


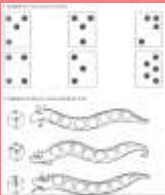


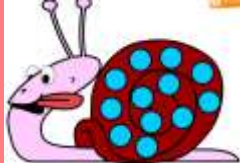
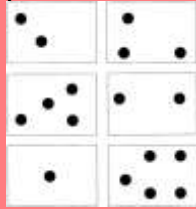


	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Construire les nombres pour exprimer les quantités	Reconnaitre une petite quantité : 3 Comparer des collections d'objets (terme à terme) : « autant que »	Reconnaitre de petites quantités : 1 à 4 Comparer des quantités de 1 à 4	Comparer des quantités Exprimer le résultat d'une comparaison en utilisant « plus que », « moins que », « autant que » Reconnaitre de petites quantités : 1 à 5	Résoudre des problèmes de quantités en organisant son comptage Reconnaitre de petites quantités : 1 à 6	Comparer des quantités de 1 à 6 Résoudre des problèmes de quantités en organisant son comptage
Stabiliser la connaissance des petits nombres	Associer différentes représentations des nombres : 1, 2, 3 Décomposer le nombre 3	Associer différentes représentations des nombres : 1, 2, 3, 4 Décomposer le nombre 4	Associer différentes représentations des nombres : 1, 2, 3, 4, 5 Décomposer le nombre 5	Associer différentes représentations des nombres : 1, 2, 3, 4, 5, 6 Décomposer le nombre 6	Utiliser les différentes représentations connues pour représenter une quantité
Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	Repérer une position dans une liste d'objets Utiliser les termes : 1er, 2ème, 3ème, 4ème, 5ème			Repérer une position dans une liste d'objets Utiliser les termes : 1er, ... , 6ème .	
Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes	Résoudre des problèmes de quantités. Comparer des quantités. Résoudre des problèmes d'ajout ou de retrait.			Résoudre des problèmes de partages. Résoudre des problèmes de composition de deux collections	
Acquérir la suite orale des mots-nombres	Mémoriser et réciter la suite des nombres : 1, 2, 3, 4	Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 5 Ranger les nombres de 1 à 5	Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 8 Ranger les nombres de 1 à 8	Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 10 Ranger les nombres de 1 à 10	Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 15 voire plus
Ecrire les nombres avec des chiffres	Lire les écritures chiffrées des nombres de 1 à 3	Lire les écritures chiffrées des nombres de 1 à 4	Lire les écritures chiffrées des nombres de 1 à 5	Apprendre progressivement l'écriture des chiffres jusqu'à 6 voire plus	

Dénombrer	Dénombrer de petites quantités : 1 à 3	Dénombrer de petites quantités : 1 à 4	Dénombrer de petites quantités : 1 à 5	Dénombrer de petites quantités : 1 à 6
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	Différencier des formes simples : rond, carré, triangle, rectangle	Reproduire un assemblage de formes	Dessiner des formes simples : rond, carré, triangle	
	Réaliser des encastremements et des puzzles de plus en plus complexes Identifier une organisation régulière (algorithmique) 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>Tri de lettres et chiffres p41 :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les MS doivent trier d'un côté les lettres et les chiffres et de l'autre les images : affiche collective. -Reconnaître les chiffres et lettres dans son environnement proche : qu'est-ce qu'une lettre un nombre ? A quoi ça sert ? 	<p>Les premiers nombres en pâte à modeler p 42 :</p> <p>1-2-3 : former le nombre + bon nombre de boules + représentations.</p> 
Semaine 2	<p>Jeu du serpent p 51 :</p> <ul style="list-style-type: none"> -On distribue les cartes aux élèves. Puis on annonce les nombres dans l'ordre. Celui qui a le 1 le place, puis le 2... (différentes représentations).  <ul style="list-style-type: none"> -Fiche « jeu du serpent » p22 (accés) : Colorier le nombre de ronds indiqué par le dé. 	<p>La chasse aux formes p 52 :</p> <p>Recherche de formes dans l'école : le rond puis le carré puis triangle.</p> 
Semaine 3	<p>Les tableaux des nombres 1 et 2 p 59 :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sur feuille A3, on colle toutes les représentations du 1 et du 2 (gommettes, doigts, chiffres, points, domino, carte à jouer, collection). 	<p>Faire une collection avec dé p 59 :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Je lance le dé (1à3) et je prends autant de jetons pour décorer mon escargot. Le premier à le finir gagne la partie. 
Semaine 4	<p>. Collections de 3 p 18 (accés) :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Je montre les collections de 3 objets parmi plusieurs (3 cubes, 2 bâtonnets, 3 billes, 1 kapla, ...) -Je colorie seulement les objets dessinés 	<p>L'escalier : ranger des formes selon leur longueur p 70 :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Entre 4 et 8 tasseaux de bois de longueurs différentes à classer du plus court au plus long en les plantant dans la

3 fois ; je complète ou je barre pour qu'il y ait 3 ronds.



pâte à modeler.



