

PERIODE 1

SEMAINE 1

Tous les élèves passent deux fois dans chaque activité, qu'elle soit guidée, semi-autonome ou autonome

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 1 : les colliers (1)	Boite autonome 1	Activité semi-autonome 2 : Le coin marchande	Boite autonome 2
Groupe 2 PS	Boite autonome 2	Activité semi-autonome 2 : Le coin marchande	Boite autonome 1	Activité semi-autonome 1 : les colliers (1)
Groupe 1 MS	Atelier 3 : énumération au coin marchande	Atelier 4 : les premiers nombres en pâte à modeler	Atelier 1 : tri de lettres et de chiffres	Atelier 2 : la chasse aux signes
Groupe 2 MS	Atelier 4 : les premiers nombres en pâte à modeler	Atelier 1 : tri de lettres et de chiffres	Atelier 2 : la chasse aux signes	Atelier 3 : énumération au coin marchande

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 1 : le matériel de maths	Activité guidée 2 : un peu/beaucoup	Activité guidée 1 : le matériel de maths	Activité guidée 2 : un peu/beaucoup
Groupe 2 PS	Activité guidée 2 : un peu/beaucoup	Activité guidée 1 : le matériel de maths	Activité guidée 2 : un peu/beaucoup	Activité guidée 1 : le matériel de maths
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : les puzzles	Atelier autonome 4 : Jeu de construction	Atelier autonome 1 : énumération les colliers de perles	Atelier 2 : la chasse aux signes
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Jeu de construction	Atelier autonome 1 : énumération les colliers de perles	Atelier autonome 2 : les premiers nombres en pâte à modeler	Atelier autonome 3 : les puzzles

SEMAINE 2

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 2 : Le coin marchande	Boite autonome 2	Activité semi-autonome 3 : la chasse aux ronds	Boite autonome 3
Groupe 2 PS	Boite autonome 3	Activité semi-autonome 3 : la chasse aux ronds	Boite autonome 2	Activité semi-autonome 2 : Le coin marchande
Groupe 1 MS	Atelier 3 : La chasse aux formes	Atelier 4 : Le jeu des boites gigognes	Atelier 1 : La gym des doigts – Le jeu du serpent	Atelier 2 : Les collections d'objets
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Le jeu des boites gigognes	Atelier 1 : La gym des doigts – Le jeu du serpent	Atelier 2 : Les collections d'objets	Atelier 3 : La chasse aux formes

2^è temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 2 : un peu/beaucoup	Activité guidée 3 : les encastrements	Activité guidée 2 : un peu/beaucoup	Activité guidée 3 : les encastrements
Groupe 2 PS	Activité guidée 3 : les encastrements	Activité guidée 2 : un peu/beaucoup	Activité guidée 3 : les encastrements	Activité guidée 2 : un peu/beaucoup
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : énumération au coin marchande	Atelier autonome 4 : le jeu de la bataille des cartes	Atelier autonome 1 : Le tri de lettre et de chiffres	Atelier autonome 2 : Les puzzles
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : le jeu de la bataille des cartes	Atelier autonome 1 : Le tri de lettre et de chiffres	Atelier autonome 2 : Les puzzles	Atelier autonome 3 : énumération au coin marchande

SEMAINE 3

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 3 : la chasse aux ronds	Boite autonome 3	Activité semi-autonome 4 : tracer des ronds	Boite autonome 4
Groupe 2 PS	Boite autonome 4	Activité semi-autonome 4 : tracer des ronds	Boite autonome 3	Activité semi-autonome 3 : la chasse aux ronds
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Le tangram totem (1)	Atelier 4 : L'ardoise des nombres 1 et 2	Atelier 1 : Les tableaux des nombres 1 et 2	Atelier 2 : Les collections d'objets (2)
Groupe 2 MS	Atelier 4 : L'ardoise des nombres 1 et 2	Atelier 1 : Les tableaux des nombres 1 et 2	Atelier 2 : Les collections d'objets (2)	Atelier 3 : Le tangram totem (1)

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 3 : les encastrements	Activité guidée 4 : le jeu de piste en classe	Activité guidée 3 : les encastrements	Activité guidée 4 : le jeu de piste en classe
Groupe 2 PS	Activité guidée 4 : le jeu de piste en classe	Activité guidée 3 : les encastrements	Activité guidée 4 : le jeu de piste en classe	Activité guidée 3 : les encastrements
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Les puzzles	Atelier autonome 4 : Pavage des carrés	Atelier autonome 1 : Le jeu du serpent ou activité sur tablette	Atelier autonome 2 : Les colliers de perles (1)
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Pavage des carrés	Atelier autonome 1 : Le jeu du serpent ou activité sur tablette	Atelier autonome 2 : Les colliers de perles (1)	Atelier autonome 3 : Les puzzles

SEMAINE 4

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 4 : tracer des ronds	Boite autonome 4	Activité semi-autonome 5 : 1 pour 1	Activité semi-autonome 6 : Traces mathématiques
Groupe 2 PS	Boite autonome 4	Activité semi-autonome 4 : tracer des ronds	Activité semi-autonome 6 : Traces mathématiques	Activité semi-autonome 5 : 1 pour 1
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Le jeu de dominos géants	Atelier 4 : Les formes cachées	Atelier 1 : Les galets à compter	Atelier 2 : L'ardoise du nombre 3
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Les formes cachées	Atelier 1 : Les galets à compter	Atelier 2 : L'ardoise du nombre 3	Atelier 3 : Le jeu de dominos géants

