

	Espace - Temps	Quantités et nombres	Formes et grandeurs	Apprendre à chercher - logique
SEMAINE 1	<i>Construire des circuits</i>	<i>Le jeu du banquier (1) (2)</i>	<i>La symétrie (1)</i>	
<i>Jour 1</i>		<ul style="list-style-type: none"> Associer le nom des nombres avec leur écriture chiffrée Coder à l'écrit le nombre d'objets d'une collection <p><i>Le jeu du banquier (pages 138,139)</i> Matériel page 140</p>		
<i>Jour 2</i>			<ul style="list-style-type: none"> Compléter des dessins par symétrie <p><i>Le clown jumeau, la peinture en pliant (pages 93, 94)</i> Symétrie page 109 , matériel page 110 Fiches exercice n°52, n°72</p>	
<i>Jour 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> Suivre, décrire, représenter des parcours Distinguer les circuits ouverts des circuits fermés <p><i>Construire des circuits (pages 166,167)</i></p>			
<i>Jour 4</i>		<ul style="list-style-type: none"> Associer le nom des nombres avec leur écriture chiffrée Coder à l'écrit le nombre d'objets d'une collection <p><i>Le jeu du banquier (pages 138,139)</i> Matériel page 140 Fiche exercice page 141</p>		
SEMAINE 2		<i>Plouf dans l'eau (1)</i>		
<i>Jour 1</i>		<ul style="list-style-type: none"> Associer le nom des nombres avec leur écriture chiffrée Réciter la comptine numérique en associant nom des nombres et écriture chiffrée <p><i>Plouf dans l'eau (pages 142,143)</i> Matériel page 144 Fiche exercice page 145</p>		

	Espace - Temps	Quantités et nombres	Formes et grandeurs	Apprendre à chercher - logique
	<i>Se déplacer sur un quadrillage (1)</i>		<i>La symétrie (2)</i>	<i>Jouons à la marchande</i>
<i>Jour 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les cases d'un quadrillage simple Suivre des règles pour se déplacer sur un quadrillage 			
	<i>Un trésor est caché là (page 75)</i> <i>Matériel page 75</i> Cahier de jeux: déplacements sur quadrillage			
<i>Jour 3</i>			<ul style="list-style-type: none"> Compléter des dessins par symétrie 	
			<i>Symétrie page 109 , matériel page 110</i> <i>Fiches exercice n°52, n°72</i>	
<i>Jour 4</i>				<ul style="list-style-type: none"> S'organiser pour dénombrer plusieurs quantités
				<i>Jouons à la marchande (pages 150,151)</i>
<i>SEMAINE 3</i>	<i>Se déplacer sur un quadrillage (2)</i>	<i>La bande numérique (1)</i>	<i>Carrés - rectangles</i>	
<i>Jour 1</i>			<ul style="list-style-type: none"> Repérer certaines propriétés du carré et du rectangle 	
			<i>Carrés rectangles (pages 156,157)</i> <i>Fiche exercice page 160</i>	
<i>Jour 2</i>		<ul style="list-style-type: none"> Ordonner les nombres de 1 à 20 Réciter la comptine numérique par ordre croissant et décroissant 		
		<i>La bande numérique (pages 146, 147)</i> <i>Fiche exercice page 148</i>		
<i>Jour 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les cases d'un quadrillage simple Suivre des règles pour se déplacer sur un quadrillage 			
	Cahier de jeux: déplacements sur quadrillage			

	Espace - Temps	Quantités et nombres	Formes et grandeurs	Apprendre à chercher - logique
		<i>La bande numérique (2)</i>		
<i>Jour 4</i>		<ul style="list-style-type: none"> Ordonner les nombres de 1 à 20 Réciter la comptine numérique par ordre croissant et décroissant 		
		<i>La bande numérique (pages 146, 147)</i> <u>Fiche exercice page 149</u>		
SEMAINE 4	<i>Jeux de parcours</i>	<i>La tirelire</i>	<i>Tracés à la règle (1)</i>	<i>Dans les étoiles</i>
<i>Jour 1</i>			<ul style="list-style-type: none"> Utiliser un instrument: la règle Reproduire des figures à la règle 	
			<i>La règle (pages 152, 153)</i> Matériel page 153	
<i>Jour 2</i>		<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes de quantités Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait 		
		<i>La tirelire (page 162,163)</i>		
<i>Jour 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> Suivre, décrire et représenter un parcours Créer des parcours et repérer les circuits ouverts ou fermés 			
	<i>Jeux de parcours (pages 168,169)</i> Matériel page 170 <u>Fiche exercice page 171</u>			
<i>Jour 4</i>				<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes à l'aide d'un dessin Organiser sa recherche
				<i>Dans les étoiles (pages 174)</i> Matériel page 175

	Espace - Temps	Quantités et nombres	Formes et grandeurs	Apprendre à chercher - logique
SEMAINE 5	<i>Trax</i>	<i>Le jeu des maillots</i>	<i>Triangles</i>	<i>Voitures et motos Défi n°4</i>
<i>Jour 1</i>			<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître et classer, nommer des formes simples Reconnaître et tracer des triangles 	
			<i>Triangles (pages 158,159)</i> Fiche exercice page 161	
<i>Jour 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> Suivre, décrire et représenter un parcours Compléter, composer des circuits pour obtenir des circuits fermés 			
	<i>Trax (pages 172,173)</i>			
<i>Jour 3</i>		<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes de quantités Calculer la somme de deux nombres 		
		<i>Jeu des maillots (pages 164,165)</i> <i>Matériel page 165</i>		
<i>Jour 4</i>				<ul style="list-style-type: none"> Résoudre un problème à l'aide d'un dessin Faire des essais, tâtonner
				<i>Voitures et motos (pages 176,177)</i>
SEMAINE 6	<i>Droite / Gauche (1)</i>	<i>Boîtes à compter n°3</i>	<i>Tracés à la règle (2)</i>	
<i>Jour 1</i>			<ul style="list-style-type: none"> Utiliser un instrument: la règle Reproduire des figures à la règle 	
			<i>La règle (pages 152, 153)</i> Fiches exercices pages 154, 155	
<i>Jour 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> Identifier sa main droite de sa main gauche et celles d'un personnage 			
	<i>Pages 98</i> Fiche exercices n°46			
<i>Jour 3</i>		<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître différentes représentations d'un même nombre entre 11 et 20 Dénombrer une quantité en utilisant la suite des nombres connus Ordonner les nombres Partager des quantités 		
<i>Jour 4</i>		Cahier de jeux: boîtes à compter 2 ou 3		