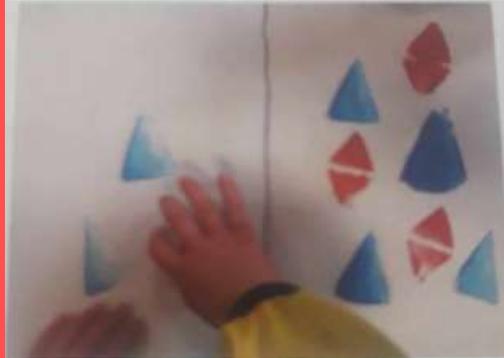
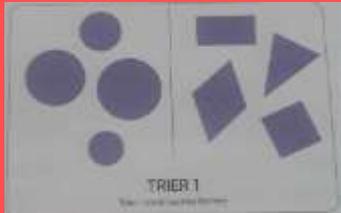
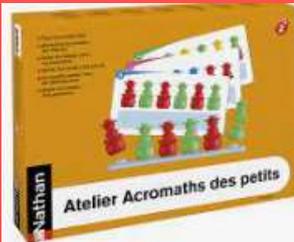
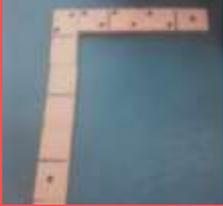


	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Construire les nombres pour exprimer les quantités	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estimer de manière perceptive et globale des quantités : beaucoup/un peu, trop/ assez/ pas assez</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estimer de manière perceptive et globale des quantités : pareil/pas pareil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconnaître globalement une quantité demandée de 1 à 3</li> <li>Réaliser une collection équipotente à une collection éloignée (1 à 3)</li> </ul>		
Stabiliser la connaissance des petits nombres	<ul style="list-style-type: none"> <li>Construire la notion de quantité et d'unité</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconnaissance et expression d'une quantité avec les doigts de la main : 1 à 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Associer différentes représentations des nombres 1 à 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décomposer les nombres 2 et 3</li> </ul>
Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position				<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser le nombre pour repérer une position : 1er, 2ème, 3ème</li> </ul>	
Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes			<ul style="list-style-type: none"> <li>Résoudre des petits problèmes de quantités. Comparer des quantités.</li> </ul>		
Acquérir la suite orale des mots-nombres	<ul style="list-style-type: none"> <li>Etendre progressivement la connaissance de la suite orale des mots nombres au travers des activités rituelles et quotidiennes de la classe, des jeux</li> <li>Apprendre des comptines numériques pour favoriser la mémorisation de la suite orale des nombres</li> </ul>				
Ecrire les nombres avec des chiffres	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rencontrer les nombres écrits au cours des activités rituelles et quotidiennes de la classe, dans des jeux et au travers d'un premier usage du calendrier</li> </ul>				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconnaître des</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dénombrer de petites quantités : 1 à 3 voire plus</li> <li>Réaliser une collection de 3 objets voir plus</li> </ul>		

Dénombrer		petites quantités : 1 et 2 • Réaliser une distribution : 1 et 2	• Comparer des collections d'objets identiques à une autre		
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	• Trier, classer des objets : couleurs, formes, etc... • Appairer des objets selon leurs formes		• Ranger des objets selon leur taille et/ou leur couleur • Appairer un solide avec une ou plusieurs de ses faces	• Ranger des objets selon leur forme • Reconnaître et nommer des formes géométriques (rond, triangle, carré)	• Ranger des objets selon leur forme, leur taille et leur couleur • Reproduire des assemblages de formes à partir d'un modèle
	• Réaliser des encastremements et des puzzles de plus en plus complexes, • Identifier une organisation régulière (algorithme simple) et poursuivre son application • Se familiariser avec le principe d'organisation d'un tableau simple et à double entrée				