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 4 : le jeu de piste en classe	Activité guidée 5 : leu jeu « Croque le 1 »	Activité guidée 4 : le jeu de piste en classe	Activité guidée 5 : leu jeu « Croque le 1 »
Groupe 2 PS	Activité guidée 5 : leu jeu « Croque le 1 »	Activité guidée 4 : le jeu de piste en classe	Activité guidée 5 : leu jeu « Croque le 1 »	Activité guidée 4 : le jeu de piste en classe
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Le sac à toucher	Atelier autonome 4 : L'escalier	Atelier autonome 1 : Le jeu de la marchande et du marchand	Atelier autonome 2 : Le jeu de la bataille des cartes (2)
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : L'escalier	Atelier autonome 1 : Le jeu de la marchande et du marchand	Atelier autonome 2 : Le jeu de la bataille des cartes (2)	Atelier autonome 3 : Le sac à toucher

SEMAINE 5

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 5 : 1 pour 1	Boite autonome 1	Activité semi-autonome 6 : Traces mathématiques	Activité semi-autonome 1
Groupe 2 PS	Boite autonome 1	Activité semi-autonome 5 : 1 pour 1	Activité semi-autonome 1	Activité semi-autonome 6 : Traces mathématiques
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Le tangram totem (2)	Atelier 4 : Les cartes à toucher	Atelier 1 : Les collections d'objets (3)	Atelier 2 : Le jeu des formes : les ronds et autres formes
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Les cartes à toucher	Atelier 1 : Les collections d'objets (3)	Atelier 2 : Le jeu des formes : les ronds et autres formes	Atelier 3 : Le tangram totem (2)

2^è temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 5 : leu jeu « Croque le 1 »	Activité guidée 1 : le matériel de maths	Activité guidée 5 : leu jeu « Croque le 1 »	Activité guidée 1 : le matériel de maths
Groupe 2 PS	Activité guidée 1 : le matériel de maths	Activité guidée 5 : leu jeu « Croque le 1 »	Activité guidée 1 : le matériel de maths	Activité guidée 5 : leu jeu « Croque le 1 »
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Les puzzles	Atelier autonome 4 : L'escalier (2)	Atelier autonome 1 : La boite à compter (1)	Atelier autonome 2 : Les colliers de perles (2)
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : L'escalier (2)	Atelier autonome 1 : La boite à compter (1)	Atelier autonome 2 : Les colliers de perles (2)	Atelier autonome 3 : Les puzzles

PERIODE 2

SEMAINE 1 :

Tous les élèves passent deux fois dans chaque activité, qu'elle soit guidée, semi-autonome ou autonome

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 1 : les colliers	Boite autonome 1	Activité semi-autonome 2 : Les encastrements	Boite autonome 2
Groupe 2 PS	Boite autonome 2	Activité semi-autonome 2 : Les encastrements	Boite autonome 1	Activité semi-autonome 1 : les colliers
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Les traces des premiers nombres	Atelier 4 : Le sac à toucher des formes	Atelier 1 : le repérage sur quadrillage	Atelier 2 : Les représentations des nombres
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Le sac à toucher des formes	Atelier 1 : Le repérage sur quadrillage	Atelier 2 : Les représentations des nombres	Atelier 3 : Les traces des premiers nombres

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 1 : Les faces du dé 1 et 2	Activité guidée 2 : Les dominos	Activité guidée 1 : Les faces du dé 1 et 2	Activité guidée 2 : Les dominos
Groupe 2 PS	Activité guidée 2 : Les dominos	Activité guidée 1 : Les faces du dé 1 et 2	Activité guidée 2 : Les dominos	Activité guidée 1 : Les faces du dé 1 et 2
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Le jeu de la tour	Atelier autonome 4 : Jeu libre de construction	Atelier autonome 1 : Le jeu de dominos classiques	Atelier 2 : Les tracés des premiers nombres
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Jeu libre de construction	Atelier autonome 1 : Le jeu de dominos classiques	Atelier autonome 2 : Les tracés des premiers nombres	Atelier autonome 3 : Le jeu de la tour

SEMAINE 2

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 2 : les encastrements	Boite autonome 2	Activité semi-autonome 3 : les puzzles	Boite autonome 3
Groupe 2 PS	Boite autonome 3	Activité semi-autonome 3 : les puzzles	Boite autonome 2	Activité semi-autonome 2 : les encastrements
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Doigts et nombres	Atelier 4 : L'ardoise du 4	Atelier 1 : Les algorithmes (1)	Atelier 2 : La chasse aux formes (rectangle)
Groupe 2 MS	Atelier 4 : L'ardoise du 4	Atelier 1 : Les algorithmes (1)	Atelier 2 : La chasse aux formes (rectangle)	Atelier 3 : Doigts et nombres

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 2 : Les dominos	Activité guidée 3 : Le sac à toucher les ronds	Activité guidée 2 : Les dominos	Activité guidée 3 : Le sac à toucher les ronds
Groupe 2 PS	Activité guidée 3 : Le sac à toucher les ronds	Activité guidée 2 : Les dominos	Activité guidée 3 : Le sac à toucher les ronds	Activité guidée 2 : Les dominos
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Le jeu de la tour (2)	Atelier autonome 4 : Un jeu de logique (1)	Atelier autonome 1 : Collections d'objets jusque 4	Atelier autonome 2 : Les cartes à toucher (2)
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Un jeu de logique (1)	Atelier autonome 1 : Collections d'objets jusque 4	Atelier autonome 2 : Les cartes à toucher (2)	Atelier autonome 3 : Le jeu de la tour (2)

