

	Séance	Durée	Objectifs	Organisations	Matériel
1	49-50 - Activités sur l'illustration du thème 6	1h30'		Collectif	GP104-105 Fiche du thème
2	51 - Les nombres jusqu'à 16	1h30'	Associer différentes représentations d'un nombre.	Collectif Autonomie	quatre ou cinq jeux de cartes comportant les écritures chiffrées des nombres compris entre 5 et 16, la taille des nombres évoluant au cours des semaines jusqu'à atteindre 19. pages 49 et 50 du fichier ou poster du thème 6. – une série d'étiquettes comportant les écritures chiffrées des nombres compris entre 9 et 16, en nombre suffisant pour que chaque collier puisse être associé à une étiquette indiquant le nombre de perles qu'il contient. – une série de 12 colliers de perles préalablement préparés, comportant entre 9 et 16 perles. La moitié d'entre eux comporte une série de 10 perles rouges consécutives, les autres sont formés de perles toutes de la même couleur (bleue par exemple) ; GP108 GP169 GP183
3	52 - Symétrie (1)	1h15'	Compléter une figure par symétrie.	Collectif Autonomie	pages 49 et 50 du fichier ou poster du thème 6.  une série de dessins en noir et blanc comportant un axe de symétrie (matériel à photocopier page 110) GP109
4	53 - Problèmes additifs	45'	Résoudre un problème additif.	Collectif Autonomie	GP111 Pour chaque élève : une feuille « résultat » avec un tableau. une provision de balles (type balles de tennis) ; trois paniers ; des étiquettes-nombres à placer sur les paniers ; une ardoise par élève. une cible tracée au sol avec 3, 4 ou 5 cercles concentriques ; deux sacs lestés (graines, sable) ; des jetons. un ou deux cartons servant de garage ; une quinzaine de petites voitures.
5	54 - Parcours codés (2)	1h	Effectuer un itinéraire en interprétant un codage.	Collectif Autonomie	GP113 – une planche de jeu (voir matériel à photocopier page 114) ; – 36 pions. Un de ces pions comporte le mot « gagné » sur une de ses faces ; – une bande de carton permettant d'accueillir une dizaine d'étiquettes fléchées ;

					<ul style="list-style-type: none"> <li>– une série d'une vingtaine d'étiquettes fléchées ;</li> <li>– une figurine de type Playmobil ;</li> <li>– de la colle ou de la pâte adhésive qui permet le déplacement.</li> </ul> <p>un réseau pointé de dimension 6 x 6 ; à chaque noeud une lettre est écrite (exemple GP) ; une douzaine d'étiquettes fléchées et un support cartonné pour les maintenir.</p>
6	55 - Tableau à double entrée (2)	1h15'	Interpréter et compléter un tableau à double entrée.	Collectif Autonomie	<p>GP115</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– un ensemble de chapeaux en papier coniques (ou de foulards) de différentes couleurs, en plusieurs exemplaires pour chaque couleur ;</li> <li>– un support cartonné rigide sur lequel est tracé un tableau à double entrée comportant autant de lignes que le groupe possède d'élèves et autant de colonnes qu'il y a de couleurs de chapeaux. Ce support est recouvert d'une feuille plastique transparente permettant d'écrire avec un feutre effaçable dans les cases du tableau.</li> </ul> <p>GP116 GP168</p>
7	56 - Les nombres ordinaux (2)	1h	Comprendre les fonctions du nombre comme moyen de repérer des positions dans une liste ordonnée.	Collectif Autonomie	<p>GP117</p> <p>une série de 10 boîtes ou de verres en plastique opaques renversés et alignés sur une table ; une figurine ou un objet pouvant être caché sous une boîte.</p> <p>GP169</p>
8	57 - Les nombres jusqu'à 16	1h15'	Augmenter ou diminuer une collection pour obtenir un cardinal donné.	Collectif Autonomie	<p>une cinquantaine de fruits (dînette) ou des jetons ; 4 paniers ou boîtes ; 7 étiquettes-nombres de 10 à 16.</p> <p>GP184 GP164 GP118</p>
9	58 - Repérage sur quadrillage	1h15'	Se repérer sur un quadrillage ou un réseau pour reproduire un motif.	Collectif Autonomie	<p>GP119 GP120</p> <p>Pour chaque élève : – deux grilles de 6 x 6 en losange (voir matériel à photocopier page 120) ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– des jetons de différentes couleurs et/ou des petits objets que l'on peut placer sur l'une des cases du quadrillage. Les deux partenaires doivent avoir les mêmes objets.</li> <li>– une grande grille de 6 x 6 sur laquelle l'enseignant a dessiné une dizaine de jetons de couleur. Un côté est matérialisé par un trait épais, comme sur la grille des enfants ;</li> <li>– pour chaque élève : une grille de 6 x 6 à mailles carrées ; des gommettes de couleur.</li> </ul>

**Durée:** 1h30'

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	45'	Collectif	Séance 1 : Observation libre Observation dirigée	GP104-105
2	45'	Collectif	Séance 2 Coller les vignettes Terminer le dessin du papillon Dessiner	Fiche du thème

