

Objectifs principaux

- + La connaissance des nombres
- + Les premiers calculs additifs
- + Le tracé à la règle

Mathématiques- Période 1

Module 1

Séances	Calcul mental	Numération Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	Ajouter 1	lire la frise numérique jusqu'à 30 cartes flash jusqu'à 10 Ajouter 1 Quantités jusqu'à 5	jeu du gobelet (3+1/3+2) Tri d'étiquettes (nbres et autres symboles)		
2	Bataille des dés collective	cartes flash jusqu'à 10		Tracés à la règle	
3	Jeu des coccinelles collectif puis ateliers Bataille des dés (atelier)	furet jusqu'à 30 Compter à rebours à partir de 10 Cartes flash jusqu'à 10 A teliers : Les frites découverte et ordre croissant - collections jusqu'à 10	Jeu du gobelet (3+3)		
4	Jeu des coccinelles (atelier) Bataille des dés (atelier)	Compter à rebours à partir de 12 ateliers :Les frites découverte et rangement/collections jusqu'à 10	Jeu du gobelet (4+1)		
5	Jeu des coccinelles (atelier) Bataille des dés (atelier)	compter à rebours à partir de 14 ateliers :Les frites découverte et rangement/collections jusqu'à 10	Jeu du gobelet (4+2)		
6	Jeu des coccinelles (atelier) Bataille des dés (atelier)	compter à rebours à partir de 16 ateliers :Les frites découverte et rangement/collections jusqu'à 10	Jeu du gobelet (2+5)		

Objectifs principaux

- +Les différentes représentations des nombres
- + Les décompositions des nombres

Mathématiques- Période 1

Module 2

Séances	Calcul mental	Numération Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	2+3/4+1 sur les doigts ajouter 2/3/5 jetons (indiv)	Furet jusqu'à 40 (frise individuelle) Jeu « chut » jusqu'à 10 cartes flash jusqu'à 20 Chercher toutes les représentations de 5.			
2	Faire des collections de jetons. (5/2/6/3)	Jeu « chut » jusqu'à 10. Ecriture des nombres en chiffre (inférieurs à 10). Elaboration du cahier de nombres.	Jeu du car découverte en binôme +2/-3 +4/-2		
3	Décomposer des collection de 5 et de 4	Jeu « chut » jusqu'à 10 Elaboration du cahier de nombres.	Jeu du car +5/-3		
4	Séance de régulation à construire en fonction des élèves. Commencer « chaque jour compte »				
5	Décomposer 4/3/6	Furet jusqu'à 40 Jeu « chut » en équipes de 3 Elaboration du cahier de nombres.			
6	Décomposer 7/8	Jeu « chut » équipes de 3 Elaboration du cahier de nombres finir jusqu'à 10.			

M+HxM**Objectifs principaux**

- + La décomposition des premiers nombres
- + Géométrie : se repérer et tracer
- + Symboles mathématiques : < et >

Mathématiques- Période 1**Module 3**

Séances	Calcul mental	Numération Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	Bande numérique verticale	Jeux sur bande verticale : « chut » Nbre suivant, précédent Leçon nombres de 1 à 9 Exercices écrits nombres jusqu'à 10	Jeu du car		
2		Cahier des nombres : 11 Chercher toutes les façons de faire 5/4/3/2/1 et 6			
3	Nombres cachés	Furet en partant de 9 Jeux bande verticale Cahier des nombres: 12 et +	Portrait de nombres jusqu'à 20		
4	Jeu des coccinelles Bataille des dés	Chercher toutes les façons de faire 7/8/9/10	Portrait de nombres jusqu'à 40		
5				Cartes flash sur les formes géométriques. Droite/Gauche Repérage sur la feuille	
6	Séance de régulation à construire en fonction des élèves. Commencer « chaque jour compte »				
7	Sommes \leq à 10 ajouter 1	Furet de 2 en 2 Suite des nombres Comparer les nombres	Problèmes additifs à l'oral		
8		Furet de 2 en 2 Comparer les nombres	Problèmes additifs à l'oral		

Objectifs principaux

- + Comparer des nombres
- + Le symbole + et le sens de l'addition
- + Se repérer sur un quadrillage
- + Le triangle

Mathématiques - Période 1

Module 4

Séances	Calcul mental	Numération Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	additions de petits nombres.	Dictée de nombres, nbre suivant, précédent.	« boîte jaune » $5+2/4+... =$	Tracés à la règle Repérage sur quadrillage	
2	- Ajouter 1 à un nombre < 10 (x5).	Dictée de nombres à l'ardoise Comparer des nombres	« Boîte jaune », modélisation, signe +		
3	Montrer plus de 10 doigts	furet à partir de 9 Mots nombres (1 à 5) Ateliers Ecritures additives Compléments à 10	Problème oral(+)	Atelier « traceur »	
4	Montrer plus de 10 doigts.	furet à partir de 9 Mots nombres (1 à 5) Comparer les nombres « comparator » collectif puis Ateliers Ecritures additives Compléments à 10	Problème oral(-)	Atelier « traceur »	
5	Montrer plus de 10 doigts	furet à partir de 19 puis Ateliers « comparateur »; écritures additives; compléments à 10	Problème oral(+)	Atelier « traceur »	
6	Montrer plus de 10 doigts	furet à partir de 19 Comparer les nombres « comparateur »; écritures additives; compléments à 10	Problème oral, situation de partage.	Atelier « traceur »	
7	Séance de régulation à construire en fonction des élèves.				
8				Jeu du portrait Jeu des formes - Le triangle	