SEMAINE 3

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 3 : Les puzzles	Boite autonome 3	Activité semi-autonome 4 : Tracer des carrés	Boite autonome 4
Groupe 2 PS	Boite autonome 4	Activité semi-autonome 4 : Tracer des carrés	Boite autonome 3	Activité semi-autonome 3 : Les puzzles
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Le repérage sur un quadrillage XXL	Atelier 4 : Comparaison de longueurs	Atelier 1 : La décomposition des premiers nombres	Atelier 2 : Le jeu des flutes
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Comparaison de longueurs	Atelier 1 : La décomposition des premiers nombres	Atelier 2 : Le jeu des flutes	Atelier 3 : Le repérage sur un quadrillage XXL

2^è temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 3 : Le sac à toucher les ronds	Activité guidée 4 : La chasse aux carrés	Activité guidée 3 : Le sac à toucher les ronds	Activité guidée 4 : La chasse aux carrés
Groupe 2 PS	Activité guidée 4 : La chasse aux carrés	Activité guidée 3 : Le sac à toucher les ronds	Activité guidée 4 : La chasse aux carrés	Activité guidée 3 : Le sac à toucher les ronds
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Le jeu de la bataille des cartes (1)	Atelier autonome 4 : Un jeu de logique (2)	Atelier autonome 1 : Les collections de 4	Atelier 2 : Le sac à toucher les nombres
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Un jeu de logique (2)	Atelier autonome 1 : Les collections de 4	Atelier 2 : Le sac à toucher les nombres	Atelier autonome 3 : Le jeu de la bataille des cartes (1)

SEMAINE 4

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 4 : Tracer des carrés	Boite autonome 4	Activité semi-autonome 5 : Les mosaïques	Activité semi-autonome 6 : Le magasin de vêtements
Groupe 2 PS	Boite autonome 4	Activité semi-autonome 4 : Tracer des carrés	Activité semi-autonome 6 : Le magasin de vêtements	Activité semi-autonome 5 : Les mosaïques
Groupe 1 MS	Atelier 3 : La boite du magicien	Atelier 4 : Le jeu des couches (1)	Atelier 1 : L'ardoise du nombre 5	Atelier 2 : Les images des nombres
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Le jeu des couches (1)	Atelier 1 : L'ardoise du nombre 5	Atelier 2 : Les images des nombres	Atelier 3 : La boite du magicien

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 4 : La chasse aux carrés	Activité guidée 5 : Le jeu « Croque le 2 »	Activité guidée 4 : La chasse aux carrés	Activité guidée 5 : Le jeu « Croque le 2 »
Groupe 2 PS	Activité guidée 5 : Le jeu « Croque le 2 »	Activité guidée 4 : La chasse aux carrés	Activité guidée 5 : Le jeu « Croque le 2 »	Activité guidée 4 : La chasse aux carrés
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Les puzzles à compter	Atelier autonome 4 : Le tangram totem	Atelier autonome 1 : Les collections de 5	Atelier autonome 2 : Les galets à compter
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Le tangram totem	Atelier autonome 1 : Le tangram totem	Atelier autonome 2 : Les galets à compter	Atelier autonome 3 : Les puzzles à compter

SEMAINE 5

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 5 : Les mosaïques	Boite autonome 1	Activité semi-autonome 6 : Le magasin de vêtements	Activité semi-autonome 1 : Les faces du dé 1 et 2
Groupe 2 PS	Boite autonome 1	Activité semi-autonome 5 : Les mosaïques	Activité semi-autonome 1 : Les faces du dé 1 et 2	Activité semi-autonome 6 : Le magasin de vêtements
Groupe 1 MS	Atelier 3 : La comparaison de longueurs	Atelier 4 : Le jeu des couches (2)	Atelier 1 : La décomposition de 4 et 5	Atelier 2 : Le monstre à reconstituer ou les puzzles à compter
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Le jeu des couches (2)	Atelier 1 : La décomposition de 4 et 5	Atelier 2 : Le monstre à reconstituer ou les puzzles à compter	Atelier 3 : La comparaison de longueurs

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 5 : Le jeu « Croque le 2 »	Activité guidée 1 : Les faces du dé 1 et 2	Activité guidée 5 : Le jeu « Croque le 2 »	Activité guidée 1 : Les faces du dé 1 et 2
Groupe 2 PS	Activité guidée 1 : Les faces du dé 1 et 2	Activité guidée 5 : Le jeu « Croque le 2 »	Activité guidée 1 : Les faces du dé 1 et 2	Activité guidée 5 : Le jeu « Croque le 2 »
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Le jeu de la bataille des cartes (2)	Atelier autonome 4 : Un jeu de logique (3)	Atelier autonome 1 : Une activité de mesure	Atelier autonome 2 : Le tangram totem (2)
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Un jeu de logique (3)	Atelier autonome 1 : Une activité de mesure	Atelier autonome 2 : Le tangram totem (2)	Atelier autonome 3 : Le jeu de la bataille des cartes (2)

PERIODE 3

SEMAINE 1 :

