

Petite Section

Découvrir le monde- APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES :

Références des livres utilisés :

- Découvrir le monde avec les mathématiques, D Valentin, PS/MS, Hatier
- Des situations pour apprendre le nombre C1, Crdp Champagne-Ardenne
- Vers les maths PS- MS, éditions Access
- [http : www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/maternelle/comptn00.htm](http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/maternelle/comptn00.htm)
- Faire des mathématiques à l'école maternelle, A Pierrard, Sceren Grenoble
- Du vécu au jeu mathématique, Magnard
- Les mathématiques par les jeux, PS-MS, Nathan

Sous domaine	Septembre à juin	Repères / Compétences de fin d'année
Comparer des quantités	<p>- Mise en place de l'idée de quantité, constat oral du pareil / pas pareil, beaucoup / pas beaucoup</p> <p>- Opérations de distribution, appariement d'objets : dans le coin poupées : mettre le couvert en appariant une assiette, un verre, un couteau, une fourchette...</p> <p>- outil : « découverte des jeux de cartes », découvrir le monde avec les mathématiques PS/MS, Hatier</p> <p>Énoncé du nombre associé à une petite quantité : carte à jouer : jeu de bataille (dessins de 1 à 5, voire plus)</p> <p>Utilisation du vocabulaire : beaucoup, un peu, pareil, pas pareil ; amener en verbalisant les actions, les termes : plus que, moins que, autant que....</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer deux collections ; de 1 à 10 objets (par une procédure non numérique- correspondance terme à terme ou numérique- comptage)
Résoudre des problèmes portant sur les quantités	<p>Effectuer un partage :</p> <p>-toutes activités de partages liées à la vie de la classe : partages pour les gouters, de bonbons, de cartes etc.....</p> <p>-jeu « le goûter des souris » (cf. Des situations pour apprendre le nombre C1, Crdp Champagne-Ardenne)</p> <p>Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection équipotente</p> <p>- jeu «les boites d'œufs » (cf. Découvrir le monde, D. Valentin, PS-MS, Hatier)</p> <p>- jeu « Le gouter des poupées » (cf. idem)</p> <p>- jeu « les camions à charger » (cf.</p> <p>- jeu « Les bonnets des lutins » (cf. Des situations pour apprendre le nombre C1, Crdp Champagne-Ardenne)</p> <p>- jeu « En voiture, les familles » (cf. Des situations pour apprendre le nombre C1, Crdp Champagne-Ardenne)</p> <p>- jeu « L'activité des voleurs » (cf. Des situations pour apprendre le nombre C1, Crdp Champagne-Ardenne)</p> <p>- jeu « Prenons le bus » (cf. Des situations pour apprendre le nombre C1, Crdp Champagne-Ardenne)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer un partage (par exemple, savoir distribuer une à une les cartes d'un jeu à 3 camarades) • Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection équipotente (savoir aller chercher juste ce qu'il faut de crayons pour les enfants de mon groupe)

<p>Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à trente</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rituels : comptage des présents et des absents - Utilisation dans diverses situations de la bande numérique - situations diverses : comptage des enfants dans un groupe de travail, comptage des enfants pour un jeu en EPS, comptage des objets récupérés lors d'un jeu collectif, comptage des parts pour un gouter, -Comptines pour dire la suite des nombres : trois bâtons, les pommes, la main, 123 nous irons au bois,... - Les comptines avec des marionnettes à doigts » ((cf. Des situations pour apprendre le nombre C1, Crdp Champagne-Ardenne) (<i>les nombres seront ensuite travaillés selon leur aspect cardinal et ordinal</i>) ; <i>aller voir le site très riche du CDDP 68 : http : www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/maternelle/comptn00.htm</i> - jeu « un, deux, trois », (cf. vers les maths MS, éditions Access) 	<ul style="list-style-type: none"> • Premiers éléments de la comptine chiffrée : savoir dire la comptine des nombres au moins jusqu'à 10
<p>Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cartes à jouer : jeu des mariages, de lotos, de paires, en associant des cartes de même valeur numérique (de 1 à 5) - Jeux de dominos (nombres adaptés aux plus jeunes) - Jeux à construire, ou à aménager : <ul style="list-style-type: none"> « Le parcours de boules » cf. Découvrir le monde, D. Valentin, PS-MS, Hatier) « Boîtes à compter n°1 et 2 », Nathan « Abaques », cf. Découvrir le monde, D. Valentin, PS-MS, Hatier) « Le jeu des serpents » cf. Vers les maths, MS, Access « Collections de 4 » cf. Vers les maths, MS, Access « La course des grenouilles » cf. Vers les maths, MS, Access « Les boîtes à nombres » cf. Vers les maths, MS, Access « Le train des constellations » cf. Vers les maths, MS, Access « La boîte des absents » cf. Vers les maths, MS, Access « Le jardin » cf. Vers les maths, MS, Access « Rails » cf. Découvrir le monde, D. Valentin, PS-MS, Hatier) « Les bonnets de doigt » cf. Découvrir le monde, D. Valentin, PS-MS, Hatier) « Cartes à points » cf. Découvrir le monde, D. Valentin, PS-MS, Hatier) « Les gâteaux d'anniversaire » cf. Des situations pour apprendre le nombre C1, Crdp Champagne-Ardenne) « Livres à compter » cf. Découvrir le monde, D. Valentin, PS-MS, Hatier) « les paniers d'œufs » cf. Faire des mathématiques à l'école maternelle, A Pierrard, Sceren Grenoble « Habiller les clowns » - Jeux de déplacement <ul style="list-style-type: none"> « le jeu des chemins, le serpent des couleurs, la petite chenille de toutes les couleurs », pour apprendre à déplacer le pion sur un jeu cf. Les mathématiques par les jeux, PS-MS, Nathan « le jeu des casiers » cf. Des situations pour apprendre le nombre C1, Crdp Champagne-Ardenne) « Le kangourou » cf. Des situations pour apprendre le nombre C1, Crdp Champagne-Ardenne) « Les papillons » cf. Des situations pour apprendre le nombre C1, Crdp Champagne-Ardenne) « Puzzles numériques, de 1 à 5, cf. Du vécu au jeu mathématique, Magnard « Les pommiers, les petites chenilles à décorer, les animaux parent en voyage, les trains » cf. Les mathématiques par les jeux, PS-MS, Nathan « Maxicoloredo », cf. Des situations pour apprendre le nombre C1, Crdp Champagne-Ardenne) Etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer en utilisant le comptage ou une autre procédure : Dénombrement de petites quantités par reconnaissance perceptive ou comptage un par un (tous les enfants ne sont pas encore capables de reconnaître que le dernier mot prononcé lors du comptage des objets exprime la quantité toute entière) • Construire une collection de cardinal donné (savoir prendre le nombre d'objets correspondant à celui montré par les doigts ou le dé [jusqu'à 5] – je sais donner le nombre d'objets demandés par la maîtresse [pris dans une collection plus grande, 6 ou plus])
<p>Lire et écrire les nombres : Associer les nombres connus avec leur écriture chiffrée</p>	<ul style="list-style-type: none"> -bandes numériques -différentes représentations du nombre : nombre d'objets représentés, écriture chiffrée, constellations doigts, nombre représenté sur une carte à points, nombre indiqué sur la bande numérique -En fin d'année, en lien avec le travail sur le calendrier, lecture de la date écrite en chiffres -dans des situations ponctuelles, lecture de nombres écrits en chiffres (toujours en lien avec une situation concrète) 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître et utiliser l'écriture chiffrée des nombres (en situation)

Jeux à utiliser, à construire, à inventer :

« Découverte des jeux de cartes » cf. Découvrir le monde, D. Valentin, PS-MS, Hatier)

« puzzles numériques » cf. Du vécu au jeu mathématique, Magnard

« Boîtes à compter n°1 et 2, Nathan

« lotos » (nombres de 1 à 5)

« le puzzle du cochon » cf. Vers les maths, MS, Access

« Memory » cf. Des situations pour apprendre le nombre C1, Crdp Champagne-Ardenne)

« Le train des jouets » cf. Des situations pour apprendre le nombre C1, Crdp Champagne-Ardenne)

Etc.

