

Programmation annuelle*

Objectifs d'apprentissage	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Découvrir les nombres	• Lire, écrire, représenter, manipuler et décomposer les nombres jusqu'à 5 • Comptine numérique jusqu'à 20	• Lire, écrire, représenter, manipuler et décomposer les nombres jusqu'à 7 • Comptine numérique jusqu'à 20	• Lire, écrire, représenter, manipuler et décomposer les nombres jusqu'à 8 • Comptine numérique jusqu'à 20	• Lire, écrire, représenter, manipuler et décomposer les nombres jusqu'à 9 • Comptine numérique jusqu'à 30	• Lire, écrire, représenter, manipuler et décomposer les nombres jusqu'à 10 • Comptine numérique jusqu'à 30
Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes	• Problèmes de parties-tout • Problèmes de transformation	• Problèmes de parties-tout • Problèmes de transformation • Recherche de la transformation • Problèmes de positions	• Problèmes de parties-tout • Problèmes de transformation • Recherche de la transformation • Problèmes de positions • Problèmes multiplicatifs	• Problèmes de parties-tout • Problèmes de transformation • Recherche de la transformation • Problèmes de positions • Problèmes multiplicatifs	• Problèmes de parties-tout • Problèmes de transformation • Recherche de la transformation • Problèmes de positions • Problèmes multiplicatifs
Explorer les solides et les formes planes	• Décrire, manipuler, nommer les formes • Décrire, manipuler, nommer les solides	• Décrire, manipuler, nommer les formes	• Décrire, manipuler, nommer les formes	• Décrire, manipuler, nommer les formes • Décrire, manipuler, nommer les solides	• Décrire, manipuler, nommer les formes • Décrire, manipuler, nommer les solides
Explorer des grandeurs : la longueur, la masse	• Manipuler et comparer des longueurs	• Manipuler et comparer des masses	• Manipuler et comparer des longueurs • Manipuler et comparer des masses	• Manipuler et comparer des longueurs • Manipuler et comparer des masses	• Manipuler et comparer des longueurs
Se familiariser avec les motifs organisés	• Identifier, repérer, décrire, reproduire des motifs répétitifs • Créer des motifs sonores et autres	• Identifier, repérer, décrire, reproduire des motifs évolutifs		• Identifier, repérer, décrire, reproduire des motifs répétitifs et évolutifs	• Identifier, repérer, décrire, reproduire des motifs répétitifs et évolutifs • Créer des motifs sonores et autres

* Ceci est une présentation simplifiée, non exhaustive des objectifs majoritairement mis en oeuvre. Consulter si besoin la programmation annuelle détaillée .

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Situations de référence	- Le jeu de la marchande - La bataille des cartes - La boîte à décomposer - La boîte à compter - La tour d'appel - Les dominos - Le tangram Totem	- Le magasin de jouets - La boîte à décomposer - La boîte du magicien - Le jeu de piste - Le chemin à calculer - La boîte à compter - Les dominos - Le tangram Totem	- Le boulier - La boîte à décomposer - La boîte du magicien - Le jeu de piste - Le chemin des couleurs - Les chemins à calculer - La boîte à compter - Les dominos - La corde à linge - Le compteur	- Les boîtes d'œufs - La boîte à décomposer - La boîte du magicien - Le jeu de piste - Le tangram - Les chemins à calculer - La boîte à compter - Les dominos - La corde à linge - Le compteur	- La maison de l'appel - La boîte à décomposer - La boîte du magicien - Le jeu de piste - Les chemins à calculer - Le tangram - La boîte à compter - Les dominos - La ligne graduée - Le tracé à la règle
Problèmes en images	1 à 4	5 à 8	9 et 10	11 et 12	13 à 16
Comptines, jeux	- La comptine du castor - Le jeu des formes	- La comptine des animaux - La bande articulée	- Le Comparator - Le jeu du car - La bande articulée	- La comptine des castors - Le jeu de l'omelette - Le gobe-nombres	- Le jeu des coccinelles - L'ombre du serpent - Le Comparator
Fleur des nombres, Bricolo, billard, Mon cahier des nombres	5	5, 6, 7	8	9	10