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 1 : Les paires	Boite autonome 1	Activité semi-autonome 2 :Classer par taille	Boite autonome 2
Groupe 2 PS	Boite autonome 2	Activité semi-autonome 2 :Classer par taille	Boite autonome 1	Activité semi-autonome 1 : Les paires
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Le nombre suivant	Atelier 4 : Les dictées de formes (1)	Atelier 1 : La réactivation des nombres de 1 à 5	Atelier 2 : L'ardoise du 6
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Les dictées de formes (1)	Atelier 1 : La réactivation des nombres de 1 à 5	Atelier 2 : L'ardoise du 6	Atelier 3 : Le nombre suivant

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 1 : Le memory des trois premiers nombres	Activité guidée 2 : Le jeu des associations	Activité guidée 1 : Le memory des trois premiers nombres	Activité guidée 2 : Le jeu des associations
Groupe 2 PS	Activité guidée 2 : Le jeu des associations	Activité guidée 1 : Le memory des trois premiers nombres	Activité guidée 2 : Le jeu des associations	Activité guidée 1 : Le memory des trois premiers nombres
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Les suites	Atelier autonome 4 : Un jeu de tableau à double entrée	Atelier autonome 1 : Les galets à compter du 6	Atelier autonome 2 : La fabrique du 6
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Un jeu de tableau à double entrée	Atelier autonome 1 : Les galets à compter du 6	Atelier autonome 2 : La fabrique du 6	Atelier autonome 3 : Les suites

SEMAINE 2

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 2 : Classer par taille	Boite autonome 2	Activité semi-autonome 3 : Classer des formes	Boite autonome 3
Groupe 2 PS	Boite autonome 3	Activité semi-autonome 3 : Classer des formes	Boite autonome 2	Activité semi-autonome 2 : Classer par taille
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Les mesures de masses (1)	Atelier 4 : Les cartes transparentes	Atelier 1 : Le jeu des insectes (1)	Atelier 2 : Le monstre à compter de 1 à 6
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Les cartes transparentes	Atelier 1 : Le jeu des insectes (1)	Atelier 2 : Le monstre à compter de 1 à 6	Atelier 3 : Les mesures de masses (1)

2^è temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 2 : Le jeu des associations	Activité guidée 3 : Le jeu du magicien	Activité guidée 2 : Le jeu des associations	Activité guidée 3 : Le jeu du magicien
Groupe 2 PS	Activité guidée 3 : Le jeu du magicien	Activité guidée 2 : Le jeu des associations	Activité guidée 3 : Le jeu du magicien	Activité guidée 2 : Le jeu des associations
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : La mesure de masse (2)	Atelier autonome 4 : Les jeux sur quadrillages	Atelier autonome 1 : Les collections de 6 à compléter	Atelier autonome 2 : Le sac à toucher des nombres 4/5/6
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Les jeux sur quadrillages	Atelier autonome 1 : Les collections de 6 à compléter	Atelier autonome 2 : Le sac à toucher des nombres 4/5/6	Atelier autonome 3 : La mesure de masse (2)

SEMAINE 3

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 3 : Classer des formes	Boîte autonome 3	Activité semi-autonome 4 : Les puzzles	Boîte autonome 4
Groupe 2 PS	Boîte autonome 4	Activité semi-autonome 4 : Les puzzles	Boîte autonome 3	Activité semi-autonome 3 : Classer des formes
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Le jeu des verres (1)	Atelier 4 : Les cubes et les boules	Atelier 1 : Le jeu des insectes (2)	Atelier 2 : Les formes superposées
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Les cubes et les boules	Atelier 1 : Le jeu des insectes (2)	Atelier 2 : Les formes superposées	Atelier 3 : Le jeu des verres (1)

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 3 : Le jeu du magicien	Activité guidée 4 : Le jeu de la tour	Activité guidée 3 : Le jeu du magicien	Activité guidée 4 : Le jeu de la tour
Groupe 2 PS	Activité guidée 4 : Le jeu de la tour	Activité guidée 3 : Le jeu du magicien	Activité guidée 4 : Le jeu de la tour	Activité guidée 3 : Le jeu du magicien
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Le chemin des couleurs	Atelier autonome 4 : Tableau à double entrée des quantités	Atelier autonome 1 : Les nombres cachés	Atelier autonome 2 : Le sac à toucher les nombres (2)
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Tableau à double entrée des quantités	Atelier autonome 1 : Les nombres cachés	Atelier autonome 2 : Le sac à toucher les nombres (2)	Atelier autonome 3 : Le chemin des couleurs

SEMAINE 4

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 4 : Les puzzles	Boite autonome 4	Activité semi-autonome 5 : Un jeu de construction	Boite autonome 5
Groupe 2 PS	Boite autonome 4	Activité semi-autonome 4 : Les puzzles	Boite autonome 5	Activité semi-autonome 5 : Un jeu de construction
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Les dictées de formes (2)	Atelier 4 : Les premiers nombres en images de 1 à 6	Atelier 1 : Le billard hollandais (1)	Atelier 2 : Le jeu des verres (2)
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Les premiers nombres en images de 1 à 6	Atelier 1 : Le billard hollandais (1)	Atelier 2 : Le jeu des verres (2)	Atelier 3 : Les dictées de formes (2)

2^è temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 4 : Le jeu de la tour	Activité guidée 5 : Les partages	Activité guidée 4 : Le jeu de la tour	Activité guidée 5 : Les partages
Groupe 2 PS	Activité guidée 5 : Les partages	Activité guidée 4 : Le jeu de la tour	Activité guidée 5 : Les partages	Activité guidée 4 : Le jeu de la tour
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Le billard hollandais (2)	Atelier autonome 4 : Un jeu de repérage dans l'espace	Atelier autonome 1 : Le jeu des insectes (3)	Atelier autonome 2 : La bataille des collections
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Un jeu de repérage dans l'espace	Atelier autonome 1 : Le jeu des insectes (3)	Atelier autonome 2 : La bataille des collections	Atelier autonome 3 : Le billard hollandais (2)