Moyenne Section

Découvrir le monde- APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES :

Jeux utilisés :

- Découvrir le monde, Hatier
- Des situations pour apprendre le nombre, C1, CRDP Champagne-Ardenne
- Vers les maths MS, Access
- Ermel GS

Sous domaine	Septembre à décembre	Janvier à mars	Avril à juin	Repères / Compétences
Comparer des quantités	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu : « Concours de paires » découvrir le monde (Hatier) 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu « Découverte des jeux de cartes » Hatier 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer des quantités d'objets tout au long de la journée (à l'occasion des différentes situations de la classe : EPS, crayons graphisme, musique...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer deux collections : savoir comparer deux collections de 1 à 15 environ (par une procédure non numérique- correspondance terme à terme ou numérique- comptage)
	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu avec les cartes à jouer : bataille (dessins de 1 à 10) Hatier • Problèmes de comparaison (plus que, moins que, autant que) en complexifiant au fur et à mesure de l'année- Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de réussites (ordonner des configurations) Hatier • Problèmes de comparaison (plus que, moins que, autant que) en complexifiant au fur et à mesure de l'année- Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu « les paires de boîtes » (Hatier) • Jeu « Les tours » CRDP Champagne-Ardenne • Problèmes de comparaison (plus que, moins que, autant que) en complexifiant au fur et à mesure de l'année- Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Ranger des collections selon le nombre d'objets : savoir ordonner les cartes d'un jeu de cartes, du plus petit nombre de dessins au plus grand (1 à 7)
Résoudre des problèmes portant sur les quantités : <ul style="list-style-type: none"> • Augmentation • Diminution • Réunion • Distribution • Partage 	<ul style="list-style-type: none"> • Toutes les activités de partage liées à la vie de la classe : partages lors de la confection du goûter, partages et distributions (de bonbons, de cartes...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Toutes les activités de partage liées à la vie de la classe : partages lors de la confection du goûter, partages et distributions (de bonbons, de cartes...) • Jeu « Les camions » CRDP Ch-Ardenne 	<ul style="list-style-type: none"> • Toutes les activités de partage liées à la vie de la classe : partages lors de la confection du goûter, partages et distributions (de bonbons, de cartes...) • Jeu « Le goûter des souris » CRDP Ch-Ardenne 	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer un partage : savoir distribuer une à une puis deux à deux des cartes d'un jeu à 3 camarades
	<ul style="list-style-type: none"> • Situations d'Ermel GS • Jeu « Piste au trésor » -Hatier • Jeu « la tournée du Père Noël » Hatier • Jeu : « les camions à charger » 	<ul style="list-style-type: none"> • Situations d'Ermel GS • Jeu : « Le meilleur choix » -Hatier • Jeu « En voiture, les familles » CRDP Ch- 	<ul style="list-style-type: none"> • Situations d'Ermel GS • Situations d'Access, GS • Jeu « la marchande » - Hatier • Jeu : « l'activité des voleurs » CRDP Ch-Ardenne 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection équipotente : savoir aller chercher juste ce qu'il faut pour en placer sur chaque case vide d'un quadrillage (nombre jusqu'à 8)

	<ul style="list-style-type: none"> » CRDP Ch-Ardenne 	<p>Ardenne</p> <ul style="list-style-type: none"> Jeu : Prenons le bus » CRDP Ch-Ardenne 		
	<ul style="list-style-type: none"> Rituels sur les présents, absents avec évolution tout au long de l'année Jeu « Doubles escaliers »- Hatier 	<ul style="list-style-type: none"> Rituels sur les présents, absents avec évolution tout au long de l'année Sous forme d'activité ritualisée, ajouter ou retirer 1 objet de la boîte et demander de montrer avec les doigts ou de dire le nombre d'objets 	<ul style="list-style-type: none"> Rituels sur les présents, absents avec évolution tout au long de l'année (cf. Construire des rituels à la maternelle, C. Dumas, Retz) 	<ul style="list-style-type: none"> Ajouter/ retrancher : savoir dire le nombre d'objets restant si on en a rajouté / enlevé un (sans voir la collection obtenue) <ul style="list-style-type: none"> En recomptant tous les objets En donnant directement le nouveau nombre.
	<ul style="list-style-type: none"> Jeu : « Les compléments »- Hatier 	<ul style="list-style-type: none"> Jeu « Greli-Grelot »(Access) 		<ul style="list-style-type: none"> Réunir deux collections : savoir donner le résultat de la réunion de deux collections (résultat inférieur à 10)
	<ul style="list-style-type: none"> Jeu : « la bande numérique » (Sceren Grenoble) 	<ul style="list-style-type: none"> Jeu : « Gâteaux d'anniversaire » (Hatier) 	<ul style="list-style-type: none"> Jeu : « 4 éléphants », Access 	<ul style="list-style-type: none"> Trouver le complément à 6 : savoir compléter une collection avec le bon nombre d'objets, pour en avoir 6
Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à trente	<ul style="list-style-type: none"> Rituel : comptage des présents et des absents (évolution des procédures) Utilisation dans diverses situations de la bande numérique 	<ul style="list-style-type: none"> Rituel : comptage des présents et des absents (évolution des procédures) Situations diverses : comptage des enfants dans un groupe de travail, comptage des enfants pour un jeu en EPS, comptage des parts pour le goûter 	<ul style="list-style-type: none"> Rituel : comptage des présents et des absents (évolution des procédures) Comptines pour dire la suite des nombres : 3 bâtons, les pommes, la main, 1 2 3, nous irons au bois ... « Un, deux, trois... »(Access) 	<ul style="list-style-type: none"> Savoir dire la comptine des nombres au moins jusqu'à 15.
<p>Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus</p> <p><i>Observations nécessaires de l'enseignant lors du dénombrement :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> L'élève a recours à une estimation globale, un dénombrement et Si dénombrement, <ul style="list-style-type: none"> y a-t-il synchronisation entre les gestes (pointage, déplacement des objets..) et la récitation de la comptine quelle organisation du dénombrement (objets 	<ul style="list-style-type: none"> cartes à jouer : jeu des mariages, en associant des cartes de même valeur numérique (de 1 à 5 ou plus par dénombrement) « Abaques », Hatier Jeu : « collections de 4 », Access 	<ul style="list-style-type: none"> « Boîtes à compter n° 1 et 2 », Nathan Jeu : « le serpent », Access « jeu : « la course des grenouilles », Access Jeu : « le train des constellations », Access 	<ul style="list-style-type: none"> Jeu de dominos (nombres adaptés) Jeu : « les boîtes à nombres », Access Jeu : « la boîte des absents », CDDP Champagne-Ardenne 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre globalement et exprimer de très petites quantités (de 1 à 5) : savoir dire sans compter le nombre de doigts de la main ou de points sur le dé. Dénombrer en utilisant le comptage ou une autre procédure : <ul style="list-style-type: none"> être capable de dire le nombre d'objets d'une collection (de 5 à 15 éléments – objets déplaçables et représentés) <ul style="list-style-type: none"> Par la perception instantanée Par comptage un à un

<p><i>comptés séparés de ceux à compter)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ principe cardinal : la quantité correspond-elle au dernier mot- nombre dit ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu : « rails », Hatier • Livres à compter, Hatier • Jeu : « Les paniers d’œufs », Sceren Grenoble • Jeux de déplacements, Nathan : « le dragon », « les chemins du Petit Poucet » • Jeux «Les chevaux », « Ramassons les pommes » Sceren Grenoble 	<ul style="list-style-type: none"> • « Cartes à points », Hatier • Jeu »Habillons le loup » Sceren Grenoble • Jeu de déplacements, Nathan : « la course des kangourous », « le théâtre des oiseaux » • Jeux »Les bergers », « Choisis ton chemin » Sceren Grenoble 	<ul style="list-style-type: none"> • « jeux de construction », Hatier • Livres à compter, Hatier : travailler l’aspect ordinal, le 1°, le 2° etc.... • Jeu »Habiller les clowns » CRDP Champagne –Ardenne • Jeu de déplacements, Nathan : « les voiliers», « le train-auto » • Jeu « Fées et sorcières », Sceren Grenoble 	<ul style="list-style-type: none"> • Construire une collection de cardinal donné : <ul style="list-style-type: none"> ○ Savoir prendre le nombre d’objets correspondant à celui montré par les doigts ou les dés (jusqu’à 10) ○ Savoir donner le nombre d’objets (de 5 à 15) demandés par l’enseignant (pris dans une collection plus grande (15 ou plus)
<p>Lire et écrire les nombres : Associer les nombres connus avec leur écriture chiffrée</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Travail sur les bandes numériques • Jeux de Kim, pour mémoriser les constellations ou les écritures chiffrées • Jeu : « le puzzle du cochon », Access • En lien avec le travail sur le calendrier, lecture de la date écrite en chiffres 	<ul style="list-style-type: none"> • Différentes représentations du nombre : nombre d’objets représentés, écriture chiffrée, constellations.... • Jeu : Le jardin 2, CRDP Champagne-Ardenne 	<ul style="list-style-type: none"> • Différentes représentations du nombre : ajout des doigts, du nombre représenté sur deux cartes à points (de 10 cases), nombre indiqué sur la bande numérique • Lotos : nombres de 1 jusqu’à 10 ou 15) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire des nombres écrits en chiffres : savoir lire les nombres de 1 à 12 écrits en chiffres (référence à la bande numérique)
		<ul style="list-style-type: none"> • Dans des situations d’exercices courtes, lecture de nombres écrits en chiffre sur des étiquettes plastifiées 	<ul style="list-style-type: none"> • En lien avec l’écriture, apprentissage du tracé des chiffres puis exercices en grand modèles, sur support vertical puis horizontal 	<ul style="list-style-type: none"> • Tracer des chiffres : savoir tracer les chiffres de 1 à 3

Grande Section

Découvrir le monde - APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES :

Sous domaine	Septembre à décembre	Janvier à mars	Avril à juin	Repères / Compétences
Comparer des quantités	<ul style="list-style-type: none"> • Cartes à jouer : jeu de bataille (dessins de 1 à 10) • Utilisation du vocabulaire : plus que, moins que, autant que... 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation du vocabulaire : plus que, moins que, autant que • Jeu de réussites, Hatier 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation du vocabulaire : plus que, moins que, autant que • Jeu : « combien de bouchons ? », Hatier • Jeu « plus que, moins que », Access • Evas GS Eduscol: DM5. Fiche 13. Items 1, 2. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer deux collections : savoir comparer deux collections de 1 à 30 objets (par différentes procédures : procédure non numérique-correspondance terme à terme ou numérique-comptage)
	<ul style="list-style-type: none"> • « Problèmes de comparaisons » Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu : « la bataille », Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu : « la tirelire », Access • Jeu : « Les tours », Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Ranger des collections selon le nombre d'objets : par exemple, savoir ordonner les cartes d'un jeu de cartes, du plus petit nombre de dessins, au plus grand (1 à 10)
Résoudre des problèmes portant sur les quantités : <ul style="list-style-type: none"> • Augmentation • Diminution • Réunion • Distribution • Partage 	<ul style="list-style-type: none"> • « Défi n°4 voitures et motos » • Toutes les activités de partage liées à la vie de la classe : partages lors de gouters, de bonbons, partage et distribution de cartes... 	<ul style="list-style-type: none"> • Toutes les activités de partage liées à la vie de la classe : partages lors de gouters, de bonbons, partage et distribution de cartes • « Des nombres pour partager », Ermel GS • Jeu : « partages équitables », Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Toutes les activités de partage liées à la vie de la classe : partages lors de gouters, de bonbons, partage et distribution de cartes • « Des nombres pour partager », Ermel GS • Jeu : « partages inéquitables », Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer un partage : savoir distribuer une à une puis deux à deux des cartes d'un jeu à 4 camarades
	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu « la ferme de Mathurin », Hatier • Jeu : « le jeu des jouets », Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu « l'activité des voleurs », CRDP Champagne-Ardenne • Jeu : « les cadeaux », Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu : « juste ce qu'il faut », Access • Jeu : « le jeu du banquier », Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection équipotente : savoir aller chercher juste ce qu'il faut pour en placer sur chaque case vide d'un quadrillage (nombre jusqu'à 15)
	<ul style="list-style-type: none"> • Situations d'Ermel GS, Hatier 	<ul style="list-style-type: none"> • Situations d'Ermel GS, Hatier • Jeu : « la marchande », Hatier 	<ul style="list-style-type: none"> • Situations d'Ermel GS, Hatier • Jeu « les bidules », Hatier 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des échanges
	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu « 4feuilles sur un arbre », Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Livres à compter, Hatier 	<ul style="list-style-type: none"> • Retrouver le nombre d'objets d'une collection après une 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter/ retrancher : savoir dire le nombre d'objets restant si on en a rajouté / enlevé une

