Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

1.) Découvrir les nombres, leurs utilisations

	Objectifs	Supports	Consignes
PS/MS	Réaliser des collections. Dénombrer.	(1) P'tit Loup rentre à l'école : Montrer un sac à dos en disant que c'est celui de P'tit Loup, qu'il a apporté pour sa rentrée : 1 livre, 2 crayons, 3 bonbons, 1 boite à mouchoirs, 1 culotte, 2 dés, 3 cubes…	Faire énumérer et compter le contenu du sac à dos de P'tit Loup
	Repérer ce qui est en 1 ou 2 exemplaires	(1) P'tit Loup rentre à l'école : Il apporte un panel de vêtements (2 chaussettes, 2 pantalons, 2 tee-shirts, …) Qu'est-ce qu'on peut mettre ensemble ? Qu'est-ce qui va par paire ?	Phase (1) : Manipuler Phase (2) : Entourer ou colorier ce qui va par paire parmi les vêtements de P'tit Loup (fiche)
	PS : Dénombrer 1 et 2 MS : Dénombrer 1 2 3	Des duplos de taille identique Une barquette par élève	Commander aux élèves des duplos pour fabriquer une tour (commande verbalisée et montrée avec les doigts). Les élèves préparent les duplos demandés et les posent dans leur barquette. Inversement, l'enseignant prépare une commande de duplo et les élèvent montrent avec leurs doigts la quantité de duplos.
	PS : Reconnaître une collection de 1, voire de 2 objets.	Des assiettes et des couverts du coin cuisine	PS : Disposer des couverts sur la table et demander ce qui fait 1 ? ce qui fait 2 ?

	MS : Reconnaître une collection de 3 objets.	Des assiettes et des couverts du coin cuisine Vers les maths d'Accès édition	MS : Phase (1) Disposer des couverts sur la table et demander ce qui fait 1 ? ce qui fait 2 ? ce qui fait 3 ? Phase (2) Colorier ce qui est dessiné seulement trois fois dans les deux dessins (fiche accès édition)
	Se déplacer sur une piste ; avancer de 1 ou de 2 ; jouer à son tour	Jeu « allez les escargots »	1 ou 2 dé(s) de couleur pour avancer de 1 ou de 2 cases. Quel escargot arrivera en premier ?
	Mémoriser les quantités, les constellations, le nombre de doigts	(1) L'enseignant frappe un nombre dans ses mains → Les élèves frappent autant de fois et disent le nombre. (2) Frapper tous ensemble en récitant la comptine numérique (3) L'enseignant frappe un nombre dans ses mains → Les élèves montrent une collection équivalente avec leurs doigts. (4) L'enseignant montre une carte de constellation de dé → Les élèves montrent une collection équivalente avec leurs doigts. (5) L'enseignant montre un nombre avec ses doigts → les élèves font comme l'enseignant et disent le nombre. (6) Mettre les mains dans son dos et au signal, montrer le même nombre avec ses doigts. (7) Associer différentes représentations d'une même quantité (jeux plastifiés ; atelier dirigé puis autonome)	
	Mémoriser les écritures chiffrées et les représentations des nombres	Jeu de kim (ajouter, supprimer une représentation parmi le panel proposé initialement ; les élèves doivent identifier celui qui manque ou qui a été ajouté.)	
	Découvrir les nombres	Acceuil : Compter les présents, les absents, le nombre de filles et de garçons	