Semaine 5

Les collections d'objets : compléter une collection de 1 à 3 p 74 :
-Des boites contenant 1 jeton sont placées. Les élèves lancent le dé (1 à 3) et doivent compléter la boîte pour atteindre la valeur du dé.



Les cartes à toucher : p 75
-Les élèves fabriquent des cartes à toucher des nombres 1, 2 en collant des ronds de feutre sur des bandes.
-Yeux bandés : ils touchent et doivent trouver le nombre en question.



Semaine 6

Boites à compter p 68 :
-premier niveau : les élèves placent le nombre d'éléments demandé de 1 à 3 + fiche de suivi.



Tangrams simples :
-Reproduire un tangram en posant les pièces dessus puis à côté.



Semaine 7

Boites à compter p 68 :
-premier niveau : les élèves placent le nombre d'éléments demandé de 1 à 3 + fiche de suivi.



. Collections de 4 p 37 (accés) :
-Je montre les collections de 4 objets parmi plusieurs (4 cubes, 2 bâtonnets, 2 billes, 4 kaplas, ...)
-Collier de 4 perles (rouge, puis bleu, puis jaune...)
-Je colorie seulement les objets dessinés 4 fois ; je complète ou je barre pour qu'il y ait 3 perles.



Semaine 1

Repérage sur quadrillage p 97 :
-Présenter quadrillage aux enfants avec formes et couleurs, expliquer comment jouer et utiliser le quadrillage.



Les représentations des nombres p97 :
-Associer différentes représentations des nombres de 1 à 3 voire 4 et 5 (doigts, dés, cartes à jouer, écriture chiffrée).

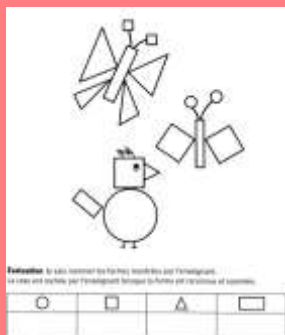
-Jeu de domino p 100 :
Revoir les règles du domino et jouer avec un domino classique (points 1 à 6).



Semaine 2

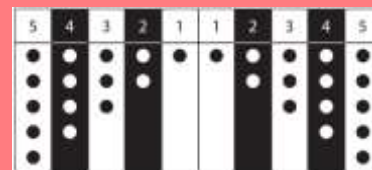
La chasse aux formes ; rectangle : p105 :
-rappeler ce qu'est un rectangle, chercher des rectangles dans la classe puis tracer le contour de ces formes sur une feuille blanche/ empreintes à la peinture/ tracer main levée.

-Fiche formes p52 (accès) :
Colorie les formes identiques de la même couleur.



Doigts et nombres p 105 :

- gym des doigts : on montre une représentation du nombre (1 à 5), l'élève lie autant de doigts avec son élastique.
-piano des doigts : placer ses doigts sur les nombres demandés.

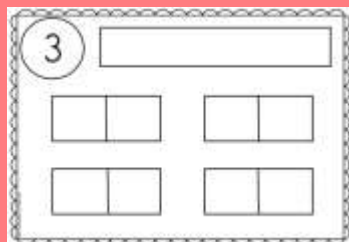


-l'ardoise du 4 : mettre toutes les représentations du 4..



Semaine 3

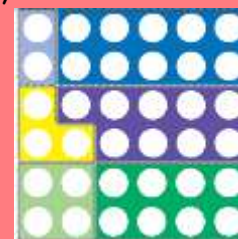
Décomposition des premiers nombres : p 112 :
-Décomposition du 2 par enseignant.
Décomposer 3 puis 4 avec boîte et dessiner toutes les solutions sur l'ardoise.



Jeu des flûtes p113 :

-Mettre ses doigts sur les 4 trous puis les lever pour chercher les décompositions (3 trous et 1 doigt levé).