SEMAINE 5

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 5 : Un jeu de construction	Boite autonome 1	Boite autonome 5	Activité semi-autonome 1 : Les paires
Groupe 2 PS	Boite autonome 1	Activité semi-autonome 5 : Un jeu de construction	Activité semi-autonome 1 : Les paires	Boite autonome 5
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Les mesures de masses (3)	Atelier 4 : Tableaux éphémères des 6 premiers nombres	Atelier 1 : Le billard hollandais (3)	Atelier 2 : Les compteurs
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Tableaux éphémères des 6 premiers nombres	Atelier 1 : Le billard hollandais (3)	Atelier 2 : Les compteurs	Atelier 3 : Les mesures de masses (3)

2^è temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 5 : Les partages	Activité guidée 1 : Le memory des trois premiers nombres	Activité guidée 5 : Les partages	Activité guidée 1 : Le memory des trois premiers nombres
Groupe 2 PS	Activité guidée 1 : Le memory des trois premiers nombres	Activité guidée 5 : Les partages	Activité guidée 1 : Le memory des trois premiers nombres	Activité guidée 5 : Les partages
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Le rallye maths	Atelier autonome 4 : Le rallye maths	Atelier autonome 1 : Le billard hollandais (4)	Atelier autonome 2 : Le jeu de batailles avec cartes collections
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Le rallye maths	Atelier autonome 1 : Le billard hollandais (4)	Atelier autonome 2 : Le jeu de batailles avec cartes collections	Atelier autonome 3 : Le rallye maths

PERIODE 4

Il y a plus d'activités en PS qu'au cours des périodes précédentes (une activité guidée de plus et 6 boîtes autonomes proposées). Cette période durant toujours plus de cinq semaines, nous proposons une organisation sur 6 semaines suivant la même logique qu'au cours des périodes précédentes. Tous les élèves passent deux fois dans chaque activité, qu'elle soit guidée, semi-autonome ou autonome.

SEMAINE 1 :

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 1 : Le memory des nombres	Boîte autonome 1	Activité semi-autonome 2 : Ranger en lignes	Boîte autonome 2
Groupe 2 PS	Boîte autonome 2	Activité semi-autonome 2 : Ranger en lignes	Boîte autonome 1	Activité semi-autonome 1 : Le memory des nombres
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Le magasin de fleurs (1)	Atelier 4 : Le jeu du détective	Atelier 1 : La réactivation des nombres de 4 à 6	Atelier 2 : La bande articulée
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Le jeu du détective	Atelier 1 : La réactivation des nombres de 4 à 6	Atelier 2 : La bande articulée	Atelier 3 : Le magasin de fleurs (1)

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 1 : Le vocabulaire topologique	Activité guidée 2 : Les collections à compléter	Activité guidée 1 : Le vocabulaire topologique	Activité guidée 2 : Les collections à compléter
Groupe 2 PS	Activité guidée 2 : Les collections à compléter	Activité guidée 1 : Le vocabulaire topologique	Activité guidée 2 : Les collections à compléter	Activité guidée 1 : Le vocabulaire topologique
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Le tangram Totem	Atelier autonome 4 : Un jeu de repérage dans l'espace	Atelier autonome 1 : Les tracés des six premiers nombres	Atelier autonome 2 : Comparaison de quantités:
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Un jeu de repérage dans l'espace	Atelier autonome 1 : Les tracés des six premiers nombres	Atelier autonome 2 : Comparaison de quantités:	Atelier autonome 3 : Le tangram Totem

SEMAINE 2

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 2 : Ranger en lignes	Boite autonome 2	Activité semi-autonome 3 : Les puzzles	Boite autonome 3
Groupe 2 PS	Boite autonome 3	Activité semi-autonome 3 : Les puzzles	Boite autonome 2	Activité semi-autonome 2 : Ranger en lignes
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Les cartes du vocabulaire spatial	Atelier 4 : Les représentations des formes	Atelier 1 : Le jeu de loto	Atelier 2 : Le set de maths
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Les représentations des formes	Atelier 1 : Le jeu de loto	Atelier 2 : Le set de maths	Atelier 3 : Les cartes du vocabulaire spatial

2^è temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 2 : Les collections à compléter	Activité guidée 3 : Les villages des nombres	Activité guidée 2 : Les collections à compléter	Activité guidée 3 : Les villages des nombres
Groupe 2 PS	Activité guidée 3 : Les villages des nombres	Activité guidée 2 : Les collections à compléter	Activité guidée 3 : Les villages des nombres	Activité guidée 2 : Les collections à compléter
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Le jeu des couches	Atelier autonome 4 : Le set de maths	Atelier autonome 1 : Les collections à compléter	Atelier autonome 2 : Le magasin de fleurs (2)
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Le set de maths	Atelier autonome 1 : Les collections à compléter	Atelier autonome 2 : Le magasin de fleurs (2)	Atelier autonome 3 : Le jeu des couches