MHM GS - Programmation annuelle

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Découvrir les nombres					
Exprimer une quantité par un nombre					
Poursuivre la compréhension qu'une quantité d'objets ne dépend ni de la nature de ces objets ni de leur organisation spatiale.	×	×	×	×	×
Poursuivre la compréhension des faits suivants : - si on ajoute un objet à une collection, le nombre qui désigne sa quantité est le suivant dans la suite orale des noms des nombres ; - dans la suite orale des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent.	×	×	×	×	×
Poursuivre les stratégies de parcours d'une collection en passant une et une seule fois par chacun de ses éléments.	×	×	×	×	×
Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à dix, voire au-delà).	×	×	×	×	×
Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à dix, voire au-delà).	×	×	×	×	×
Comparer des quantités	×	×	×	×	×
Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à dix, voire au-delà.	×	×	×	×	×
Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres. Cela permet d'installer le fait que, dans une composition, l'ordre ne compte pas.	×	×	×	×	×
Surcompter (c'est-à-dire compter de un en un à partir d'un nombre donné).	×	×	×	×	×
Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.	×	×	×	×	×
Écrire en chiffres les nombres de un à dix.	<i>dans les activités</i>	<i>dans les activités</i>	<i>dans les activités</i>	<i>dans les activités</i>	X
Connaitre et utiliser la comptine numérique jusqu'à trente.	20	20	20	30	30
Exprimer un rang ou une position par un nombre					
Comprendre la notion de rang d'un objet.	×	×	×	×	×
Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position.		×	×	×	×
Comprendre le lien entre un ajout et un avancement et celui entre un retrait et un recul.		×	×	×	×
Construire la bande numérique jusqu'à dix.		×	×	×	×
Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes					
Déterminer le tout ou une partie dans un problème de parties-tout (d'abord deux parties, puis éventuellement trois).	×	×	×	×	×
Déterminer la quantité d'objets ayant été ajoutée ou retirée à une collection à partir de ses quantités initiale et finale.		×	×	×	×

MHM GS - Programmation annuelle

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Déterminer la position finale (respectivement initiale) à partir de la position initiale (respectivement finale) et d'un déplacement sur une piste du type du jeu de l'oie ou sur la bande numérique.		×	×	×	×
Déterminer le cardinal d'une collection à partir de celui d'une autre collection et de l'écart entre les deux.	×	×	×	×	×
Déterminer le tout dans un problème de groupement d'objets				×	×
Déterminer la valeur d'une part dans un problème de partage équitable (avec éventuellement un reste).			×	×	×
Explorer les solides et les formes planes					
Décrire quelques solides simples : cube, pavé, boule, pyramides à base carrée ou triangulaire, cylindre, cône.	×			×	×
Reconnaitre, trier et classer des formes géométriques planes, indépendamment d'autres critères comme la couleur, la taille, l'orientation.	×	×	×	×	×
Décrire et nommer quelques figures géométriques simples : carré, rectangle, triangle, disque.	×		×	×	×
Reproduire des assemblages de solides (au maximum cinq) et de formes planes (au maximum huit).	×	×	×	×	×
S'approprier la règle comme outil de tracé.					×
Explorer des grandeurs : la longueur, la masse					
Comparer indirectement des longueurs d'objets rectilignes.	×				×
Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur (au maximum cinq).	×				×
Produire un objet rectiligne de même longueur qu'un objet donné.	×		×	×	×
Ordonner les masses de trois objets. Verbaliser les résultats.		×	×	×	
Reconnaitre l'égalité de deux masses et verbaliser le résultat.		×	×	×	
Se familiariser avec les motifs organisés					
Repérer et décrire oralement la structure d'un motif évolutif (par exemple relevant de la transcription formelle ABAABBAAABBB).	×	×		×	×
Identifier la structure d'un motif répétitif ou évolutif indépendamment des éléments physiques qui le composent.	×	×		×	×
Créer des motifs de différentes natures.	×				×

GS Période 1

	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6
RITUEL	1. Identifier les faces du dé : constellation 2. La comptine numérique : 1 à 20 3. Le jeu du serpent : suite des nombres 1 à 5 4. Le nombre suivant : 1 à 5	1. Les formes planes (1) : reconnaître et nommer 2. La comptine numérique : 1 à 20 3. Le jeu du serpent : suite des nombres 1 à 5 4. Le nombre suivant : 1 à 6	1. Les solides : identifier, nommer, décrire 2. Le jeu du furet : suite des nombres 1 à 20 3. Identifier les nombres : 1 à 6 4. Le nombre suivant : 1 à 9	1. La comptine du castor : itérer la suite des nombres 1 à 5 2. Le jeu du furet : suite des nombres 1 à 20 3. La tour d'appel (1) : dénombrer une grande quantité 4. La comptine du castor : itérer la suite des nombres 1 à 5	1. La tour d'appel (2) : identifier un rang, dénombrer 2. Le jeu de dominos : comparer des quantités 3. Le jeu de dominos : représenter les décompositions des nombres 2 et 3 4. La comptine du castor : itérer la suite des nombres 1 à 5	1. Les formes planes (1) : identifier et nommer 2. Le jeu de dominos : représenter les décompositions du nombre 4 3. La tour d'appel (3) : utiliser les nombres ordinaux 4. La comptine du castor : itérer la suite des nombres 1 à 5
PROBLÈMES	1. Jeu de la marchande (1) : problème de recherche du tout 2. Jeu de la marchande (1) : problème de recherche du tout 3. Compléter un puzzle (1) : problème d'assemblage 4. Les motifs (1) : identifier des motifs répétitifs	1. Le tangram Totem (1) : agencer des formes 2. Jeu de la marchande (2) : problème de transformation positive 3. Problème en images (1) : problème de recherche du tout 4. Les motifs (2) : reproduire des modèles répétitifs	1. La boîte à décomposer (1) : décomposer les nombres jusqu'à 5 2. Jeu de la marchande (2) : problème de transformation positive 3. Problème en images (2) : problème géométrique 4. Les motifs (3) : reproduire un motif répétitif	1. Le jeu du bricolo : décomposer 4 et 5 2. La boîte à décomposer (2) : problème de recherche d'une partie 3. La toise : comparer des mesures de longueurs 4. L'ordre des tailles : ordonner des mesures de longueurs	1. Le problème de la tour d'appel (1) : problème de recherche d'écart 2. Le problème de la tour d'appel (1) : problème de recherche d'écart 3. Problème en images (3) : problème de transformation positive 4. Les motifs sonores (1) : identifier des motifs répétitifs	1. La boîte à décomposer (2) : problème de recherche d'une partie 2. Problème en images (4) : problème de transformation positive 3. Les bandes de mesure : ordonner selon la longueur 4. Les motifs sonores (2) : identifier et reproduire des motifs répétitifs
ATELIERS GUIDÉS	1. Trier, identifier des chiffres 2. Manipuler les nombres 1 à 5	1. Formes planes et solides : classer, identifier, nommer 2. La bataille des cartes (1) : identifier et comparer des quantités	1. Les nombres 1 à 5 : représenter un nombre de différentes façons 2. Le billard (1) : décomposer les nombres jusqu'à 5	1. Les cartes à jouer : ordonner les nombres 1 à 6 2. La boîte à compter (1) : créer des collections 1 à 6	1. Le billard (2) : décomposer les nombres jusqu'à 6 2. Le tableau des cartes : dénombrer et ordonner	1. La bataille des cartes (2) : comparer des quantités représentées de différentes façons 2. La boîte à toucher les formes : reconnaître, nommer, classer les formes
ATELIERS AUTONOMES	1. Les motifs (2) : reproduire des motifs répétitifs 2. Les puzzles (2) : reproduire un modèle	1. Les motifs (2) : reproduire des motifs répétitifs 2. Le tangram Totem (1) : reproduire un assemblage de formes	1. Le jeu des formes : reconnaître, classer, nommer les formes 2. Le tangram Totem (2) : reproduire un assemblage de formes	1. Collections de 5 et Numerobis du 5 2. Le tangram Totem (2) : reproduire un assemblage de formes	1. <i>Mon cahier des nombres</i> : décomposer les nombres 3 et 4 2. La boîte à compter (2) : créer des collections 5 à 10	1. La course des cartes : dénombrer et ordonner 2. <i>Mon cahier des nombres</i> : décomposer le nombre 5

