

Programmation

Acquérir les premiers outils mathématiques

Compétences :

- Construire le nombre pour exprimer les quantités.
- Stabiliser la connaissance des petits nombres.
- Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position.
- Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur.

Période 1 (7 semaines)

RITUELS

○ Jeux de doigts / **Mémoriser les représentations des nombres de 1 à 3 (MS) / de 1 à 5 (GS)**

- L'enseignante frappe un nombre dans ses mains. Frapper autant de fois dans ses mains et dire le nombre / Frapper en disant la comptine des nombres / Montrer une collection équivalente avec ses doigts.
- L'enseignante montre un nombre en utilisant les doigts de ses deux mains. Faire comme l'enseignante et dire le nombre / Montrer le même nombre en utilisant une main.
- L'enseignante montre un nombre en utilisant les doigts d'une seule main. Décomposer ce nombre en le montrant avec les doigts des deux mains.

○ Qui est sur le toit ? / **Réciter la comptine de 1 à 12 en intercalant des mots**

1, 2, 3, qui est sur le toit ?
 4, 5, 6, une souris grise
 7, 8, 9, debout sur un œuf
 10, 11, 12, sur un œuf tout rouge
 L'œuf est tombé
 La souricette a préparé
 Une omelette
 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7!

○ Le jeu de Kim / **Mémoriser les représentations des nombres de 1 à 3 (MS) / de 1 à 5 (GS)**

- L'enseignante place des cartes avec les constellations du dé de 1 à 3 (ou de 1 à 5) au tableau. Elle demande aux enfants de fermer les yeux pendant qu'elle retire une carte. Montrer avec ses doigts le nombre inscrit sur la carte retirée.
- Même jeu avec des cartes où sont écrits les chiffres de 1 à 3 (ou de 1 à 5).

○ La ronde des nombres / **Réciter la comptine jusqu'à 10 (au moins)**

- Les enfants sont assis en rond. Chacun son tour, un enfant dit un nombre. Le voisin dit le nombre suivant jusqu'à un nombre donné.
- Réciter la comptine jusqu'à 10 (au moins) à partir d'un autre nombre que 1.
- Possibilité de faire le jeu debout et de faire asseoir les enfants qui se trompent pour qu'il n'en reste qu'un à la fin. Dans ce cas, il faut aller le plus loin possible dans la comptine.

○ Le sac / **Ajouter ou retirer 1**

- L'enseignante place 1, 2 ou 3 briques dans un sac opaque. Elle demande aux élèves de les compter. Elle ajoute une brique dans le sac.
- Montrer avec ses doigts et dire le nombre d'objets qu'il y a maintenant dans le sac.
- Recommencer avec d'autres nombres.
- Même situation avec des nombres entre 1 et 5 mais cette fois, l'enseignante retire un objet.

1

RENTREE

MS

○Rituels mathématiques (+ dénombrer les présents / absents le matin).
 ○ Aller chercher une quantité d'objets donnée (jusqu'à 3).
 - **Jeu : les objets de la classe.** Ex : « Apporte-moi un pot de colle et deux paires de ciseaux. Combien as-tu d'objets en tout ? »

GS

○Rituels mathématiques (+ dénombrer les présents / absents le matin).
 ○ Aller chercher une quantité d'objets donnée (jusqu'à 5).
 - **Jeu : les objets de la classe.** Ex : « Apporte-moi deux pots de colle et trois feutres. Combien as-tu d'objets en tout ? »

2

MS

○Rituels mathématiques (+ dénombrer les présents / absents le matin).
 ○ Réaliser une collection dont le cardinal est donné + Utiliser le dénombrement pour constituer une collection (jusqu'à 3). Connaître et nommer les couleurs standards (rouge, jaune, bleu, vert).
 - **Jeu : le jeu du verger.** Les enfants disposent d'une planche « arbre » par personne. A tour de rôle, ils lancent le dé-nombre (constellations jusqu'à 3) et le dé-couleurs (jaune, rouge, bleu, vert, blanc). Ils doivent poser sur leur planche le bon nombre de jetons dans la couleur indiquée. Le premier enfant à avoir rempli sa planche gagne le jeu.