SEMAINE 3

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 3 : Les puzzles	Boite autonome 3	Activité semi-autonome 4 : Un jeu de logique	Boite autonome 4
Groupe 2 PS	Boite autonome 4	Activité semi-autonome 4 : Un jeu de logique	Boite autonome 3	Activité semi-autonome 3 : Les puzzles
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Comparaison de mesures (1)	Atelier 4 : Les mesures de longueur	Atelier 1 : Le magasin de fleurs (3)	Atelier 2 : Le jeu de la ferme
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Les mesures de longueur	Atelier 1 : Le magasin de fleurs (3)	Atelier 2 : Le jeu de la ferme	Atelier 3 : Comparaison de mesures (1)

2^è temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 3 : Les villages des nombres	Activité guidée 4 : Les triangles	Activité guidée 3 : Les villages des nombres	Activité guidée 4 : Les triangles
Groupe 2 PS	Activité guidée 4 : Les triangles	Activité guidée 3 : Les villages des nombres	Activité guidée 4 : Les triangles	Activité guidée 3 : Les villages des nombres
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Les colliers des nombres	Atelier autonome 4 : Le set de maths	Atelier autonome 1 : Le jeu du gobe-nombres (1)	Atelier autonome 2 : Le sac à toucher des nombres
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Le set de maths	Atelier autonome 1 : Le jeu du gobe-nombres (1)	Atelier autonome 2 : Le sac à toucher des nombres	Atelier autonome 3 : Les colliers des nombres

SEMAINE 4

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 4 : Un jeu de logique	Boite autonome 4	Activité semi-autonome 5 : Les triangles	Boite autonome 5
Groupe 2 PS	Boite autonome 4	Activité semi-autonome 4 : Un jeu de logique	Boite autonome 5	Activité semi-autonome 5 : Les triangles
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Le jeu de la ferme	Atelier 4 : Le jeu des couches	Atelier 1 : Le jeu du train (1)	Atelier 2 : Les mathématiques dans les activités sportives
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Le jeu des couches	Atelier 1 : Le jeu du train (1)	Atelier 2 : Les mathématiques dans les activités sportives	Atelier 3 : Le jeu de la ferme

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 4 : Les triangles	Activité guidée 5 : Les faces du dé 1 à 3	Activité guidée 4 : Les triangles	Activité guidée 5 : Les faces du dé 1 à 3
Groupe 2 PS	Activité guidée 5 : Les faces du dé 1 à 3	Activité guidée 4 : Les triangles	Activité guidée 5 : Les faces du dé 1 à 3	Activité guidée 4 : Les triangles
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Evaluation de numération	Atelier autonome 4 : Un jeu de repérage dans l'espace	Atelier autonome 1 : La bande numérique la plus longue possible	Atelier autonome 2 : Les bouteilles à comparer
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Un jeu de repérage dans l'espace	Atelier autonome 1 : La bande numérique la plus longue possible	Atelier autonome 2 : Les bouteilles à comparer	Atelier autonome 3 : Evaluation de numération

SEMAINE 5

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 5 : Les triangles	Boite autonome 5	Boite autonome 6	Activité semi-autonome 1 : Le memory des nombres
Groupe 2 PS	Boite autonome 5	Activité semi-autonome 5 : Les triangles	Activité semi-autonome 1 : Le memory des nombres	Boite autonome 6
Groupe 1 MS	Atelier 3 : La course des animaux	Atelier 4 : Les mesures de longueurs avec des bandes	Atelier 1 : Le jeu de la bataille des cartes	Atelier 2 : Les collections à compléter
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Les mesures de longueurs avec des bandes	Atelier 1 : Le jeu de la bataille des cartes	Atelier 2 : Les collections à compléter	Atelier 3 : La course des animaux

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 5 : Les faces du dé 1 à 3	Activité guidée 6 : Peser	Activité guidée 5 : Les faces du dé 1 à 3	Activité guidée 6 : Peser
Groupe 2 PS	Activité guidée 6 : Peser	Activité guidée 5 : Les faces du dé 1 à 3	Activité guidée 6 : Peser	Activité guidée 5 : Les faces du dé 1 à 3
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Le rallye maths	Atelier autonome 4 : Le rallye maths	Atelier autonome 1 : Le jeu du gobe-nombres (2)	Atelier autonome 2 : Les bouteilles à comparer (2)
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Le rallye maths	Atelier autonome 1 : Le jeu du gobe-nombres (2)	Atelier autonome 2 : Les bouteilles à comparer (2)	Atelier autonome 3 : Le rallye maths

SEMAINE 6 :

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome : Au choix	Boîte autonome 6	Boîte autonome 1	Activité semi-autonome : Au choix
Groupe 2 PS	Boîte autonome 6	Activité semi-autonome : Au choix	Activité semi-autonome : Au choix	Boîte autonome 1
Groupe 1 MS	A construire selon les propositions de suppléments de la période page X.			
Groupe 2 MS				

2^è temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 1 : Le vocabulaire topologique	Activité guidée : Au choix	Activité guidée 1 : Le vocabulaire topologique	Activité guidée : Au choix
Groupe 2 PS	Activité guidée : Au choix	Activité guidée 1 : Le vocabulaire topologique	Activité guidée : Au choix	Activité guidée 1 : Le vocabulaire topologique
Groupe 1 MS	A construire selon les propositions de suppléments de la période page X.			
Groupe 2 MS				

PERIODE 5

SEMAINE 1 :

En MS, le planning est organisé sur 6 semaines. Sachant que cette période compte 8 à 11 semaines selon la zone de vacances, nous proposons une organisation de 7 semaines permettant un roulement logique pour les activités de PS et permettant à chaque élève de passer deux fois dans chaque activité, qu'elle soit guidée, semi-autonome ou autonome .

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 1 : Les cartes à jouer	Boite autonome 1	Activité semi-autonome 2 : Le décor	Boite autonome 2
Groupe 2 PS	Boite autonome 2	Activité semi-autonome 2 : Le décor	Boite autonome 1	Activité semi-autonome 1 : Les cartes à jouer
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Les traces préhistoriques (1)	Atelier 4 : Les formes et les solides cachés	Atelier 1 : La réussite des cartes (1)	Atelier 2 : Le problème du jour (1)
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Les formes et les solides cachés	Atelier 1 : La réussite des cartes (1)	Atelier 2 : Le problème du jour (1)	Atelier 3 : Les traces préhistoriques (1)

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 1 : Les photos des villages des nombres	Activité guidée 2 : Le jeu « Croque le 3,4,5 »	Activité guidée 1 : Les photos des villages des nombres	Activité guidée 2 : Le jeu « Croque le 3,4,5 »
Groupe 2 PS	Activité guidée 2 : Le jeu « Croque le 3,4,5 »	Activité guidée 1 : Les photos des villages des nombres	Activité guidée 2 : Le jeu « Croque le 3,4,5 »	Activité guidée 1 : Les photos des villages des nombres
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Mon album des nombres (1)	Atelier autonome 4 : Les tangrams	Atelier autonome 1 : Le jeu de la bataille des cartes (3)	Atelier autonome 2 : Les collections à compléter
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Les tangrams	Atelier autonome 1 : Le jeu de la bataille des cartes (3)	Atelier autonome 2 : Les collections à compléter	Atelier autonome 3 : Mon album des nombres (1)

SEMAINE 2

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 2 : Le décor	Boite autonome 2	Activité semi-autonome 3 : Les puzzles	Boite autonome 3
Groupe 2 PS	Boite autonome 3	Activité semi-autonome 3 : Les puzzles	Boite autonome 2	Activité semi-autonome 2 : Le décor
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Le jeu de piste géométrique (1)	Atelier 4 : Les déplacements codés sur quadrillage (1)	Atelier 1 : La réussite des cartes (2)	Atelier 2 : Le problème du jour (2)
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Les déplacements codés sur quadrillage (1)	Atelier 1 : La réussite des cartes (2)	Atelier 2 : Le problème du jour (2)	Atelier 3 : Le jeu de piste géométrique (1)

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 2 : Le jeu « Croque le 3,4,5 »	Activité guidée 3 : Le tangram Totem	Activité guidée 2 : Le jeu « Croque le 3,4,5 »	Activité guidée 3 : Le tangram Totem
Groupe 2 PS	Activité guidée 3 : Le tangram Totem	Activité guidée 2 : Le jeu « Croque le 3,4,5 »	Activité guidée 3 : Le tangram Totem	Activité guidée 2 : Le jeu « Croque le 3,4,5 »
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Le jeu de la ferme (1)	Atelier autonome 4 : Les algorithmes	Atelier autonome 1 : Le puzzle numérique (1)	Atelier autonome 2 : Mon album des nombres (2)
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Les algorithmes	Atelier autonome 1 : Le puzzle numérique (1)	Atelier autonome 2 : Mon album des nombres (2)	Atelier autonome 3 : Le jeu de la ferme (1)

SEMAINE 3

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 3 : Les puzzles	Boite autonome 3	Activité semi-autonome 4 : Un jeu de logique	Boite autonome 4
Groupe 2 PS	Boite autonome 4	Activité semi-autonome 4 : Un jeu de logique	Boite autonome 3	Activité semi-autonome 3 : Les puzzles
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Les mesures de longueurs	Atelier 4 : Le tracé des formes	Atelier 1 : Le jeu des voitures (1)	Atelier 2 : Les traces préhistoriques (2)
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Le tracé des formes	Atelier 1 : Le jeu des voitures (1)	Atelier 2 : Les traces préhistoriques (2)	Atelier 3 : Les mesures de longueurs

2^è temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 3 : Le tangram Totem	Activité guidée 4 : Résolution de problèmes numériques	Activité guidée 3 : Le tangram Totem	Activité guidée 4 : Résolution de problèmes numériques
Groupe 2 PS	Activité guidée 4 : Résolution de problèmes numériques	Activité guidée 3 : Le tangram Totem	Activité guidée 4 : Résolution de problèmes numériques	Activité guidée 3 : Le tangram Totem
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Mon album des nombres (3)	Atelier autonome 4 : Les déplacements codés sur quadrillage (2)	Atelier autonome 1 : Le jeu du gobe-nombres jusque 10	Atelier autonome 2 : Le jeu des voitures (2)
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Les déplacements codés sur quadrillage (2)	Atelier autonome 1 : Le jeu du gobe-nombres jusque 10	Atelier autonome 2 : Le jeu des voitures (2)	Atelier autonome 3 : Mon album des nombres (3)

SEMAINE 4

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 4 : Un jeu de logique	Boite autonome 4	Activité semi-autonome 5 : Les collections à compléter	Activité semi-autonome 6 : Le coin marchande
Groupe 2 PS	Boite autonome 4	Activité semi-autonome 4 : Un jeu de logique	Activité semi-autonome 6 : Le coin marchande	Activité semi-autonome 5 : Les collections à compléter
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Les traces préhistoriques (3)	Atelier 4 : Le jeu des carrés des nombres	Atelier 1 : L'album codé (1)	Atelier 2 : Le problème du jour (3)
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Le jeu des carrés des nombres	Atelier 1 : L'album codé (1)	Atelier 2 : Le problème du jour (3)	Atelier 3 : Les traces préhistoriques (3)