PS	Dénombrer 1 élément	(1) P'tit Loup rentre à l'école	Donner 1 doudou à P'tit Loup (manipulation puis fiche)
	Associer 1 pour 1	Photographies des PS et de leurs doudous	Associer 1 doudou à chaque PS (manipulation puis fiche)
	Dénombrer 1 élément ; Ecrire le chiffre 1	(1) P'tit Loup rentre à l'école	Ecrire le chiffre 1 (dans la semoule, à la pâte à modeler, dans l'espace…sur la fiche) avec application puis colorier loup
	Mémoriser la suite orale et écrite des nbres jusqu'à 3	(3) Je compte jusqu'à trois	Compter oralement, compter avec ses doigts
	Etablir une correspondance entre la désignation orale et l'écriture chiffrée		Mettre dans l'ordre et avec modèle, les chiffres 1 2 3
	Rec. les chiffres 1 2 3		Lire les étiquettes-chiffres
	Tracer le chiffre 1 et le chiffre 2		Ecrire chaque chiffre (suivi du tracé, tracé dans la semoule, à la pâte à modeler, en repassant sur des pointillés…)
	Beaucoup de bouchons	La mascotte ramène un sac contenant des bouchons. - Les élèves touchent l'intérieur du sac pour deviner son contenu. - Faire nommer les objets : Il s'agit de bouchons de toutes les couleurs. - Faire transporter les bouchons (dans les mains, dans une boîte) - Partager équitablement les bouchons - Comparer les quantités de bouchons (beaucoup, pas beaucoup, un peu) et organiser les boites dans l'ordre croissant/décroissant	
	Attribuer 1 quantité, 2 quantités	La mascotte de la classe et la dinette Un doudou	Donner à Loup 1 assiette, 1 couteau, 1 fourchette, 1 cuillère et un verre pour qu'il puisse manger. Distribuer à chaque invité (Loup + doudou = 2) 1 assiette, 1 verre, 1 couteau, 1 fourchette, 1 cuillère.

MS	Faire des collections de 2 éléments.	1) P'tit Loup rentre à l'école	Entourer ou colorier 2 pinceaux et 2 rouleaux, puis écrire le chiffre 2 avec application
	Découper avec soin ; Constituer une collection de 3 éléments ; Ecrire le chiffre 3.		Découper et coller 3 grenouilles dans le lavabo puis écrire le chiffre 3 avec application.
	Revoir la suite orale et écrite des nombres jusqu'à 5	(3) Je compte jusqu'à trois	Compter oralement, compter avec ses doigts
	Etablir une correspondance entre la désignation orale et l'écriture chiffrée		Mettre dans l'ordre les chiffres 1 2 3
	Reconnaître et tracer les chiffres 1 2 3	Divers supports dans le but de produire un écrit	Ecrire chaque chiffre (suivi du tracé, tracé dans la semoule, à la pâte à modeler, en repassant sur des pointillés…)
	Connaître et maîtriser la chaîne numérique jusqu'à 5	(3) Je compte jusqu'à trois	Reconstituer la chaine numérique de 1 à 5 Coloriage magique numérique 1 2 3 4 5
	Modifier une collection pour avoir 3 objets	Vers les maths d'Accès édition Cartes de constellations Bande de gommettes	Phase (1) : Chaque élève reçoit une carte avec 1 2 3 4 ou 5 gommettes + une bande de gommettes. Toutes cartes doivent avoir 3 ronds. Coller des gommettes ou barrer des ronds pour obtenir 3 Phase (2) : Même consigne sur fiche.

	Reconnaître les constellations du dé de 1, 2 et 3	Vers les maths d'Accès édition : le jeu du serpent Planches de jeu, dé, jetons	Phase (1) : Présenter le dé Phase (2) : Expliquer la règle Lancer le dé ; prendre le nombre de jetons indiqué par le dé (1, 2 ou 3), poser ses jetons sur son serpent pour le remplir le premier ! Phase (3) : Jouer au jeu du serpent en atelier dirigé Phase (4) : Jouer au jeu du serpent en autonomie Phase (5) : Colorier sur la fiche le nombre de ronds indiqué par le dé.
	Reconnaître des petites quantités	Vers les maths d'Accès édition : la course des grenouilles Planche de jeu, dé	Présenter les deux grenouilles (1 verte et 1 rouge) qui veulent traverser la mare. Les grenouilles font la course en sautant sur les cailloux. Si une grenouille s'arrête sur un nénuphar, elle retourne à la case départ. La première grenouille qui arrive à la berge gagne. Attention, finir la course en faisant le jet exact. Phase (1) : atelier dirigé Phase (2) : jouer en autonomie
	Attribuer une quantité (jusqu'à 5)	La mascotte de la classe, des doudous, la dinette du coin cuisine	Chaque invité doit avoir 1 assiette, 1 verre, 1 couteau, 1 fourchette, 1 cuillère.
	Ajouter ou retirer 1	Jeu de la boite Une boite, 3 objets	Placer 1, 2 ou 3 objets dans une boite. Demander aux élèves de les compter. Ajouter un objet ou en retirer un. Combien cela fait ? Etc.

2) Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

	Objectifs	Supports	Consignes
PS/MS	Reconstituer des illustrations	(1) P'tit Loup rentre à l'école (2) Le Loup qui voulait changer de couleur (3) Je compte jusqu'à trois	Puzzles
	Nommer, reconnaître les couleurs	(2) Le Loup qui voulait changer de couleur	Memory, loto, imagier
	Trier des bouchons	La mascotte ramène un sac contenant des bouchons. Faire effectuer des tris : par couleur, par taille (petit/grand = bouchon de bouteille d'eau et bouchon de bouteille de lait)	
	Apparier des objets identiques	Jeu du lynx	Réaliser le plus rapidement possible des appariements visuels.
	Réaliser des constructions libres, seul ou à plusieurs	Coin jeu de construction	
	Se situer dans l'espace et situer des objets par rapport à soi : sur, sous, devant, derrière	Salle de motricité Un grand carton par enfant	Cf. programmation des activités sportives Jeu « Jacques a dit »
	Correspondance terme à terme d'un modèle à plat	Duplos Cartes-modèles de tours	Faire réaliser des tour de duplos en respectant le nombre de duplos empilés et l'alternance des couleurs Phase (1) atelier dirigé

	à une construction en volume		Phase (2) atelier en autonomie
	Correspondance terme à terme : Agencer des kaplas en 2d	Kaplas Cartes-modèles 2d	Phase (1) atelier dirigé Phase (2) atelier en autonomie
PS	Identifier le plus grand, le plus petit	(1) P'tit Loup rentre à l'école	Phase (1) avec buchettes (manip) et Phase (2) sur feuille avec Ptit Loup : Désigner le plus grand, le plus petit
	Isoler les propriétés d'un objet en fonction de leur forme	La mascotte ramène des sacs contenants divers objets issus de la dinette (vaisselle, aliments). Les faire nommer et constater que tous les sacs contiennent la même collection d'objets. Activité « la main dans la boîte » dans le but de faire percevoir la forme d'un objet par le toucher, puis la vue : faire décrire la forme des objets, nommer les objets avant de les sortir des sacs, remettre les objets dans le sac en respectant la consigne de l'enseignant. En profiter pour faire constater que deux objets peuvent avoir la même forme mais des couleurs différentes (ex : 2 assiettes)	
MS	Ranger dans l'ordre croissant 3 éléments	(1) P'tit Loup rentre à l'école	Phase (1) avec buchettes (manip) et Phase (2) sur feuille avec Ptit Loup : Découper et ranger les personnages du plus petit au plus grand
	Différencier des formes simples (rond, carré, rectangle, triangle) et énoncer leurs propriétés à l'aide d'adjectifs (pointu, rond, droit)	Des blocs logiques, des modèles de construction, un sac opaque par élève, formes plastifiées et aimantées au tableau Vers les maths d'Accès édition	Phase (1) : Découvrir par la vue des formes Phase (2) : reproduire des modèles (en posant les formes directement sur le modèle, puis à côté. Phase (3) : identifier par le toucher = toucher les formes dans le sac pour trouver les ronds. Expliquer comment on a fait. Etc pour les autres formes Phase (4) : Jeu de kim

			Observer une collection de forme au tableau. Fermer les yeux. Retirer ou ajouter une forme. Trouver et nommer la forme qui a été retirée ou ajoutée. Phase (5) : colorier les formes indiquées dans une figure composée (fiches)