-Décomposer le nombre 4 à l'aide des numicons : validation par le matériel avec doigts dans les numicons puis superpositions. Trouver toutes les solutions, les tracer sur une feuille.

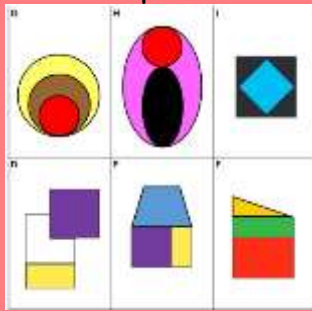


Semaine 4

Jeu des couches p 120 :
-Expliquer le principe en faisant un modèle.

Fabriquer la fleur du nombre 5 et 6
Associer les différentes représentations

Ils réalisent plusieurs fiches



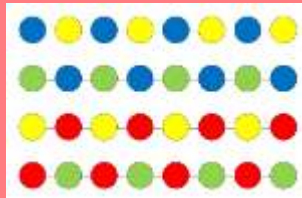
des nombres de 1 à 5 (dés, doigts, quantités)



Semaine 5

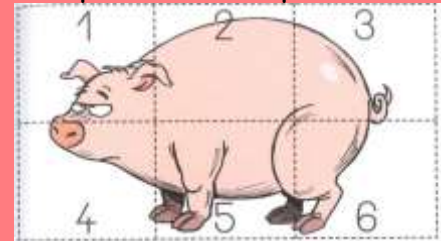
Algorithmes p105 :

-Reproduire un algorithme : moitié jetons rouges/ moitié bleus, alternance 1/1.



Le jeu du cochon p68 (accés) :

-Je lance le dé (1 à 6), et je place la pièce de puzzle correspondante.



Semaine 6

Cartes à toucher : p 107 :

-Les élèves fabriquent des cartes à toucher des nombres 3 et 4 en collant des ronds de feutre sur des bandes.

-Yeux bandés : ils touchent et doivent trouver le nombre en question.



Tangram totem p 123 :

-Aller voir un modèle sur une table voisine, le mémoriser et revenir à sa place pour le reproduire. Autant d'allers-retours qu'ils le souhaitent puis limiter.

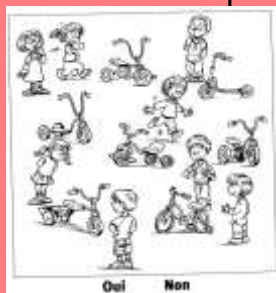


Semaine 7

Problème de comparaison p 72 (accés) :

-Manipulation : Trouver si chaque écureuil aura un nid.

-Fiche : assez de capuchons pour chaque feutre ? Assez de vélo par enfant ?



Topologie : P 151

-Réel : se placer par rapport à sa chaise.
-Un cube et un personnage par élève, tirer une carte et placer le personnage au bon endroit. Utiliser le vocabulaire devant, sous, sur...

Semaine 1

Le jeu des insectes : p 157

-Jeu de déplacement sur une piste avec dé différentes représentations (1 à 6).



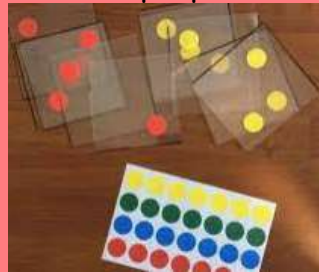
Les mesures de masses : P 158

-Avec des balances et des contenants. En binôme, remplir des contenants à l'aide de cuillères et sable. Equilibrer les balances puis avoir un contenant plus lourd et moins lourd.



Semaine 2

Les cartes transparentes : P 159 recomposer des nombres en superposant des cartes.



Compléter des collections de 6, P 160 :
-Je complète les collections en dessinant le nombre de ronds manquants.
Sac à toucher les nombres 4,5,6 p 160 :
-A l'intérieur du sac, placer différentes représentations des nombres (silhouettes, cartons, bracelet de perles...).



Semaine 3

Les formes superposées p 165 :

-Formes sur papier transparent de différentes tailles, les superposer de la plus petite à la plus grande puis les classer.



Le jeu des verres : p 165 :

-dés avec constellations 1,2,3 : lancer le dé et mettre la bonne quantité de perles dans un verre. Refaire trois fois puis comptabiliser ses perles en les dessinant.



