

Nombres et calcul	Organisation et gestion de données	Grandeurs et mesures	Espace et géométrie	Algo et programmation
Matériel multibase ➤ Numération ➤ Sens des techniques opératoires	Observation de phénomènes aléatoires par le biais de protocoles expérimentaux (Ex : Jeu du Franc Carreau ) ➤ Probabilités	Puzzle de Brousseau (ou variante) ➤ Agrandissement réduction	Représenter une vue d'un solide (de dessus, de côté...) avec manipulation préliminaire si besoin	Déplacement d'une personne, repérage dans l'espace
Réglette Cuisenaire ➤ Fraction et partage		Manipulation, création de figures de même aire et de périmètres différents (utilisation de Post-it, Tangram ou à partir de 4 triangles rectangles (3-4-5) former toutes les figures géométriques possibles.	Le petit architecte	Programmer les déplacements d'un mobile
Glisse-nombre		Comparaison de grandeurs - figures découpées pour les aires - angles fournis sous forme de gabarits	Manipulation de patrons de solides	
Jeu des fractions <a href="https://docplayer.fr/21470401-Jouons-avec-des-fractions.html">https://docplayer.fr/21470401-Jouons-avec-des-fractions.html</a>		➤ Longueur du cercle (rouleau de papier adhésif, ficelle de roti...)	Symétrie axiale et pliage (tâche d'encre) Symétrie centrale et papier calque	
Malette de jetons ➤ Nombres relatifs		Triangles semblables (différence nature et même forme...)	Translation : la goutte/papier calque Rotation et papier calque	
Activité des billets et des pièces ➤ Equations		Volume d'un cube, d'un pavé droit à partir de cubes de $1\text{ cm}^3$  Relations entre les différentes unités (à partir de cubes de $1\text{ cm}^3$ )	Section plane de solides : objets en bois ; mais aussi nourriture (pain de mie parallélépipédique ...)	
		➤ volume cône/cylindre ou pyramide à base carrée/cube et eau ➤ Correspondance entre unité de volume et contenance $1\text{ dm}^3 = 1\text{ L}$ et eau		
		Faire réaliser et afficher des mesures observables Images de références : ➤ $1\text{ cm}^2$ , $1\text{ dm}^2$ , $1\text{ m}^2$ ... ➤ $1\text{ cm}^3$		

- la verbalisation, troisième et ultime étape de cette méthode pédagogique, appelle les élèves à mettre des mots sur les notions qu'ils ont acquises en expliquant les étapes qu'ils ont suivies pour résoudre un problème. l'enseignant s'appuie sur de nombreux exemples pour aider les élèves à assimiler la notion et à l'appliquer à différentes situations.