

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Attendus de fin de cycle :

- Évaluer et Comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme ...)
- Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (quantités inférieures ou égales à 10)
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité jusque 10 au moins
- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments
- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant 1 au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédentes
- Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins / Les composer, décomposer par manipulations effectives puis mentales
- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition
- Dire la suite des nombres jusque 30
- Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné entre 1 et 30
- Lire les nombres écrits jusque 10
- Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres.
- Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10).
- Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections (ajout, retrait, produit, partage)- nombres inférieurs ou égaux à 10

<b>Apprentissages</b> Observables (CSA) * <u>exemples d'activités</u> Autonomie – autres domaines	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
<b>Comparer des collections afin de familiariser les élèves avec les quantités</b>	Comparer des collections organisées de manières différentes – utiliser PLUS QUE – MOINS QUE - AUTANT QUE				
	* <u>jeux de cartes (tri par famille, ordre des nb)</u> * <u>La bataille</u> - avec cartes normales de 1 à 6 (constellations, doigts) * <u>Le MEMORY</u> avec cartes normales de 1 à 6 (constellations points)	* <u>Boîtes empilées</u> (Ermel) dé à points – prendre si le dé fait plus que la boîte. * <u>Boîtes alignées</u> (Ermel)  * <u>les dominos</u>	Je compte, tu compares Brissiaud * <u>feutres et bouchons</u> (ERMEL) Peut-on boucher tous les feutres ? <i>Phase 1 : terme à terme</i> <i>Ph 2 : utilisation du nb</i> * <u>jeux de bataille, memory, loto, de dés</u> domaine numérique plus étendu	* <u>jeux de bataille, memory, loto, de dés</u> domaine numérique plus étendu	
<b>Dénombrer pour réaliser une collection ou comparer</b>	constituer une collection en utilisant les groupements - le dénombrement				
	<u>Chauffe cerveau</u> : Lucky Luke / flashcards / quantité frappée				
		* <u>Boîtes empilées</u> (Ermel) * <u>Boîtes alignées</u> (Ermel) Av dé à points puis cartes points ou chiffres	* <u>Les voyageurs</u> (Ermel) Aller chercher juste ce qu'il faut	* <u>le trésor</u> ERMEL Constituer son trésor, le garder en mémoire, le retrouver qd mélangé av les autres	
<b>Composer, décomposer une quantité</b>	Verbaliser la décomposition du nombre / dire le mot nombre d'une quantité à laquelle le M enlève ou ajoute une quantité				
	Greli-grelo / Le monstre qui croque et qui crache / Album à calculer (5 à 10) Brissiaud livre à calculer à construire (compléments de 10)				
					* <u>Le chapeau</u> ERMEL (=> 10 éléments)
<b>Utiliser le nb pr exprimer la position d'un objet, d'une personne</b>	Placer un élément en connaissant sa position / Verbaliser la position d'un objet				
			* <u>l'escargot</u> (Guide vert)		

<p><b>Acquérir la suite orale des mots-nombres</b></p>	<p style="text-align: center;">Dire la suite orale de nombres (jusque 30) - faire le lien entre suite orale, suite écrite et quantités</p> <p><u>*jeux de comptage :</u>  réciter à partir de 1 et s'arrêter à un nb convenu qui va le plus loin ?  Continuer suite numérique commencée par l'adulte - suite muette (continuer après les coups du tambourin)  Le M se trompe  La fusée (décompter à partir de 10) - filet du pêcheur</p>		
<p><b>Mobiliser des symboles analogiques verbaux ou écrits pour transmettre</b></p>	<p><u>Le mystero</u></p>	<p><u>* feutres et bouchons (ERMEL)</u>  Peut-on boucher tous les feutres  <i>phase 3 : communiquer</i></p>	<p><u>* le trésor ERMEL</u>  Écrire son reçu</p>
<p><b>Connaître l'ordre des nombres</b></p>	<p style="text-align: center;">ordonner les nombres – compléter une bande numérique lacunaire  bde numérique individuelle (marquer progrès enfant dessus)</p> <p><u>* la corde à linge (Ermel)</u>  <u>*nb mystère :</u> Dire le nombre qui précède, qui suit celui entre deux nb</p> <p><u>*nb mystère</u> plusieurs nb cachés, en retourner un, le nommer  <u>* les cadeaux du père Noël</u>  - ordonner</p> <p><u>* la réussite</u>  Cartes à points puis écriture chiffrée</p>		
<p><b>Écrire les nombres avec les chiffres</b></p>	<p><u>Révision</u>  écrire les chiffres codant les quantités maîtrisées.  <b>!! respect de prog de geste</b>  =&gt; 1 - 4 - 7</p>	<p><u>Révision</u>  écrire les chiffres codant les quantités maîtrisées.  <b>!! respect de prog de geste</b>  =&gt; 2 - 3 - 6 - 9</p>	<p><b>!! respect de prog de geste</b>  =&gt; 5 - 8  <u>* dictée de nombres</u>  <u>* le trésor ERMEL</u>  Écrire son reçu</p> <p><u>* dictée de nombres</u></p>
<p><b>Résoudre un problème</b></p> <p><i>Selon projet en cours, situations de la vie quotidienne, classe dehors</i></p>	<p style="text-align: center;">Pb d'ajout – recherche EF</p> <p>Rituels : Grelé grelo – monstre qui croque et qui crache – mathHebdo – Math en vie</p> <p><u>* Le bon panier (Briand)</u></p>		<p style="text-align: center;">Pb ajout/ retrait –recherche transform°</p> <p>Rituels : Grelé grelo – mathHebdo – Math en vie</p> <p><u>* le trésor ERMEL</u></p> <p><u>* Grelé Grelo</u> en pb additif</p> <p style="text-align: center;">Pb partage – Pb d'ajout mathHebdo–Math en vie</p> <p><u>* les caisses ERMEL</u>  Pas plus de 5 pas moins de 3 sur les camions ss reste  <u>* les 3 bandes</u>  Autant de pions sur chaque bande  <u>* jeu des courses :</u> Pour 10€ que puis-je acheter ?</p>

## Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

### Attendus de fin de cycle :

Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme / Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre) / Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance / Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) / Reproduire, dessiner des formes planes / Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application

Apprentissages <small>Observables (CSA) * exemples d'activités Autonomie - autres domaines</small>	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
<b>Explorer des formes et des grandeurs</b>	<i>Reconnaître, distinguer des solides puis des formes planes / Nommer les solides puis les formes</i>				
	<u>* Tri de solides</u> balade math OU sac mystère  Découverte des polydrons (libre puis avec consigne)	<u>* TRACES ERMEL</u> Trouver solides à partir de traces  <u>* Papillons ERMEL</u> Symétrie  <u>* Musée des solides</u>	<u>* Reproduire un solide :</u> d'après modèle, photo	<u>* trouver le solide ERMEL</u> Trouver un solide ds un lot (toucher, mime, description)	<u>* les fleurs ERMEL</u> Distinguer des formes planes selon leur forme générale, caractéristiques plus fines
<b>Explorer des formes et des grandeurs</b>	<i>Classer / ranger des objets selon un critère de longueur, de masse ou de contenance</i>				
	<u>* toises des élèves</u> les classer (petit au grand)	<u>* objets à classer genre</u> matriochkas, Père- Noël, boîtes,	*Comparaison de masses d'objets dans l'atelier techno  * comparer des longueurs	* Atelier eau : manipuler et comparer des contenances	<u>* toises des élèves (2)</u> les comparer avec celles du début de l'année
<b>Explorer des formes et des grandeurs</b>	<i>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle Puzzles / piky / architeck/ tangrams / pentamino / kapal 3D</i>				
				<u>* construis moi un château</u>	<u>* entraînement symétrie :</u> avec matériel symétrie magnet » ainsi que les activités outil informatique
<b>Explorer des suites organisées</b>	<i>Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application Rythmes complexes</i>				

## L'espace

### Attendus de fin de cycle :

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères / Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères / Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage) / Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun) / utiliser des marqueurs spatiaux adaptés

<b>Apprentissages</b> Observables (CSA) * exemples d'activités Autonomie – autres domaines	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
<b>Se repérer dans un espace connu</b>	Se repérer dans un espace proche puis de moins ne moins familier - Se déplacer dans un lieu connu ne respectant des règles de déplacement				
<b>Se situer par rapport à d'autres, à des objets</b>	Situer un camarade ou un objet par rapport à lui / des objets les uns par rapport aux autres Utiliser du vocabulaire spatial (du côté de , devant, derrière, sous, à droite, à gauche, de face, de dos, de profil, par rapport à des repères stables variés)				
	* <u>Dis-moi où ERMEL</u> dire à un copain où est caché l'objets  * <u>Jeu du Jacques a dit</u> changer le meneur de jeu d'endroit		* <u>placer le jeton ERMEL</u>  * <u>BeeBot :</u> Déplacement en ligne droite + virage	* <u>BeeBot :</u> tunnel	* <u>C'est moi le chat ERMEL</u>  * <u>BeeBot :</u> Défi irate