Semaine 4

Les chenilles p 106 (accés) :

-prendre juste ce qu'il faut de pions pour compléter sa chenille. Puis on change de chenille (compter en ligne en pointant chaque rond).
-idem châteaux (trouver un chemin pour ne pas compter 2 fois la même fenêtre).
-idem poissons (marquage possible au feutre).

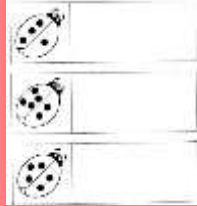
Dictées de formes : p 172 :
-Montrer une figure et la reproduire avec des blocs logiques. Puis montrer et cacher avant la reproduction. Puis décrire la figure et la reproduire sans la voir.

(Mat acces p 119).



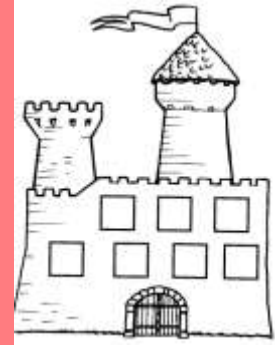
Semaine 5

Le jeu des coccinelles p 112 (accés) :
-Placer les points noirs sur sa coccinelle (superposition).
-Prendre une coccinelle et compter ce qu'il faut de points noirs.
-Fiche coccinelles



Les chenilles p106 (accés) suite :

-Fiches châteaux/ serpents



Semaine 6

La bande articulée p 200 :
-Une bande articulée pour 2 élèves. Un élève lance le dé. L'autre doit dire où se trouve la case. Vérification
+ Revoir le tracé des chiffres 1-2-3



Le jeu du détective : p 201 :

-Pâte à modeler, numicons, objet, cartes nombres. Un enfant fait une empreinte et l'autre doit trouver la carte nombre correspondante.
+ Revoir le tracé des nombres 4-5-6



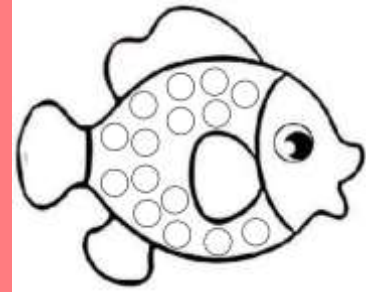
Semaine 1

Le set de maths : p 208 : un set de maths sous pochette par élève + matériel : donner un nombre puis compléter son set avec le matériel (numicon, cartes, jetons, écriture chiffrée. Réaliser plusieurs nombres



Pipo le clown p 126 (accés) :

-je lance le dé (1 à 6) et je prends autant de jetons. Je fais des pauses pour comparer qui a le plus de jetons.



Semaine 2

Compléter une collection : P 211 :

-Dans un premier temps en collectif avec le monstre à compter puis avec la boîte à décomposer : mettre un nombre de jetons : l'élève doit compléter pour atteindre le nombre souhaité (5 et 6).



Le jeu de la ferme p 217 :

-jeu de plateau : chaque élève choisit un animal et se place sur la grande diamétralement opposé. Il pioche une carte à jouer (1 à 6) et avance d'autant de cases.



Semaine 3

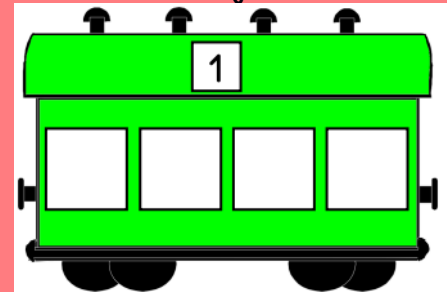
Mesure de longueurs : p 217

-Objets de différentes tailles + un bâtonnet : mesurer des petits objets et dire s'ils mesurent plus ou moins qu'un bâton. Puis mesurer des objets plus grands : reports d'unités.



Le jeu du train : p 224

-Choisir un nombre par élève. Jeter le dé, l'élève qui a ce nombre peut prendre une carte représentant son nombre sur la table pour compléter son train. S'il se trompe, il repose l'objet.



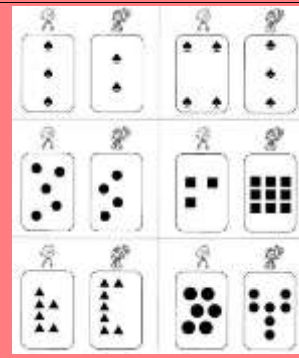
Semaine 4

Parcours de l'escargot p 146 (accés) :

-Réciter la comptine et trouver le parcours de l'escargot.
-parcours fléché à tracer de la ferme.