	Atelier 1	Atelier 2
Semaine 1	<p>Le matériel de maths p 39 : Désigner le matériel de la classe et l'associer à sa carte représentation. Ex : domino, briques...</p> 	<p>Un peu/ beaucoup p 40 : Remplir un pot avec BEAUCOUP d'objets et un pot avec PEU d'objets. Montrer la carte représentation (peu/beaucoup) et l'élève remplit son pot en conséquence.</p> 
Semaine 2	<p>Les colliers p43 Apprendre à enfiler une perle sur un fil en suivant une consigne précise : collier rouge / plus long que le modèle</p> 	<p>La chasse aux ronds p 53 : Les élèves décrivent le modèle puis doivent aller trouver tout ce qui est rond dans la classe. On touche les contours.</p> 
Semaine 3	<p>La main dans la boîte p 18 (accés) : Les élèves doivent deviner l'objet saisi dans le sac, grâce au toucher. Puis apparier 2 formes identiques au toucher.</p> 	<p>Associer 2 images identiques p 53 : Les élèves ont 6 paires qu'ils doivent remettre ensemble.</p>  <p>« Trop » ou « pas assez » p 16 (accés) : L'élève doit remplir sa boîte d'œuf en allant chercher des oursins sur une table voisine. Dire si on en a pris trop ou pas assez.</p> 
Semaine 4	<p>Jeu de piste en classe p 58 : A partir des photos des coins de classe, les élèves doivent retrouver</p>	<p>Tracer des ronds p 61 : -empreinte de bouchon puis faire le contour au feutre : pas de côté pointu.</p>

	<p>des objets.</p>	<p>-empreinte pâte à modeler.</p> 
<p>Semaine 5</p>	<p>Jeu « croque le 1 » p 67 : Les élèves doivent mettre un pion et un seul dans la boîte, le plus vite possible.</p>  <p>Jeu « 1 pour 1 » p 67 Dans boîte à œufs, mettre seulement une perle par alvéole (boîte de 12).</p> 	<p>Traces mathématiques p 69 : D'un côté de la feuille, je fais un peu de traces. De l'autre côté, je fais beaucoup de traces.</p> 
<p>Semaine 6</p>	<p>Verser : Les élèves doivent remplir un pot de haricots à l'aide d'une cuillère. Puis consigne : un haricot/ beaucoup de haricots...</p> 	<p>Tri des pions Maxicoloredo p 24 :</p>  <p>Selon la couleur. Abaques : tri couleurs Je découvre les abaques et je trie selon 3 couleurs.</p> 
<p>Semaine 7</p>	<p>Trier p 44 : Divers objets : dans une boîte, mettre tous les objets ronds. Dans l'autre, mettre les autres formes.</p> 	<p>Ateliers Acromaths des petits : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.</p> 

	Atelier 1	Atelier 2
Semaine 1	<p>-Les faces du dé 1 et 2 p 95 : Découverte des cartes 1 et 2 (dé et doigt). Observation, voir où il y a le plus de points, associer constellation- doigts. Flashcards : on pioche et un élève dit combien il y a de points. -Fabrication de cartes avec 1 ou 2 points. Puis dans le sac, on pioche : si l'élève trouve la bonne quantité, il gagne la carte.</p> 	<p>Les dominos p 96 : Présenter les pièces et expliquer le fonctionnement. Les élèves piochent chacun leur tour un domino et le place en faisant correspondre les points.</p> 
Semaine 2	<p>Les colliers p 98 : -Faire un collier COURT avec peu de perles. -Faire un collier LONG avec beaucoup de perles.</p> 	<p>Trier p 99 : Trier d'un côté ce qui est carré ; de l'autre, tout ce qui n'est pas carré.</p>  <p>Classer p 99 : Classer des objets par taille</p>
Semaine 3	<p>Jeu la salade de fruits p42 (aces) : Les élèves doivent reproduire l'assiette de fruits de la mascotte. Puis aller chercher des fruits pour reproduire un modèle : sur le modèle puis sur une assiette à côté.</p> 	<p>Sac à toucher les ronds p 104 : -Le doudou ne mange que des ronds : lui mettre un rond dans son ventre. -Le doudou est gourmand et a mangé toutes les formes. Pour le guérir, il faut laisser seulement les ronds : jeu de Kim.</p> 
Semaine 4	<p>Associer p 107 : Mettre ensemble 2 moitiés pour former un objet complet.</p>	<p>La chasse aux carrés p 111 : - Les élèves décrivent le modèle puis doivent aller trouver tout ce qui est carré dans la</p>