GS Période 2

	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6
RITUEL	1. Les formes planes (2) : reconnaître, nommer et classer 2. La chanson des nombres : 1 à 6 3. Le jeu de dominos : représenter les décompositions du nombre 5 4. L'ordre d'arrivée (1) : notion de rang	1. La bande numérique articulée (1) : la suite des nombres 1 à 6 2. La comptine numérique : 1 à 20 3. Le jeu du serpent : suite des nombres 1 à 6 4. Le jeu du furet : suite des nombres 1 à 20	1. La bande numérique articulée (1) : la suite des nombres 1 à 6 2. Le jeu de dominos : représenter les décompositions du nombre 6 3. Identifier les nombres (2) : 1 à 6 4. Le nombre suivant : 1 à 10	1. La comptine des animaux : notion de rang 2. La comptine des animaux : notion de rang 3. Le boulier (1) : dénombrement 4. L'ordre d'arrivée (2) : notion de rang	1. La comptine des animaux : notion de rang 2. Le jeu de dominos : représenter les décompositions du nombre 7 3. Le boulier (2) : dénombrement 4. La comptine des animaux : notion de rang	1. La comptine des animaux : notion de rang 2. La comptine des animaux : notion de rang 3. La comptine numérique : 1 à 20 4. La chanson des nombres : 1 à 7
PROBLÈMES	1. Le magasin de jouets (1) : recherche du tout 2. Le magasin de jouets (2) : recherche d'une partie 3. La course des animaux : notion de rang 4. La carte mystère : motif évolutif	1. Le tangram (1) : agencer des formes 2. La boîte du magicien (1) : transformation positive 3. La boîte du magicien (2) : transformation positive 4. La piste de jeu (1) : déterminer une position	1. La boîte à décomposer (2) : recherche d'une partie 2. La boîte du magicien (3) : recherche d'écart entre deux collections 3. Le jeu du bricolo du 6 : recherche d'une partie 4. Problème en images (5) : recherche du tout ou d'une partie	1. Le magasin de jouets (2) : recherche d'une partie 2. Le magasin de jouets (3) : recherche d'une partie 3. Problème de comparaison de masses 4. Reconnaître des formes géométriques	1. La boîte à décomposer (2) : recherche d'une partie 2. Problème en images (6) : numération et géométrie 3. Le jeu du bricolo du 7 : recherche d'une partie 4. Reconnaître des formes géométriques	1. La boîte à décomposer (2) : recherche d'une partie 2. Problème en images (7) : numération et déplacement 3. Problème en images (8) : mesures 4. La boîte du magicien (3) : recherche d'écart entre deux collections
ATELIERS GUIDÉS	1. Comparer et ordonner les quantités 2. La boîte à décomposer du 5	1. Atelier problème (1) : transformation positive 2. La fleur du nombre 5 : représenter un nombre de différentes façons	1. La fleur du nombre 6 : représenter un nombre de différentes façons 2. Le chemin à calculer (1) : transformations positive et négative	1. La boîte à décomposer du 6 2. Le chemin à calculer (2) : recherche de la transformation	1. La piste de jeu (2) : déterminer une position 2. La fleur du nombre 7 : représenter un nombre de différentes façons	1. La boîte à décomposer du 7 2. Atelier problème (2) : recherche du tout
ATELIERS AUTONOMES	1. La boîte à compter (3) : créer des collections jusqu'à 10 objets 2. Le tangram Totem (2) : reproduire un modèle	1. La bataille des cartes (2) : comparer des quantités représentées de différentes façons 2. Le tangram (2) : reproduire un modèle	1. Mon cahier des nombres : décomposer le nombre 6 2. La course des cartes : dénombrer et ordonner	1. La bataille des cartes (2) : comparer des quantités représentées de différentes façons 2. La course des cartes : dénombrer et ordonner une quantité	1. Mon cahier des nombres : décomposer le nombre 7 2. Le tangram (3) : reproduire un modèle	1. La course des cartes : ordonner les nombres 2. La piste de jeu (3) : déterminer une position