Jeu de bataille p 132 (accés) :

-Avec des cartes à jouer traditionnelles
-Avec des cartes non traditionnelles (estimation visuelle ou comptage).
-Fiche bataille.



Semaine 5

Compléter une collection : p 231 :
 -Colliers avec perles (3-4-5-6). Par deux, un enfant montre son collier puis il cache des perles. L'autre doit dire combien de perles sont cachées.
 -Ensuite travail individuel sur boîtes à décomposer p 231 (compléter des collections).



Mesures de longueurs : P 232

-Plusieurs objets par élèves et des bandes de papier. Les enfants découpent les bandes en fonction de la longueur des objets puis ils les classes par ordre croissant ou décroissant.



Semaine 6

La course des animaux : p 231 :
 -Raconter une histoire de position. Les élèves doivent remettre les images des animaux dans le bon ordre puis écrire en dessous le nombre représentant la position.



Jeu du serpent p 233 :

-Refaire le serpent en lançant le dé chacun son tour : faire 1, puis 2, puis 3 Jusqu'à 10.



Semaine 1

Résolution de problème p254 :
-Boite à énigmes



Les traces préhistoriques : p 254
-Les enfants trempent leurs doigts dans la peinture, une couleur pour chaque main. Sur une feuille, ils doivent faire les décompositions des nombres de 1 à 5. Faire collectivement chacun son tour.



Semaine 2

Boites à compter n°2 (suite) :
-Réaliser les fiches suivantes.



La réussite des cartes p 253 :
-Pour chaque élève les cartes de 1 à 6 dans une couleur. Proposer un nombre entre 1 et 5 et demander aux élèves quel nombre on obtient en ajoutant 1.



Semaine 3

Résolution de problème p254 :
-Boite à énigmes



Déplacements codés sur quadrillage p 263 :

-Atelier Quadricodage : modèles + fiches de suivi.



Semaine 4

Jeux de nombres p 156 (accés) :
-Ecrire les nombres dans un gabarit.
-Le nombre mystère : ex collectif. Réciter la comptine pour trouver le nombre manquant.

7		6
4	1	3
9	5	2

Les algorithmes : p 240 : reproduire un algorithme simple en regardant le modèle quelques secondes puis en le cachant.

Semaine 5

Jeu des voitures : p 71 : compléter sa voiture en lançant le dé. Si le nombre est trop grand je passe mon tour.

Boites de 6 œufs + cochonnets + dé :



Puzzles numériques 1 à 10 :
-Placer les pièces dans le bon ordre de 1 à 10 pour reformer l'image + fiche de suivi.



Semaine 6

Jeu du parking :

-je pioche une voiture et je reconnais la représentation du nombre. Je place alors ma voiture à la bonne place.



Le mic-mac et la maison p 170 (accès) :
 -Observer le modèle de l'enseignant et placer ses animaux à l'identique.
 -Placer les animaux en suivant les consignes de l'enseignant.



Semaine 7

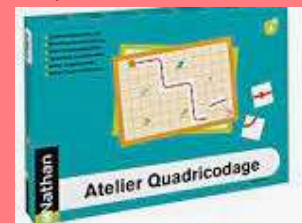
Jeu du parking :

-je pioche une voiture et je reconnais la représentation du nombre. Je place alors ma voiture à la bonne place.



Déplacements codés sur quadrillage p 263 :

-Atelier Quadricodage : modèles + fiches de suivi.



Semaine 8

Les solides cachés :

-Je passe ma main dans la boîte et je devine la forme que je vais sortir.
 -Commande pour le doudou : que des ronds, triangles, carrés, rectangles.



Les carrés des nombres : P 279 :
 -Ranger les nombres dans l'ordre croissant. Carrés de couleurs avec les chiffres de 1 à 6. Puis faire un carré des nombres.



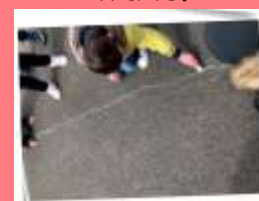
Semaine 9

La bande articulée p 281 :

-Lancer le dé et réaliser la collection avec les jetons en cachant le nombre.



Tracer des lignes : p 287 :
 -Tracer des lignes en suivant une ficelle à la craie dans la cour. Faire émerger des formes géométriques en croisant les traits.



Semaine 10

Jeux maths- révisions

