Repères annuels de programmation

Escape game 1 - Super-héros en danger !

Notions

Nombres et calculs
- Nombres entiers jusqu'à 999
- Addition et soustraction de nombres entiers

Grandeurs et mesures
- Lecture de l'heure et calcul de durées
- Conversion et calcul de masses

Géométrie
- Identification des solides
- Tracés : segment, droite
- Identification du milieu d'un segment

Escape game 2 - Cap sur l'Atlantide !

Notions

Nombres et calculs
- Nombres entiers jusqu'à 999
- Addition, soustraction et multiplication de nombres entiers
- Résolution de problèmes

Géométrie
- Identification des polygones

Escape game 3 - Une nuit au musée !

Notions

Nombres et calculs
- Nombres entiers jusqu'à 9 999
- Soustraction, multiplication et division de nombres entiers

Grandeurs et mesures
- Résolution de problèmes (comparaison de longueurs, en organisant des données)

Géométrie
- Identification, reproduction et construction de quelques figures géométriques
- Notions de symétrie

Période 1 Septembre à octobre	**Période 2** Novembre à décembre	**Période 3** Janvier à février	**Période 4** Mars et avril	**Période 5** Mai à juillet
	Super-héros en danger !			
			Cap sur l'Atlantide !	
				Une nuit au musée !

Entrée dans les notions.
L'escape game devient un point d'appui pour la suite des apprentissages.

Réinvestissement et consolidation des notions en fin de séquence.

Entretien des connaissances et des procédures.

Objectif en coopératif (EMC) comme potentielle priorité de l'activité.