

Période 1	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7	Semaine
Nombres et calcul		<u>12-Dénombrer jusqu'à 10 avec introduction du 0</u> <u>-ERMEL : jeu du robot</u> ou ziglotron (élaborer une procédure pour compléter une collection) (1) <u>-ERMEL : jeu du robot</u> ou ziglotron (utiliser le dénombrement pour réaliser une même collection)	<u>13-Construire des quantités d'un nombre donné</u> (PF 4) <u>14-Comparer de grandes collections</u> (PF5)	<u>16-Ordonner, intercaler les nombres jusqu'à 10. (la bataille)</u> (PF 8) <u>18-Problèmes : comparer des collections.</u> PF 11 <u>Ermel : les boîtes empilées</u>	<u>19-Je fais le point</u> PF 10 <u>20- Problèmes : résoudre des situations additives ou soustractives</u>  <u>22-Les signes + ou = (ERMEL : combien de jetons dans la boîte)</u> PF 14 17	<u>23-La commutativité de l'addition</u>  <u>24-Utiliser différentes techniques pour calculer une somme</u> PF 15	<u>25-Ranger du plus petit au plus grand</u> <u>(ERMEL : la corde à linge)</u> PF 16 <u>27-Donner du sens aux signes - et =</u> PF 18 19 <u>28-Ecriture littérale des nombres jusqu'à 5</u>	<u>29-Ecritures additives de nombres jusqu'à 6</u>  <u>30- Problèmes situations additives ou soustractives</u>  <u>-BILAN</u>
		<u>8-Comparer des collections</u>  <u>9-Dénombrer jusqu'à 5</u> (PF 3) <u>10- dénombrer jusqu'à 10</u>		<u>15-Comparer ordonner les nombres jusqu'à 10 (ERMEL : La réussite)</u> PF 6				

Géométrie		11-Reconnaître sa droite, sa gauche	11-Reconnaître sa droite, sa gauche (2) - PF 7		21-Utiliser la règle PF 12	21-Utiliser la règle (2) PF 13	26- Connaître le lexique spatial	26- Connaître le Lexique spatial
Grandeurs et mesure								
OPD				17-Tableau à double entrée (1) (PF 9)				
Calcul mental	Le maître qui se trompe La suite muette	La suite muette Grelé grelot	Qui va le plus loin ? De 1 à 23 Grelé grelot	L 'appel La boîte noire Grelé grelot	La boîte noire De 1 à 23 Grelé grelot	Dictée de nombres Mon merle a perdu une plume	La suite muette Grelé grelot	Dire le précédent/ suivant sans dire la suite des nombre