**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** |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |