**Semaine 1 :**

Rituels

* **Rituel des nids**
* La comptine numérique
* Le nombre précédent
* Les représentations des nombres

# Apprentissages

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. **La réussite des cartes p182**
 | 1. **Problème du jour**

**Cf. banque de problème** | 1. **Les traces préhistoriques p 182**
 | 1. **Les formes et solides cachés p183**
 |
| Objectifs : mémoriser l’ordre de la suite numérique  | Objectif : résoudre un problème | Objectifs : décomposer les nombres en utilisant des empreintes  | Objectif : connaitre les formes, les décrire, les nommer |
| **Matériel à prévoir** |
| * Cartes à jouer jusqu’à 5 et mettre de côté 6, 7 8 9 10 pour pouvoir les ajouter si besoin.
 | * Enigmes téléchargées
 | * Gouache de deux couleurs dans des petites coupelles (pour tremper les doigts
* Des feuilles A 4 avec des ronds tracés
 | * Boite à toucher
* Formes carrés, triangles, rectangles, ronds
 |

**Autonomie**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **1 Jeu de la bataille des cartes à 3. P 184** | **2 Collections à compléter p 184** | **3 Mon album des nombres du 1 et du 2 p 185** | **4 Tamgram Totem p 185** |
| **Objectif : manipuler des représentations des nombres, les comparer** | **Objectif : compléter une collection** | **Objectif : fabriquer un album des nombres** | **Objectif : manipuler des formes géométriques** |
| * Jeu de cartes de 1 à 8
 | * Boites à décomposer
* Jetons
* Cartes de 4 à 6 pour boites à compter
 | * Set des nombres en photocopie A4 2 par enfant
* Gommettes, feutres
 | * Fiches et formes du Tamgram Totem
 |

**Semaine 2 :**

Rituels

* **Les nids avec constellations des dés, les doigts, écritures chiffrées**
* Comptine de la grande parade/le serpent des nombres
* **Le jeu de piste**
* **Identification des formes et solides**
* **Jeu du furet**

# Apprentissages

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. **La réussite des cartes (2) p 189**
 | 1. **Problème du jour p 189**
 | 1. **Jeu de piste géométrique p 189**
 | 1. **Déplacements codés sur quadrillage p 189**
 |
| Objectif : mémoriser l’ordre de la suite numérique | Objectif : résoudre un problème | Objectifs : réaliser un parcours dans un environnement connu  | Objectifs : décoder un message pour suivre un déplacement orienté sur un quadrillage |
| **Matériel à prévoir** |
| * Cartes à jouer de 1 à 6
 | * Banque de problème
 | * Formes géométriques
* Photo de la cour de l’école, planchettes de support, feuille, crayon
 | * Robot souris
 |

**Autonomie**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. **Puzzle numérique**
 | 1. **Mon album des nombres du 3 et du 4**
 | 1. **le jeu de la ferme p 144**
 | 1. **Les algorithmes p 191**
 |
| **Objectif : reconstituer la suite des nombres écrits** | **Objectif : fabriquer un album des nombres pour garder une trace** | **Objectif : fabriquer un album des nombres** | **Objectif : reconnaitre et reproduire l’algorithme d’une suite organisée** |
| * Puzzles numériques de 5 à 10
 | * Set des nombres en photocopie A4 2 par enfant
* Gommettes, feutres
 | * plateau du jeu
* cartes à jouer de 1 à 6
* pions de couleur
 | * Colliers et perles
 |

**Semaine 3 :**

Rituels

* **Les nids**
* **La mascotte à compter**
* Comptine de la grande parade
* Le jeu de la ferme
* Les écritures des nombres

# Apprentissages

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. **Le jeu des voitures p 195**
 | 1. **Les traces préhistoriques (des 3 et 4) p 195**
 | 1. **Les mesures de longueur p 156**
 | 1. **Le tracé des formes p 196**
 |
| Objectif : reconnaitre et décomposer le nombres / compléter une collection | Objectif : décomposer les nombres 3 et 4 | Objectifs comparer des longueurs  | Objectif : manipuler le crayon selon des contraintes |
| **Matériel à prévoir** |
| * Voitures œufs de 6
* 40 « têtes »
* Dé normal
 | * Gouache de deux couleurs dans des petites coupelles (pour tremper les doigts

Des feuilles A 4 avec des ronds tracés  | * Bâtonnets de glace
* Objets plus petits, aussi grand, plus grand qu’un batonnet
 | * Papier blanc, formes géométriques en plastique
* Crayon
 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. **Le gobe monstre**
 | 1. **Le jeu des voitures p 197**
 | **3 Mon album des nombres 5 et 6 p 197** | **4 les déplacements codés sur un quadrillage** |
| **Objectif : construire les nombres de 1 à 10** | **Objectif : compléter des collections** | **Objectif : fabriquer un album des nombres** | **Objectif :**  décoder un message pour suivre un déplacement orienté sur un quadrillage |
| * Balles de ping pong de deux couleurs de 1 à 5
* Dés
* Chaussettes
* plateau
 | * Voitures œufs de 10
* 40 « têtes »
* Dé normal
 | * Set des nombres en photocopie A4 2 par enfant
* Gommettes, feutres
 | * Robots souris
* Parcours codés
 |

