



- Série 5 (fiches 25 à 30)
Transformations
Il s'agit ici de partir d'un empilement donné et de réaliser l'empilement obtenu après une transformation, selon des signes données, de la couleur, de la taille, de la forme ou encore de deux de ces propriétés.



- Série 6 (fiches 31 à 48)
Activités de décodage
L'activité consiste à réaliser un empilement en respectant les consignes. Les pièces à utiliser et leurs positions relatives sont données par codage.

