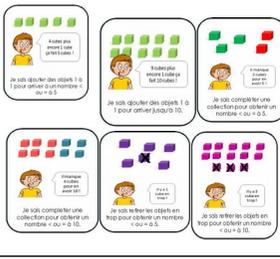


Utiliser les nombres



**Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.  
Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.**

- les paniers

- les paniers

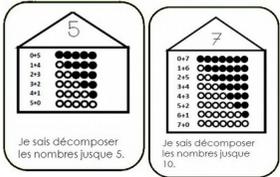
- la course à 10  
- les tours dessinées (2)

- la course à 10  
- les tours dessinées (2)

**Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.  
Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.**

**Ateliers autonomes à proposer aux élèves en fonction de leur avancée individuelles dans la progression (dans les plans de travail)**

- Le jeu du serpent
- L'escalier coloré
- les tables d'addition à bandes et à doigts
- le jeu de la coccinelle (décomposer 5)
- le jeu du pommier (décomposer 6)
- le jeu des 7 nains (décomposer 7)
- le jeu des lapins dans leur terrier (décomposer 8)
- les oiseaux dans leur nid (décomposer 9)
- les 10 petits chats dans leur lit.
- la maison des nombres



- Les paniers

- Les paniers  
- le gobelet  
- le 1 rouge  
- les tours dessinées (1)

- le gobelet  
- le 1 rouge  
- la course à 10  
- les tours dessinées (1)  
- les tours dessinées (2)  
- la bataille des aimants (2)

- le 1 rouge  
- la course à 10  
- les tours dessinées (1)  
- les tours dessinées (2)  
- la bataille des aimants (2)

**Dire la suite des nombres jusqu'à trente.**

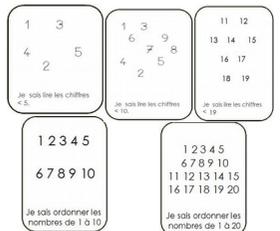


- La chanson des nombres
- Pour t'apprendre à bien compter (jusqu'à 20) (Versini)

**Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix (au moins).**

**Ateliers autonomes à proposer aux élèves en fonction de leur avancée individuelles dans la progression (dans les plans de travail)**

- dessiner ou prendre autant de jetons que le nombre les chiffres...
- cartes à pincés / roues des nombres / logico primo
- les barres numériques
- les jetons
- les fuseaux
- le jeu de mémoire
- l'escalier coloré
- les chiffres rugueux de 0 à 10
- les symboles des tables de Seguin 1 et 2
- points à relier
- tableau de 100
- les symboles du système décimal
- la bande numérique géante.



- la carte retournée (2)

- la carte retournée (2)

- la carte retournée (2)