GS

○Rituels mathématiques (+ dénombrer les présents / absents le matin).
 ○ Réaliser une collection dont le cardinal est donné + Utiliser le dénombrement pour constituer une collection (jusqu'à 6). Connaître et nommer les couleurs standards (rouge, jaune, bleu, vert).
 - **Jeu : le jeu du verger.** Les enfants disposent d'une planche « arbre » par personne. A tour de rôle, ils lancent le dé-nombre (constellations de 2 à 6) et le dé-couleurs (jaune, rouge, bleu, vert, blanc). Ils doivent poser sur leur planche le bon nombre de jetons dans la couleur indiquée. S'ils tombent sur le corbeau, ils perdent un jeton. Le premier enfant à avoir rempli sa planche gagne le jeu.

3

MS

○Rituels mathématiques (+ dénombrer les présents / absents le matin).
 ○ Réaliser une collection dont le cardinal est donné + Utiliser le dénombrement pour constituer une collection (jusqu'à 3). Connaître et nommer les couleurs standards (rouge, jaune, bleu, vert).
 - **Jeu : le jeu du verger.** Les enfants disposent d'une planche « arbre » par personne. A tour de rôle, ils lancent le dé-nombre (chiffres jusqu'à 3) et le dé-couleurs (jaune, rouge, bleu, vert, blanc). Ils doivent poser sur leur planche le bon nombre de jetons dans la couleur indiquée. Le premier enfant à avoir rempli sa planche gagne le jeu.

GS

○Rituels mathématiques (+ dénombrer les présents / absents le matin).
 ○ Réaliser une collection dont le cardinal est donné + Utiliser le dénombrement pour constituer une collection (jusqu'à 6). Connaître et nommer les couleurs standards (rouge, jaune, bleu, vert).
 - **Jeu : la chenille.** Les enfants disposent d'une planche « chenille » par personne. A tour de rôle, ils lancent le dé-nombre (chiffres de 1 à 6) et le dé-couleurs (jaune, rouge, bleu, vert, blanc). Ils doivent poser sur leur planche le bon nombre de jetons dans la couleur indiquée. Le premier enfant à avoir rempli sa planche gagne le jeu.

4

MS

○Rituels mathématiques (+ dénombrer les présents / absents le matin).
 ○ Composer et décomposer des collections (jusqu'à 3).
 - **Support : 3, 4, 5, 6, 7 avec les animaux du jardin (Rémi Brissiaud).** Observer les illustrations montrant 3 chats (sur des troncs ou dans l'herbe). Décomposer le nombre 3 en fonction des scénarios proposés.
 - **Jeu : le sac rouge.** L'enseignante pose 3 jetons sur la table. Les enfants ferment les yeux pendant que l'enseignante cache un jeton dans le sac. Les enfants doivent trouver qu'il en manque un car « 2 et 1, ça fait 3 ».
 - **Fiche « collections de 3 » (+ gommettes).**

GS

○Rituels mathématiques (+ dénombrer les présents / absents le matin).
 ○ Mettre en correspondance plusieurs représentations des nombres + Mémoriser les représentations des nombres de 1 à 5.
 - **Jeu : le memory des nombres.** Il s'agit de recueillir le plus de paires de cartes possibles.
 1 / Trier, classer et ranger les cartes par valeur.
 2 / Mélanger les 20 cartes et les disperser sur la table face retournée.
 3 / Retourner 2 cartes. Si elles ont la même valeur, les conserver et rejouer. Sinon, les replacer face retournée au même emplacement.
 4 / Compter le nombre de cartes que l'on a gagnées et comparer avec ses camarades.