GS Période 3

	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5
RITUEL	1. L'appel numérique 2. La comptine numérique : 1 à 20 3. Le boulier (3) : dénombrement 4. Le nombre suivant : 1 à 12	1. Les formes planes 2. Le jeu de dominos : représenter les décompositions du nombre 8 3. Le boulier (4) : dénombrement 4. Le jeu de Uno : construire la bande numérique	1. Le compteur 2. Le compteur 3. Le jeu du serpent : suite des nombres 1 à 9 4. Identifier les nombres : 1 à 10	1. Le compteur 2. Le jeu de Uno : construire la bande numérique 3. La bande numérique articulée (2) : la suite des nombres 1 à 10 4. Le boulier (4) : dénombrement	1. La corde à linge (1) 2. La bande numérique de la classe 3. Le nombre suivant : 1 à 12 4. Le boulier (4) : dénombrement
PROBLÈMES	1. Les galettes : recherche de la valeur d'une part 2. La boîte à décomposer (3) : transformation positive 3. La boîte du magicien (3) : recherche d'écart entre deux collections 4. Les bonbons (1) : recherche de la valeur d'une part	1. Le jeu du bricolo du 8 : recherche d'une partie 2. Les bonbons (2) : recherche de la valeur d'une part 3. Problème en images (9) 4. Reconnaître des formes géométriques	1. La boîte à décomposer (3) : transformation positive 2. Le jeu du car (1) : recherche de la transformation 3. Les bonbons (2) : recherche de la valeur d'une part 4. Problème en images (10)	1. La piste de jeu (2) : déterminer une position 2. La piste de jeu (2) : déterminer une position 3. Le jeu du car (1) : recherche de la transformation 4. Le jeu du car (2) : recherche de la transformation (retrait)	1. La corde à linge (2) 2. La corde à linge (2) 3. Le chemin à calculer (2) : recherche de la transformation 4. Le chemin à calculer (2) : recherche de la transformation
ATELIERS GUIDÉS	1. Comparer des collections : Comparator et Numerobis 2. La balance de Roberval : peser, comparer, ordonner des masses	1. Atelier problème (3) : recherche d'état initial 2. Les formes planes : reconnaissance et assemblage	1. Numicons et dominos : décomposer le nombre 8 2. La fleur du nombre 8 : représenter un nombre de différentes façons	1. Atelier problème (4) : recherche de la valeur d'une part 2. Reproduire des formes géométriques	1. Le compteur : suite des nombres 2. Reproduire des formes géométriques
ATELIERS AUTONOMES	1. Mon cahier des nombres : dominos des nombres 6 et 7 2. Le chemin des couleurs : comparer directement des longueurs	1. Le comparator : comparer des collections 2. Le nombre caché	1. Le nombre 8 : Bricolo et Billard 2. Le nombre 8 : Numerobis et boîtes à compter	1. Le collectionneur du 8 et Numicons 2. Le chemin des couleurs : comparer directement des longueurs	1. Le comparator : comparer des collections 2. La boîte à décomposer du 8

GS Période 4

	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5
RITUEL	1. L'appel numérique : les boîtes d'œufs 2. La comptine numérique : 1 à 30 3. Le boulier (5) 4. Le jeu des dominos : représenter les décompositions du nombre 9	1. L'appel numérique : les boîtes d'œufs 2. La comptine numérique : 1 à 30 3. La comptine des castors 4. Identifier les nombres : 11 à 16	1. La comptine des castors 2. La bande numérique articulée (3) 3. Le nombre suivant : 10 à 15 4. Le compteur	1. La comptine des castors 2. La bande numérique articulée (3) 3. Le boulier (5) 4. Le compteur	1. La comptine des castors 2. Le jeu du tarot 3. La comptine numérique : 1 à 30 4. Les formes planes : reconnaître, nommer
PROBLÈMES	1. La corde à linge (3) : déterminer une position 2. La boîte à décomposer (3) : transformation positive 3. La boîte du bricolo du 9 : recherche d'une partie 4. Le chemin à calculer (3) : recherche de la transformation	1. Au jardin (1) : recherche d'un tout 2. Problème en images (11) 3. La piste de jeu (3) : déterminer une position 4. Au jardin (2) : problème de groupement	1. Au jardin (3) : recherche d'un tout 2. La piste de jeu (4) : déterminer une position 3. Reconnaître des formes géométriques 4. Défi maths (1)	1. Au jardin (4) : recherche de la valeur d'une part 2. Problème en images (12) 3. Le jeu du car (3) : recherche du tout 4. Défi maths (1)	1. Au jardin (5) : problème de groupement 2. À la cantine (1) : recherche de la transformation 3. Le jeu du car (3) : recherche du tout 4. Défi maths (1)
ATELIERS GUIDÉS	1. Le jeu du serpent : composer et décomposer des nombres 2. Numicons et dominos : décomposer le nombre 9	1. La fleur du nombre 9 : représenter un nombre de différentes façons 2. Le jeu de l'omelette	1. Atelier problème (5) : recherche de la valeur d'une part 2. Les bouteilles à comparer	1. Le gobe-nombres 2. Construire des formes planes	1. Les compléments 2. Les messages géométriques et les solides
ATELIERS AUTONOMES	1. Le tangram (2) : reproduire un modèle 2. La corde à linge (3) : déterminer une position	1. Le collectionneur du 9 et la boîte à décomposer du 9 2. Les motifs répétitifs et évolutifs	1. Le nombre 9 : Bricolo et Billard 2. Le jeu de l'omelette	1. Le comparator 2. Numerobis du 9 et le jeu de l'omelette	1. Le gobe-nombres 2. La bande numérique des nombres pairs