		<p>classe. On touche les contours + décrire.          Les mosaïques p 121 :          Paver le fond de la boîte à l'aide de carrés, sans laisser de blancs.</p>
Semaine 5	<p>Tracer des carrés p 114 :          -Tracer les contours des carrés au feutre OU empreintes.          -Coller une gommette carrée.</p> 	<p>Jeu « croque le 2 » p 119 :          Les élèves doivent mettre 2 pions dans la boîte, le plus vite possible. 1 puis 1 autre.</p>  <p>Enumérer, jeu « 2 pour 1 »</p>  <p>Dans boîte à œufs, mettre seulement 2 marrons par alvéole.</p>
Semaine 6	<p>La tête à toto p 36 (accés) :          Comptine « ma tête ».          Mémoriser et aller chercher sur une table voisine le bon nombre d'éléments pour mon visage (1 nez, 2 yeux, ...)          Associer 2 quantités identiques en allant chercher le bon nombre de boules de pâte à modeler.</p> 	<p>La rivière p 32 (accés) :          Réaliser un chemin réel pour traverser la rivière (tapis) à l'aide de briques ou autre.</p>  <p>Réaliser un chemin en miniature à l'aide de lego/ kaplas... pour faire traverser un personnage.</p> 
Semaine 7	<p>Jeu du sapin p 34 (accés) :          On lance un dé couleurs (rouge, orange, jaune, vert, bleu). Celui qui est sur la bonne couleur avance d'une case jusqu'au sapin (pour accrocher sa boule).</p> 	<p>Jeu de la chenille p36 (accés) :          -Chercher une boîte contenant la bonne quantité de perles et les enfiler sur sa chenille.</p>  <p>-Ranger les perles dans les boîtes et les trier en dessinant sur une feuille un ou 2 points du dé.</p>  <p>-Tirer une carte et prendre le bon nombre de</p>

perles.



	Atelier 1	Atelier 2
Semaine 1	<p>Mémory des 3 premiers nombres p 148 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-On montre chaque carte et on demande quel nombre est représenté.</li> <li>-On cache les cartes, on retourne une paire. Si c'est le même nombre, on gagne la paire.</li> </ul> 	<p>Jeu des associations p 150 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-On place des pions au centre. Je montre une carte nombre (faces du dé 1 et 2), et les élèves mettent le même nombre de jetons dans leur boîte. On vérifie en posant les pions sur la carte.</li> </ul> 
Semaine 2	<p>Les paires p 151 :</p> <p><math>\frac{1}{2}</math> groupe : remettre des chaussettes mélangées par paire.</p> <p><math>\frac{1}{2}</math> groupe : trier des ronds et des carrés sur une ardoise.</p> 	<p>Le jeu du magicien p 157 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-On cache une quantité de jetons sous le chapeau (de 1 à 3). Quand on soulève, il faut savoir dire la quantité présente le plus vite possible.</li> </ul> 
Semaine 3	<p>Jeu de la tour p 164 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-A l'aide de blocs mousse, faire une tour PLUS GRANDE que soi.</li> <li>-A l'aide de Kaplas, faire une tour AUSSI GRANDE que la mascotte (aide à la formation de la tour : 4 kaplas).</li> </ul> 	<p>Partager p 166 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Partager une tour de cubes entre toutes les figurines.</li> <li>-partager les pions entre les enfants : d'abord un pion chacun, puis deux pions par élèves.</li> </ul> 
Semaine 4	Associer les doigts à un nombre p	Bon anniversaire petit ours p 58 (accés) :

173 :  
 -peindre le bon nombre d'empreintes en suivant le chiffre indiqué.  
 -Compléter avec le bon nombre d'empreintes.



-Comptine

-mettre les trois bougies sur le gâteau d'anniversaire à l'aide du matériel (poly-M, PàM, clips...)



Semaine 5

Le jeu des gâteaux p60 (aces) :  
 -chaque élève a 3 gâteaux (PàM).  
 Chacun son tour, on lance le dé (doigts) et on prend autant de bougies. On ne peut pas dépasser 3 bougies.

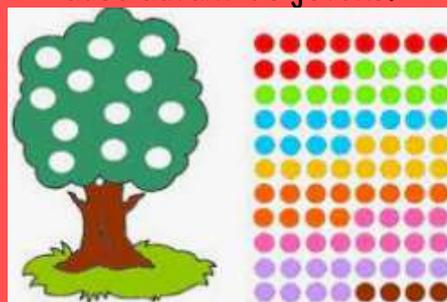


Les cadeaux de petit ours p 62 (aces) :  
 -Petit ours a 3 ans, il ne veut que trois cadeaux.  
 Aller chercher une boîte contenant 3 cadeaux (parmi d'autres). Vérification.  
 -Ne composer que des boîtes de 1, 2 ou 3 cadeaux identiques et les trier.



Semaine 6

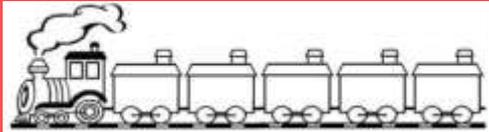
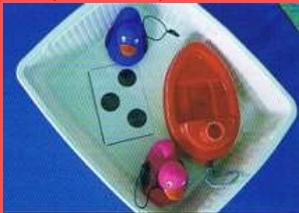
Le jeu de l'arbre :  
 -Je lance le dé de 1 à 3 (dé, doigts) et je complète mon arbre avec autant de jetons.

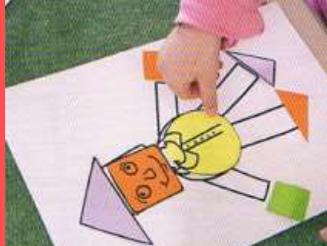


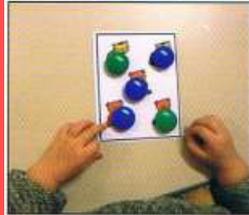
Classer par taille :

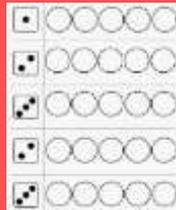
-trier les oursons selon leur taille et les ranger dans la bonne maison (petite, moyenne, grande).



	Atelier 1	Atelier 2
Semaine 1	<p>Le vocabulaire topologique p 198 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Présenter les cartes vocabulaire choisies.</li> <li>-Jeu réel avec sa chaise : devant/derrière, sur, sous, à côté.</li> <li>-Faire positionner un objet identique par rapport à un modèle fixe.</li> <li>-Illustrer chaque carte à l'aide de figurines.</li> </ul> 	<p>Les collections à compléter p 200 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Je montre une carte nombre 1 à 3 : les élèves doivent prendre le bon nombre de jetons.</li> <li>-Je montre une carte nombre. Les élèves ferment leurs yeux et je place quelques jetons dans leur boîte. Ils doivent compléter pour avoir autant de jetons que sur la carte.</li> </ul> 
Semaine 2	<p><math>\frac{1}{2}</math> groupe Ranger en lignes p 202 : L'élève doit poser les pions de la même couleur le long de la ligne, en respectant le sens de lecture et en serrant bien les pions.</p> 	<p>Le train des poupées p 77 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Mettre 5 chaises à la file et laisser les élèves s'asseoir. Les faire se disperser et se rasseoir au même endroit. Verbaliser.</li> <li>-Idem avec des doudous. Asseoir des doudous, les enlever. Chaque élève doit poser la photo d'un doudou au bon endroit.</li> <li>-Dessin train : photo des enfants dans chaque wagon. On cache et ils doivent se placer au bon endroit.</li> </ul> 
Semaine 3	<p>Pêche à la ligne p 79 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Pêcher le plus d'éléments et dénombrer.</li> <li>-Pêcher la quantité commandée par l'enseignant/ carte tirée au sort.</li> <li>-Montrer les animaux qu'on voit 1 fois, 2 fois, ou 3 fois.</li> </ul> 	<p>Les faces du dé p 223 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-On lance le dé et les élèves doivent retrouver la carte identique présente sur la table.</li> </ul> <p>Jeu de la marchande p 83 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-On donne une boîte avec une carte nombre : les élèves doivent venir se servir en prenant chaque objet le bon nombre de fois.</li> </ul>

		
Semaine 4	<p>Peser p 230 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Porter à la main : dire si c'est lourd (difficile à porter) ou léger.</li> <li>-Estimer en triant les objets qu'ils pensent être lourds/ légers.</li> <li>-Vérifier en soupesant les objets.</li> </ul> 	<p>Le village des nombres p 207 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Chaque élève a 3 maisons : 1, 2, 3. Il faut qu'il y ait toujours le même nombre dans chaque maison. Scotcher toutes les représentations des nombres au bon endroit.</li> </ul> 
Semaine 5	<p>Les triangles p 216 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Présenter et nommer cette forme : 3 côtés</li> <li>-Trier triangles / autres formes</li> <li>-Dessiner des triangles/ empreintes/ contour pochoirs.</li> </ul> 	<p>Les trois petits cochons p86 (accés) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Raconter le conte puis placer 2 cochons à l'extérieur et dire combien sont à la maison.</li> <li>-Manipulation indiv avec 3 cochons par élève</li> </ul> 
Semaine 6	<p>Le train des animaux p 84 (accés):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Reproduire un modèle de petit train en plaçant ses animaux au bon endroit.</li> </ul> 	<p>Il était un petit homme p 93 (accés) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Les élèves reconstituent le bonhomme en plaçant les bonnes formes aux bons endroits.</li> <li>-Ranger et trier les formes ensemble.</li> <li>-Placer les formes dans une boîte et deviner de laquelle il s'agit au toucher.</li> </ul> 

	Atelier 1	Atelier 2
Semaine 1	<p>Jeu « croque le 3,4,5 » p 253 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-On montre un carte image et les élèves doivent mettre le bon nombre de jetons dans leur boîte, le plus vite possible.</li> </ul> 	<p>Triolo p 104 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Je reproduis le modèle en plaçant les pièces sur les bonnes tiges et dans le bon ordre.</li> </ul> 
Semaine 2	<p>Les cartes à jouer p 255 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Fonctionnement cartes à jouer.</li> <li>-Une carte par élève, puis on donne des cubes aux élèves. Celui qui forme la bonne tour en premier gagne un jeton.</li> </ul> 	<p>Les animaux du zoo p 112 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-les élèves mémorisent leur carte et doivent aller chercher le bon nombre d'animaux.</li> <li>-aller chercher des pions pour chaque animal.</li> </ul> 
Semaine 3	<p>Le tangram totem p261 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Présentation matériel.</li> <li>-Reproduire un modèle posé</li> <li>-Reproduire un modèle sur fiche.</li> </ul> 	<p>Le vélo de Jo (1) p 114 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Raconter l'histoire, demander combien il y a de personnages à chaque étape.</li> </ul> 
Semaine 4	<p>Résolution de problèmes p 270 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Cartes énigmes 1 et 2 de la boîte à énigmes.</li> </ul> 	<p>Le vélo de Jo (2) p 116 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tirer une carte et mettre le bon nombre de personnages sur son vélo.</li> </ul> 
Semaine 5	<p>Jeu du poisson :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-On pioche une forme, on la nomme et on la place sur son poisson.</li> </ul>	<p>Rythmes et ribambelles niveau 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Les élèves poursuivent les algorithmes proposés.</li> </ul>

		
Semaine 6	<p>Les collections à compléter p279 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Boites avec des jetons (1,2,3).</li> <li>-On montre une carte nombre : les élèves complètent la boîte pour avoir 3. Puis essai avec 4 et 5.</li> </ul>	<p>La course des grenouilles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-On lance le dé et on fait avancer sa grenouille du bon nombre de cases. Le premier arrivé au nénuphar gagne.</li> </ul> 
Semaine 7	<p>Jeu de la marchande p 280 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Les élèves doivent aller chercher le bon nombre de fruits (1 à 3 voire 5).</li> </ul> 	<p>Le bon nombre de jetons :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Placer autant de jetons que le nombre demandé.</li> </ul> 
Semaine 8	<p>Les pickups :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Former le bon nombre de boules pour charger la benne du camion.</li> </ul> 	<p>Jeu du clown :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Je lance le dé et je prends autant de jetons pour compléter mon clown. Le premier qui décore son clown en premier gagne la partie.</li> </ul> 
Semaine 9	<p>Boites à compter n°1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Je place autant de jetons que demandé sur le modèle.</li> </ul> 	<p>Boites à compter n°1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Je place autant de jetons que demandé sur le modèle.</li> </ul> 
Semaine 10	<p>Jeu de la chenille :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Je poursuis l'algorithme pour terminer ma chenille (1/1 puis 2/1).</li> </ul>	

