

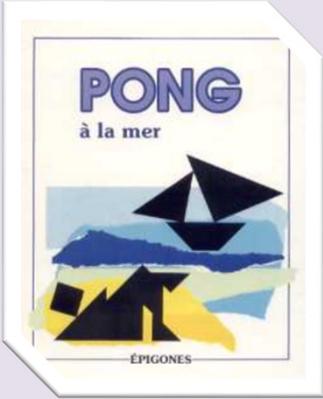
	Espace - Temps	Quantités et nombres	Formes et grandeurs	Apprendre à chercher - logique
SEMAINE 1	<i>La chasse au trésor</i>	<i>Boîte à compter n°2</i> <i>Les boîtes à nombres</i>	<i>Assemblage de formes</i>	
<i>Jour 1</i>			<ul style="list-style-type: none"> Repérer les propriétés des formes: les côtés et les sommets <i>Côtés et sommets (pages 94,95)</i> Trace écrite des 7 pièces du tan gram Poursuite dans le cahier de jeux: tan gram	
<i>Jour 2</i>		<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître différentes représentations d'un même nombre Dénombrer une quantité en utilisant la suite des nombres connus Ordonner les nombres Partager des quantités 	<ul style="list-style-type: none"> Représenter les constellations des nombres de 1 à 10 Respecter une organisation pour représenter les nombres 	
<i>Jour 3</i>		Cahier de jeux: boîtes à compter n°2	<i>Les boîtes à nombres (pages 112, 113)</i> Matériel page 114 Fiche exercice page 115	
<i>Jour 4</i>	<ul style="list-style-type: none"> Décrire la position des objets par rapport à des repères stables <i>La chasse au trésor (pages 116,117)</i> Matériel page 118 Fiche exercices page 119			

	Espace - Temps	Quantités et nombres	Formes et grandeurs	Apprendre à chercher - logique
<u>SEMAINE 2</u>	<i>Le quadrillage (1)</i>	<i>Plus que / Moins que</i>	<i>Domino des longueurs</i> <i>Puzzles géométriques</i>	
<i>Jour 1</i>			<ul style="list-style-type: none"> Repérer les propriétés des formes du puzzle: longueur des côtés 	
			<i>Le domino des longueurs (pages 96, 97)</i> Matériel: Tan gram	
<i>Jour 2</i>		<ul style="list-style-type: none"> Comparer des quantités par des procédures variées: estimation visuelle, reconnaissance de petites quantités, correspondance terme à terme ou dénombrement 		
		<i>Plus que / moins que (pages 120,121)</i>		
<i>Jour 3</i>			<ul style="list-style-type: none"> Analyser et reconstituer une figure complète Reconnaître une forme dans différentes positions 	
			<i>Puzzles géométriques (pages 98, 99)</i> Matériel tan gram, pages 99,100,101, Fiches exercice page 102 Poursuite du cahier de jeux: tan gram	
<i>Jour 4</i>	<ul style="list-style-type: none"> Savoir se repérer sur un quadrillage 			
	(Pages 95) Matériel page 96 Cahier de jeux: repérage sur quadrillage			
<u>SEMAINE 3</u>			<i>Pavages (1)</i>	
<i>Jour 1</i>			<ul style="list-style-type: none"> Agencer des formes géométriques pour réaliser un pavage Chercher plusieurs solutions pour paver une surface 	
			<i>Pavages (pages 104,105)</i> Cahier de jeux: pavages avec les jeux mosaïques, pentomino...	