**Autonomie**

**Semaine 4 :**

Rituels

* **Les nids**
* **Comptine numérique jusqu’à 10, à rebours / le nombre précédent**
* **Jeu de piste**
* **Comptine de la grande parade**
* **Ecriture des nombres**

# Apprentissages

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. **L’album codé p 201**
 | 1. **L’énigme du jour p 201**
 | 1. **Les traces préhistoriques des 5 et 6 (3) p 201**
 | 1. **Les carrés des nombres p 202**
 |
| Objectif : Découvrir les albums codés | Objectif : **résoudre un problème** | Objectifs : comparer et ranger selon la contenance | Objectif : lire les nombres écrits jusqu’à 6 et et savoir les ranger |
| **Matériel à prévoir** |
| * Albums codés
 | * Voiture œufs, personnages
 | * des contenants de type bol ou tasse transparents pour pouvoir indiquer un niveau au feutre
* des entonnoirs
* des cuillères
 | * 6 séries de carrés numérotés de 1 à 6 de couleurs différentes.
 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **La bande des collections p 202** | **Le jeu de la bataille de cartes à trois p 202** | **3 Mon album des nombres p 203** | **4 le défi du pavage p 203** |
| **Objectif : réaliser une collection** | **Objectif : manipuler différentes représentations des nombres** | **Objectif : terminer les sets de maths et réaliser la couverture** | **Objectif : paver une surface donnée** |
| * Une bande articulée par élève
* Jetons
* dés
 | Jeu de la bataille des cartes | * 1 set des nombres par élèves
 | * Pièces du tamgram totem, feuille de couleur
 |

**Autonomie**

**Semaine 5 :**

Rituels

* **TLJ : appel numérique**
* Les compléments à 6
* Le tableau du jeu de Uno
* Comptine numérique de 3 à …. ; à rebours à partir de 10
* Les comptines : petit singe, parade des fermiers,…

# Apprentissages

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. **L’album codé 2 p 206**
 | 1. **Le problème du jour p 207**
 | 1. **Le jeu de la ferme p 208**
 | 1. **Le tracé de lignes**
 |
| Objectif : coder un album, symboliser le lien avec les personnages de l’histoire | Objectif : résoudre un problème en cherchant des compléments à 6 et à 10. | Objectifs : se déplacer sur un jeu de piste  | **Objectif : tracer des lignes** |
| **Matériel à prévoir** |
| * Une photocopie du set de maths par élève
* Jetons
* Dés
* Cartes flash des nombres ou cartes à jouer
 | * Voitures œufs + balles
* personnages
 | * plateau de jeu
* cartes à jouer de 1 à 6
* pions de couleur
 | * fil de maçon
* craies
* appareil photo
 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Mon album des nombres** | **Jeu de maths libre** |  |  |
| Objectif : manipuler des collections |  |  |  |
| * ronds des traces préhistoriques
* gommettes
 |  |  |  |

**Autonomie**

**Semaine 6 :**

Rituels

* **Rituel de la cour d’appel**
* Le jeu du furet / La comptine numérique
* Le nombre suivant / **La mascotte à compter**
* **L’écriture des nombres**
* **Le nombre le plus grand**

# Apprentissages

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. **L’album codé p 212**
 | 1. **Problème du jour p 212**
 | 1. **Déplacements codés sur quadrillage p 213**
 | 4 Puzzles |
| Objectif : **Réaliser un trajet, reformuler une histoire à partir de sa représentation** | Objectif : résoudre un problème | Objectifs : décoder un message pour suivre un déplacement orienté sur un quadrillage | Objectif : Réaliser un puzzle |
| **Matériel à prévoir** |
| * Album Tout en haut
* Les images séquentielles
* Les formes de codage
* Des feuilles A4
 | * Enigmes pdf
 | * Robot souris
* Message codé
 | * puzzles
 |

**Autonomie**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. **La bataille des cartes p 213**
 | 1. **Le puzzle numérique p 213**
 | 1. **Vers la GS**
 |
| Objectif : manipuler les différentes représentations des nombres | **Objectif : reconstituer la suite des nombres écrits**  | **Objectif : se familiariser avec des jeux de grande section** |
| * bataille des cartes de 1 à 5
 | * puzzles numériques
 |  |

FICHE SUIVI DES ÉLÈVES

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Prénom** |  | **Prénom** |  | **Prénom** |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |