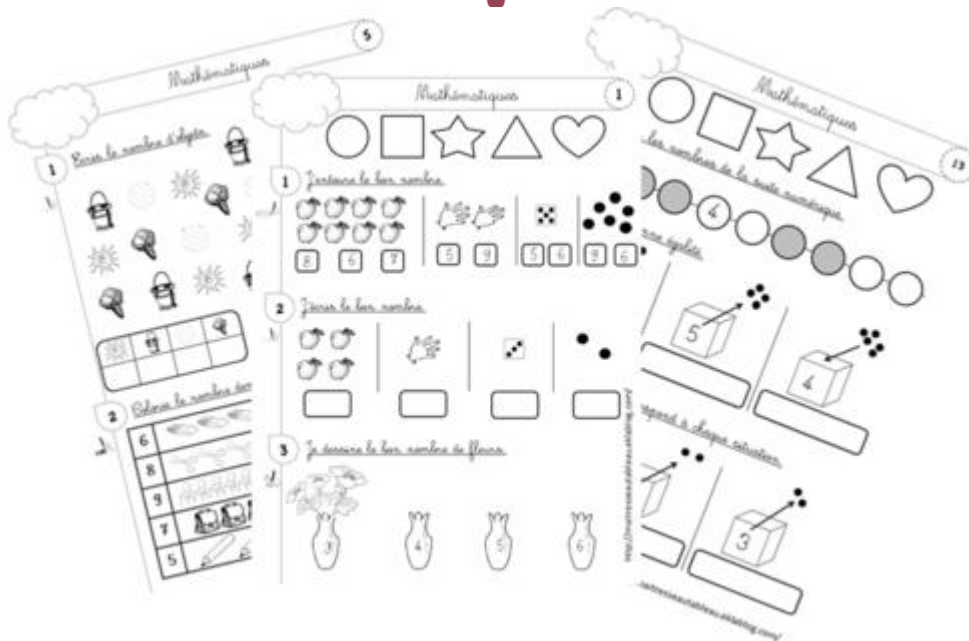




---

# PROGRESSION NOMBRES ET CALCULS – PREPARATION DES ATELIERS DIRIGES – CP – PERIODE 1

---



# PERIODE 1

SEMAINE	ACTIVITÉS MENÉES	OBJECTIFS
1	J1 <u>Activité de tri matériel MHM</u> : Élèves en groupes ou en binômes. Leur distribuer les planches d'étiquettes (ils découpent eux-mêmes, on aide si besoin). Consigne : Trier en trois parties les étiquettes (ne donner la dénomination des trois catégories que si nécessaire) : chiffres, lettres, symboles en les posant sur trois feuilles de couleur différente. Bilan collectif.	Distinguer lettres, chiffres et symboles.
	J2 <u>Jeu des coccinelles matériel MHM</u> : Voir règle du jeu. + leçon 1 bulles de nombres.	Etudier et manipuler les nombres de 1 à 10.
2	J1 <u>Atelier des jetons</u> : Mettre les élèves par binômes. Leur donner des jetons. Ils fabriquent des collections de jetons à partir de nombres (entre 1 et 10) qu'on leur écrit sur l'ardoise ou à partir des cartes flash. Puis ils les représentent dans leur cahier et écrivent le nombre donné. (x5) <i>On peut différencier en jouant sur la taille des nombres cibles</i>	Associer nom et écriture chiffrée avec la quantité jusqu'à 10.
	J2 <u>Atelier des réglettes cuisenaires</u> : 1 <sup>ère</sup> phase : - phase de découverte du matériel : manipulation libre, leur demander de chercher à les ranger, les classer, - faire verbaliser leurs observations. Expliciter et clarifier « la ...est plus grande que... » 2 <sup>ème</sup> phase : Ils construisent les tours qu'ils veulent. Ils les comparent. Dans un premier temps, ils en construisent deux de la même hauteur (5 par exemple), puis dans un deuxième temps, ils en construisent trois, puis autant qu'ils arrivent à en faire. 3 <sup>ème</sup> phase : On va leur demander de ranger les tours de la moins haute à la plus haute en les posant les unes à côté des autres. Dans un 1 <sup>er</sup> temps, on leur en donne 5, puis on donne les 10. On va leur faire observer que cela représente un escalier et qu'entre chaque marche on pourrait mettre la plus petite frite qu'on appelle « 1 ». On va décrire l'escalier en nommant les différentes marches : 1,2,3,4,5,... On fait une photo de l'escalier réalisé et on écrit sur cette photo sous chaque frite le nombre correspondant en haut. + compter le nombre de jours d'école + leçon 2	Ranger les nombres de 1 à 10.
3	J1 <u>Les différentes représentations des nombres</u> : Demander aux élèves de chercher sur ardoise toutes les représentations possibles du nombre « 5 ». Leur laisser un temps de recherche individuel Mise en commun. Faire la synthèse sur une affiche :	Connaître les représentations des nombres de 1 à 10. Décomposer les nombres de 1 à 10.

		<p>le nombre « 5 » peut s'écrire en chiffres, avec les doigts représentés, avec les cubes, en lettres, sous une forme additive 2 et 3 (Réutilisation des réglettes : On leur demande de prendre la frite 5 et on leur demande de fabriquer la même avec d'autres réglettes).</p> <p><i>Différenciation : donner plusieurs nombres différents, en sachant qu'en passant 10, il y a ajout d'une difficulté. La synthèse permettra aussi de comparer dans ce cas</i></p>	
	J2	<p><u>Cahier des nombres matériel MHM : LE CAHIER DE NOMBRES.</u> Fabriquer un cahier des nombres, en reprenant l'exemple du travail sur le nombre 5. Ils font les pages dans l'ordre (la 1, la 2, la 3...) Les élèves avancent à leur rythme. Ils auront d'autres temps pour travailler dessus (après – midi, quand un travail est fini). Ils disposent de tout le matériel nécessaire. + leçon 3</p>	<p>Connaître les représentations des nombres de 1 à 10. Décomposer les nombres de 1 à 10.</p>
4	J1	<p><u>Memory des nombres + vidéo MHM</u></p>	<p>Connaître les représentations des nombres de 1 à 10.</p>
	J2	<p><u>Les différentes représentations des nombres :</u> Comme vu en S3 J1 avec 5, leur demander de chercher en binômes toutes les représentations de 6,7,8,9 ou 10. Leur proposer le matériel de manipulation qu'ils souhaitent : cubes, jetons, frites, legos... <i>Différencier et étayer selon les difficultés de chacun</i> +leçon 4</p>	<p>Connaître les représentations des nombres de 1 à 10. Décomposer les nombres de 1 à 10.</p>
5	J1	<p><u>Signe de comparaison :</u> Les élèves sont en binôme et disposent d'un stock de jetons. Leur demander de représenter deux quantités de chaque côté de la table : 12 et 6. Leur demander quelle est la plus grande quantité. Corriger au tableau en affichant les jetons. Vous pouvez aussi montrer que <u>si les objets sont identiques</u> cela correspond à la hauteur d'une tour d'objets empilés (<i>par exemple 12 briques de legos vont plus haut que 6 briques</i>) ou à la longueur de l'alignement. Expliquer ensuite qu'il existe un signe pour comparer, utiliser des pailles à coude puis sous la représentation, écrire les nombres et le signe que l'on appelle Fritz. Faire deux autres exemples, en deux temps : comparer avec le matériel de manipulation (utiliser aussi les réglettes cuisenaires) puis avec l'écriture symbolique sur l'ardoise. Correction collective. Passer ensuite à un travail sur l'ardoise consistant à mettre le signe &lt; ou &gt; : 4...6; 5...3; 8.17 (3 exemples suffisent). Montrer l'affichage de Fritz.</p>	<p>Comparer et ranger les nombres de 1 à 20. Utiliser le signe usuel</p>

	J2	<p><u>Signe de comparaison</u> : Coller et commenter la leçon n°5.</p> <p>Refaire quelques exemples à l'ardoise en proposant des exemples au tableau qu'ils recopient.</p> <p>Faire verbaliser systématiquement. Aider à la mémorisation.</p> <p><i>Proposer des jetons ou du matériel de manipulation pour les aider.</i></p> <p><i>Pour les exemples au tableau, vous pouvez faire 2 niveaux de difficulté : ♥ et ♥♥ selon le niveau des élèves en jouant sur la taille des nombres. Ils choisissent le niveau de leur choix.</i></p>	<p>Comparer et ranger les nombres de 1 à 20.</p> <p>Utiliser le signe usuel.</p>
6	J1	<p><u>Jeu de la boîte sans introduction des signes</u> : La maîtresse ajoute des jetons dans une boîte opaque en explicitant aux élèves. Puis elle en ajoute ou en enlève 1 et demande aux élèves de trouver combien il y en a. Trouver le résultat sur l'ardoise.</p>	<p>Ajouter et soustraire des quantités.</p>
	J2	<p><u>Jeu de la boîte avec introduction des signes + - =</u> : Même démarche que précédemment en ajoutant ou enlevant 2 - 3 - 4 jetons. Introduction des signes mathématiques (+ - =) et travail sur ardoises d'écriture des égalités mathématiques + distribution de la leçon 6.</p>	<p>Ajouter et soustraire des quantités. Utiliser les signes conventionnels.</p>
7	J1	<p><u>Ranger des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant</u> matériel M+M: Jeu du comparator (voir règle du jeu)</p>	<p>Ranger les nombres de 1 à 20 dans l'ordre croissant ou décroissant.</p>
	J2	<p><u>Révisions de la période, petits ateliers jeux</u> : coccinelles, bataille de dés, comparator, memory</p>	