**Bilan:**

**Durée:** 1h30'**Objectifs**

Associer différentes représentations d'un nombre.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	25'	Collectif	Activités préalables	<p>quatre ou cinq jeux de cartes comportant les écritures chiffrées des nombres compris entre 5 et 16, la taille des nombres évoluant au cours des semaines jusqu'à atteindre 19.</p> <p>– une série d'étiquettes comportant les écritures chiffrées des nombres compris entre 9 et 16, en nombre suffisant pour que chaque collier puisse être associé à une étiquette indiquant le nombre de perles qu'il contient.</p> <p>pages 49 et 50 du fichier ou poster du thème 6.</p> <p>– une série de 12 colliers de perles préalablement pr</p>
2	20'	Autonomie	Mise en oeuvre de la fiche	
3	45'	Autonomie	Prolongements - Photofiche - Jeu de l'oie - Boîtes nombres	GP108 GP169 GP183

**Bilan:**

**Durée:** 1h15'

**Objectifs**

Compléter une figure par symétrie.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	25'	Collectif	Activités préalables	pages 49 et 50 du fichier ou poster du thème 6. une série de dessins en noir et blanc comportant un axe de symétrie (matériel à photocopier page 110) GP109
2	20'	Autonomie	Mise en oeuvre de la fiche	
3	30'	Autonomie	Prolongement - Memory de la symétrie	

**Bilan:**

**Durée:** 45'**Objectifs**

Résoudre un problème additif.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	30'	Collectif	Activités préalables	GP111 une provision de balles (type balles de tennis) ;trois paniers ; des étiquettes-nombres à placer sur les paniers ; une ardoise par élève. une cible tracée au sol avec 3, 4 ou 5 cercles concentriques ; deux sacs lestés (graines, sable) ; des jetons. Pour chaque élève : une feuille « résultat » avec un tableau. un ou deux cartons servant de garage ; une quinzaine de petites voitures.
2	15'	Autonomie	Mise en oeuvre de la fiche	

**Bilan:**

**Durée:** 1h**Objectifs**

Effectuer un itinéraire en interprétant un codage.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	30'	Collectif	Activités préalables	GP113 – 36 pions. Un de ces pions comporte le mot « gagné » sur une de ses faces ; – une bande de carton permettant d'accueillir une dizaine d'étiquettes fléchées ; – une série d'une vingtaine d'étiquettes fléchées ; – une figurine de type Playmobil ; – de la colle ou de la pâte adhésive qui permet le déplacement. – une planche de jeu (voir matériel à photocopier page 114) ; un réseau pointé de dimension 6 × 6 ; à chaque noeud une lettre est écrite (exemple GP) ; une douzaine d'étiquettes
2	15'	Autonomie	Mise en oeuvre de la fiche	
3	15'	Autonomie	Prolongement	

**Bilan:**

**Durée:** 1h15'**Objectifs**

Interpréter et compléter un tableau à double entrée.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	25'	Collectif	Activité préalable	GP115 – un ensemble de chapeaux en papier coniques (ou de foulards) de différentes couleurs, en plusieurs exemplaires pour chaque couleur ; – un support cartonné rigide sur lequel est tracé un tableau à double entrée comportant autant de lignes que le groupe possède d'élèves et autant de colonnes qu'il y a de couleurs de chapeaux. Ce support est recouvert d'une feuille plastique transparente permettant d'écrire avec un feutre effaçable dans les cases du tableau.
2	20'	Autonomie	Mise en oeuvre de la fiche	
3	30'	Autonomie	Prolongements - Photofiche - Annexe	GP116 GP168

**Bilan:**



**Durée:** 1h**Objectifs**

Comprendre les fonctions du nombre comme moyen de repérer des positions dans une liste ordonnée.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	25'	Collectif	Activités préalables	GP117 une série de 10 boîtes ou de verres en plastique opaques renversés et alignés sur une table ; une figurine ou un objet pouvant être caché sous une boîte.
2	20'	Autonomie	Mise en oeuvre de la fiche	
3	15'	Autonomie	Prolongement - Jeu de l'oie	GP169

**Bilan:**

**Durée:** 1h15'

**Objectifs**

Augmenter ou diminuer une collection pour obtenir un cardinal donné.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	20'	Collectif	Activité préalable	GP118 une cinquantaine de fruits (dînette) ou des jetons ; 4 paniers ou boîtes ; 7 étiquettes-nombres de 10 à 16.
2	25'	Autonomie	Mise en oeuvre de la fiche	
3	30'	Autonomie	Prolongements - la comptine interrompue - le nombre mystérieux	GP184 GP164

**Bilan:**

**Durée:** 1h15'**Objectifs**

Se repérer sur un quadrillage ou un réseau pour reproduire un motif.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	25'	Collectif	Activités préalables	GP119 Pour chaque élève : – deux grilles de 6 x 6 en losange (voir matériel à photocopier page 120) ; – des jetons de différentes couleurs et/ou des petits objets que l'on peut placer sur l'une des cases du quadrillage. Les deux partenaires doivent avoir les mêmes objets. – une grande grille de 6 x 6 sur laquelle l'enseignant a dessiné une dizaine de jetons de couleur. Un côté est matérialisé par un trait épais, comme sur la grille des enfants ; – pour chaque élève : une grille de 6 x 6 à ma
2	20'	Autonomie	Mise en oeuvre de la fiche	
3	30'	Autonomie	Prolongement - Photofiche	GP120

**Bilan:**