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 4 : Résolution de problèmes numériques	Activité guidée 5 : Les mascottes des formes	Activité guidée 4 : Résolution de problèmes numériques	Activité guidée 5 : Les mascottes des formes
Groupe 2 PS	Activité guidée 5 : Les mascottes des formes	Activité guidée 4 : Résolution de problèmes numériques	Activité guidée 5 : Les mascottes des formes	Activité guidée 4 : Résolution de problèmes numériques
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Mon album des nombres (4)	Atelier autonome 4 : Le défi du pavage	Atelier autonome 1 : La bande des collections	Atelier autonome 2 : Le jeu de la bataille des cartes (4)
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Le défi du pavage	Atelier autonome 1 : La bande des collections	Atelier autonome 2 : Le jeu de la bataille des cartes (4)	Atelier autonome 3 : Mon album des nombres (4)

SEMAINE 5

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 5 : Les collections à compléter	Boite autonome 5	Activité semi-autonome 6 : Le coin marchande	Boite autonome 6
Groupe 2 PS	Boite autonome 5	Activité semi-autonome 5 : Les collections à compléter	Boite autonome 6	Activité semi-autonome 6 : Le coin marchande
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Le jeu de la ferme	Atelier 4 : Le tracé de lignes	Atelier 1 : L'album codé (2)	Atelier 2 : Le problème du jour (4)
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Le tracé de lignes	Atelier 1 : L'album codé (2)	Atelier 2 : Le problème du jour (4)	Atelier 3 : Le jeu de la ferme

2^è temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 5 : Les mascottes des formes	Activité guidée 6 : La balance	Activité guidée 5 : Les mascottes des formes	Activité guidée 6 : La balance
Groupe 2 PS	Activité guidée 6 : La balance	Activité guidée 5 : Les mascottes des formes	Activité guidée 6 : La balance	Activité guidée 5 : Les mascottes des formes
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Le rallye maths	Atelier autonome 4 : Le rallye maths	Atelier autonome 1 : Mon album des nombres (5)	Atelier autonome 2 : Jeu libre
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Le rallye maths	Atelier autonome 1 : Mon album des nombres (5)	Atelier autonome 2 : Jeu libre	Atelier autonome 3 : Le rallye maths

SEMAINE 6

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 6 : Le coin marchande	Boite autonome 6	Activité semi-autonome 7 : Le mini-monstre à compter	Boite autonome 1
Groupe 2 PS	Boite autonome 6	Activité semi-autonome 6 : Le coin marchande	Boite autonome 1	Activité semi-autonome 7 : Le mini-monstre à compter
Groupe 1 MS	Atelier 3 : Les déplacements codés sur quadrillage (3)	Atelier 4 : Les puzzles	Atelier 1 : L'album codé (3)	Atelier 2 : Le problème du jour (5)
Groupe 2 MS	Atelier 4 : Les puzzles	Atelier 1 : L'album codé (3)	Atelier 2 : Le problème du jour (5)	Atelier 3 : Les déplacements codés sur quadrillage (3)

2^è temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 6 : La balance	Activité guidée 7 : La décomposition des premiers nombres	Activité guidée 6 : La balance	Activité guidée 7 : La décomposition des premiers nombres
Groupe 2 PS	Activité guidée 7 : La décomposition des premiers nombres	Activité guidée 6 : La balance	Activité guidée 7 : La décomposition des premiers nombres	Activité guidée 6 : La balance
Groupe 1 MS	Atelier autonome 3 : Des activités de liaison MS/GS	Atelier autonome 4 : Des activités de liaison MS/GS	Atelier autonome 1 : Le jeu de la bataille des cartes (5)	Atelier autonome 2 : Le puzzle numérique (2)
Groupe 2 MS	Atelier autonome 4 : Des activités de liaison MS/GS	Atelier autonome 1 : Le jeu de la bataille des cartes (5)	Atelier autonome 2 : Le puzzle numérique (2)	Atelier autonome 3 : Des activités de liaison MS/GS

SEMAINE 7

1^{er} temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité semi-autonome 7 : Le mini-monstre à compter	Boite autonome Au choix	Activité semi-autonome 1 : Les cartes à jouer	Boite autonome Au choix
Groupe 2 PS	Boite autonome Au choix	Activité semi-autonome 7 : Le mini-monstre à compter	Boite autonome Au choix	Activité semi-autonome 1 : Les cartes à jouer
Groupe 1 MS	A construire selon les propositions de suppléments de la période page X.			
Groupe 2 MS				

2^e temps de travail de la journée :

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Groupe 1 PS	Activité guidée 7 : La décomposition des premiers nombres	Activité guidée 1 : Les photos des villages des nombres	Activité guidée 7 : La décomposition des premiers nombres	Activité guidée 1 : Les photos des villages des nombres
Groupe 2 PS	Activité guidée 1 : Les photos des villages des nombres	Activité guidée 7 : La décomposition des premiers nombres	Activité guidée 1 : Les photos des villages des nombres	Activité guidée 7 : La décomposition des premiers nombres
Groupe 1 MS	A construire selon les propositions de suppléments de la période page X.			
Groupe 2 MS				