<p style="text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold; border: 1px solid red; border-radius: 50%; width: 40px; margin: 0 auto;">5</p>	<p style="text-align: center; font-weight: bold; color: red;">MS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○Rituels mathématiques (+ dénombrer les présents / absents le matin). ○ Réaliser une collection dont le cardinal est donné (jusqu'à 3). Connaître et nommer les couleurs standards (rouge, jaune, bleu, vert, orange, violet). - Jeu : le trésor du pirate (jeu de plateau). Les enfants disposent chacun d'un pion coloré. Ils doivent, à tour de rôle, lancer le dé couleur et poser leur pion sur la case correspondante en suivant le parcours proposé. Chaque case permet d'obtenir 1, 2 ou 3 jetons. Si l'on tombe sur la case « pirate », on perd un jeton. A l'arrivée, le gagnant est celui qui a le plus de jetons. 	<p style="text-align: center; font-weight: bold; color: red;">GS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○Rituels mathématiques (+ dénombrer les présents / absents le matin). ○ Composer et décomposer des collections (jusqu'à 4). - Support : 3, 4, 5, 6, 7 avec les animaux du jardin (Rémi Brissiaud). Observer les illustrations montrant 4 souris (dans les trous du fromage ou dans le jardin). Décomposer le nombre 4 en fonction des scénarios proposés. - Jeu : le sac rouge. L'enseignante pose 4 jetons sur la table. Les enfants ferment les yeux pendant que l'enseignante cache un jeton dans le sac. Les enfants doivent trouver qu'il en manque un car « 3 et 1, ça fait 4 ». Recommencer avec divers scénarios. - Fiche « 4 feuilles sur un arbre ».
<p style="text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold; border: 1px solid red; border-radius: 50%; width: 40px; margin: 0 auto;">6</p>	<p style="text-align: center; font-weight: bold; color: red;">MS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○Rituels mathématiques (+ dénombrer les présents / absents le matin). ○ Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu ou pour comparer des positions + Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 3. - Jeu : la course à la ferme. Chaque joueur possède un pion d'une couleur et se place sur la case départ, en face de sa ligne (les carrés d'herbe sont entourés d'un halo de couleur). Les enfants lancent le dé (écriture chiffrée jusqu'à 3) et avancent du bon nombre de cases. Le premier à franchir l'arrivée a gagné. 	<p style="text-align: center; font-weight: bold; color: red;">GS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○Rituels mathématiques (+ dénombrer les présents / absents le matin). ○ Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu ou pour comparer des positions + Lire les nombres écrits en chiffres / avec les doigts jusqu'à 6. - Jeu : la course à la ferme. Chaque joueur possède un pion d'une couleur et se place sur la case départ, en face de sa ligne (les carrés d'herbe sont entourés d'un halo de couleur). Les enfants lancent le dé (écriture chiffrée jusqu'à 6 ou doigts) et avancent du bon nombre de cases. Le premier à franchir l'arrivée a gagné. Différenciation : le parcours peut être plus long pour les GS.
<p style="text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold; border: 1px solid red; border-radius: 50%; width: 40px; margin: 0 auto;">7</p>	<p style="text-align: center; font-weight: bold; color: red;">MS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○Rituels mathématiques (+ dénombrer les présents / absents le matin). ○ Réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (jusqu'à 3) + Ecrire le chiffre 1. - Jeu : les jetons. A tour de rôle, les enfants lancent le dé-nombre (chiffres de 1 à 3) et le dé-couleurs (jaune, rouge, bleu, vert, blanc). Ils doivent poser sur leur ardoise le bon nombre de jetons dans la couleur indiquée, puis dessiner autant de jetons qu'il y en a sur l'ardoise. - Entraînement : S'entraîner à reproduire au tableau / sur l'ardoise le chiffre 1 en suivant les consignes de l'enseignante. Exemple pour le « 1 » : <i>je trace un trait penché qui monte, je m'arrête, je trace un trait vertical qui descend.</i> 	<p style="text-align: center; font-weight: bold; color: red;">GS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○Rituels mathématiques (+ dénombrer les présents / absents le matin). ○ Réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (jusqu'à 6) + Ecrire les chiffres 1, 2 et 3. - Jeu : les jetons. A tour de rôle, les enfants lancent le dé-nombre (chiffres de 1 à 6) et le dé-couleurs (jaune, rouge, bleu, vert, blanc). Ils doivent poser sur leur ardoise le bon nombre de jetons dans la couleur indiquée, puis dessiner autant de jetons qu'il y en a sur l'ardoise. - Entraînement : S'entraîner à reproduire au tableau / sur l'ardoise les chiffres 1, 2 et 3 en suivant les consignes de l'enseignante. Exemple pour le « 1 » : <i>je trace un trait penché qui monte, je m'arrête, je trace un trait vertical qui descend.</i>