	Espace - Temps	Quantités et nombres	Formes et grandeurs	Apprendre à chercher - logique
		<i>Le nombre 10 (1)</i>	<i>Pavages (2)</i>	<i>Problèmes de comparaison (1)</i>
<i>Jour 2</i>		<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître les principales représentations du nombre 10 		
		(pages 76, 77) Comptine page 77 Fiche exercices n°33		
<i>Jour 3</i>			<ul style="list-style-type: none"> Agencer des formes géométriques pour réaliser un pavage Chercher plusieurs solutions pour paver une surface 	
			Cahier de jeux: pavages avec les jeux mosaïques, pentamino...	
<i>Jour 4</i>				<ul style="list-style-type: none"> Comparer des quantités par correspondance terme à terme ou dénombrement Résoudre un problème
				(Pages 122, 123) Matériel page 124 Fiche exercice page 125
<u><i>SEMAINE 4</i></u>			<i>Silhouettes (1)</i>	<i>Problèmes de comparaison (2)</i>
<i>Jour 1</i>				<ul style="list-style-type: none"> Comparer des quantités par correspondance terme à terme ou dénombrement Résoudre un problème
				(Pages 122, 123) Fiches exercices pages 126, 127
<i>Jour 2</i>			<ul style="list-style-type: none"> Paver une silhouette avec des formes sans indication sur l'agencement des pièces 	
			<i>Silhouettes (pages 106,107)</i> Matériel pages 107,108,109 Fiches de route page 111 Cahier de jeux: tan grams avec silhouettes et sans	

	Espace - Temps	Quantités et nombres	Formes et grandeurs	Apprendre à chercher - logique
		<i>La bataille</i>	<i>Silhouettes (2)</i>	
<i>Jour 3</i>			<ul style="list-style-type: none"> Paver une silhouette avec des formes avec ou sans indication sur l'agencement des pièces 	
			Cahier de jeux: tan grams avec silhouettes et sans	
<i>Jour 4</i>		<ul style="list-style-type: none"> Comparer des quantités en utilisant le dénombrement Comparer des nombres en s'aidant de la bande numérique 		
		<i>La Bataille (pages 128)</i> <i>Matériel pages 129,130</i> Fiche exercice page 131		
<u>SEMAINE 5</u>	<i>Le quadrillage (2)</i>	<i>Le nombre 10 (2)</i> <i>Boîte à compter n°2</i> <i>Les boîtes à nombres</i>		<i>Les tours</i>
<i>Jour 1</i>				<ul style="list-style-type: none"> Organiser sa recherche pour trouver toutes les solutions possibles
				<i>Les tours (pages 132,133)</i>
<i>Jour 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> Savoir se repérer sur un quadrillage 			
	<i>Les mailles du filet (page 76)</i> Fiche exercice N°58 Cahier de jeux: repérage sur quadrillage			
<i>Jour 3</i>		<ul style="list-style-type: none"> Voir page 1 programmation période 3 		
		Cahier de jeux: boîtes à compter n°2, les boîtes des nombres		
<i>Jour 4</i>		<ul style="list-style-type: none"> Compléter ou réduire une collection pour que son cardinal soit égal à 10. 		
		<i>Le marchand d'œufs, à chacun sa ration (page 84)</i> Fiche n° 34 du fichier élève		

Séance issue des manuels: **Diagonale**
 Vers les maths
 Pour comprendre les maths

	Espace - Temps	Quantités et nombres	Formes et grandeurs	Apprendre à chercher - logique
SEMAINE 8	<i>Réalisation d'un livre avec les pièces du tam gram à la manière de « Pong à la mer »</i>			
<i>Jour 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans l'espace d'une page. • Décrire des positions relative à l'aide d'indicateurs spatiaux. • Reproduire l'organisation d'un ensemble d'éléments dans l'espace d'une page. 		<ul style="list-style-type: none"> • Réinvestir les compétences nécessaires à l'agencement de formes géométriques • Paver une silhouette avec des formes avec ou sans indication sur l'agencement des pièces 	<ul style="list-style-type: none"> • Organiser sa recherche pour trouver des solutions.
<i>Jour 2</i>				
<i>Jour 3</i>				
<i>Jour 4</i>				

Poursuite dans le cahier de jeux des activités:

- Assemblage de formes
- Algorithmes et perles
- Images séquentielles
- Puzzles
- Mosacalcul
- Boîte à compter n°2
- Tableaux à double entrée
- Pavages
- Les boîtes des nombres
- ...