GS Période 5

	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7	Semaine 8
RITUEL	1. L'appel numérique : la maison de l'appel 2. L'appel numérique : la maison de l'appel 3. L'écriture des chiffres 4. La comptine numérique : 1 à 30	1. Identifier les nombres : 17 à 19 2. Identifier les nombres : 11 à 16 3. Le nombre suivant : 15 à 20 4. Le nombre précédent : 10 à 20	1. Le jeu de l'omelette 2. L'écriture des chiffres 3. Identifier les nombres : 11 à 19 4. Les formes planes et les solides (1)	1. L'écriture des chiffres 2. L'ombre du serpent (1) 3. L'ombre du serpent (2) 4. Le compteur	1. L'appel numérique : les abaques 2. La ligne graduée (1) 3. La comptine numérique et la ligne graduée (2) 4. Les formes planes et les solides (2)	1. La comptine numérique et la ligne graduée (2) 2. La comptine numérique de 5 en 5 3. Comparer des cartes 4. Dénombrement et écriture des chiffres	1. Comparer deux nombres 2. Dénombrement et écriture des chiffres 3. La dictée des nombres 4. Comparer deux nombres	1. La comptine numérique de 5 en 5 2. Le problème du compteur 3. Le serpent des nombres 4. Comparer deux nombres
PROBLÈMES	1. À la cantine (2) : recherche d'une partie 2. La piste de jeu (4) : déterminer une position 3. Le jeu du bricolo du 10 : recherche d'une partie 4. Défi maths (2)	1. À la cantine (2) : recherche d'une partie 2. Problème en images (13) 3. La piste de jeu (4) : déterminer une position 4. Défi maths (2)	1. Problemus : problème de retrait 2. La boîte d'œufs (1) : problème de retrait 3. La piste de jeu (4) : déterminer une position 4. Défi maths (2)	1. Problemus : recherche de la valeur d'une part 2. Problème en images (14) 3. La piste de jeu (4) : déterminer une position 4. Défi maths (2)	1. Problemus : recherche de l'état initial 2. La boîte d'œufs (1) : problème de retrait 3. La boîte d'œufs (2) : recherche de la transformation 4. Défi maths (2)	1. Problemus : problème de groupement 2. Problème en images (15) 3. La boîte d'œufs (2) : recherche de la transformation 4. Défi maths (2)	1. Problemus : recherche de la valeur d'une part 2. Au zoo (1) : problème de groupement 3. La boîte d'œufs (2) : recherche de la transformation 4. Défi maths (2)	1. Problème en images (16) 2. Au zoo (2) : recherche de la transformation 3. Au zoo (3) : problème de groupement 4. Défi maths (2)
ATELIERS GUIDÉS	1. Numicons : décomposer le nombre 10 2. Le jeu des dominos : représenter les décompositions du nombre 10	1. La fleur du nombre 10 : représenter un nombre de différentes façons 2. Les motifs : identifier et reproduire	1. Le tracé à la règle 2. Les motifs : identifier et reproduire	1. Le jeu des coccinelles 2. Origami et traces	1. Le tracé à la règle 2. Formes et tracé	1. La corde à mesurer 2. Les messages géométriques	1. La ligne graduée (3) 2. Le Comparator : comparer des collections	1. Le jeu du jeton 2. Les motifs : identifier et reproduire
ATELIERS AUTONOMES	1. La bande numérique articulée : 1 à 10 2. Les motifs (cubes)	1. Le collectionneur du 10 et le tangram 2. Le puzzle numérique	1. Le nombre 10 : Billard et Bricolo 2. Le jeu de l'omelette	1. Le défi du pavage et tangrams 2. Numerobis et écriture du 10 en chiffres	1. Le jeu des coccinelles 2. La bande numérique des nombres impairs	1. Le défi des dizaines 2. Le tangram (3) : créer et reproduire	1. Numerobis du 11 et 12 - Écriture des chiffres de 6 à 10 2. Le jeu de l'omelette	1. Le jeu des coccinelles 2. Le tracé à la règle