			augmentation ou une diminution de 1, 2,3 ou 4 objets	<p>quantité de 1 à 4 (sans voir la collection obtenue)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ En recomptant tous les objets ○ En donnant directement le nouveau nombre.
	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu : « Greli, grelot », Access • Jeu « Les maillots », Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu « grilles rectangulaires », Hatier • Jeu « A deux pour faire dix », Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu « Les doubles », Hatier • Jeu « Le chapeau », CRDP Champagne-Ardenne 	<ul style="list-style-type: none"> • Réunir deux collections : savoir donner le résultat de la réunion de deux collections (résultat inférieur à 15)
	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu : « La bande numérique » (compléments à dix), Sceren Grenoble • Jeu « Le meilleur dé », Hatier 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu « 10 lutins déménagent », Hatier • Jeu « Problèmes de lapins » à travailler ensuite avec une collection de 10, Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu « Deux cartes pour faire dix », Hatier 	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver le complément à 10 : <ul style="list-style-type: none"> ○ savoir compléter une collection avec le bon nombre d'objets, pour en avoir 10 ○ Savoir enlever à une collection le bon nombre d'objets pour en avoir 10
<p>Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à trente</p> <p><i>Attention : les nombres seront ensuite travaillés selon leur aspect cardinal et ordinal</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rituels : comptage des présents, des absents avec évolution des procédures... • Utilisation quotidienne de la bande numérique à chaque occasion de la vie de la classe • Comptines pour dire la suite des nombres (les pommes, la main, les oies, 123...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rituels : comptage des présents, des absents avec évolution des procédures... • Utilisation quotidienne de la bande numérique à chaque occasion de la vie de la classe • Jeu « Plouf dans l'eau », Access 	<ul style="list-style-type: none"> • Rituels : comptage des présents, des absents avec évolution des procédures... • Utilisation quotidienne de la bande numérique à chaque occasion de la vie de la classe • La ronde des nombres : compter à partir de 1 jusqu'à... ; compter à partir de ... jusqu'à... ; compter à rebours ; compter de 2 en 2 etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir dire la comptine des nombres au moins jusqu'à 30. • Savoir dire la comptine en avant, en arrière. • Savoir dire la comptine en partant d'un autre nombre que 1. • Savoir dire la comptine des nombres jusqu'à un nombre fixé à l'avance.
<p>Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus</p> <p><i>Observations nécessaires de l'enseignant lors du dénombrement :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève a recours à une estimation globale, un dénombrement et • Si dénombrement, <ul style="list-style-type: none"> ○ y a-t-il synchronisation entre les gestes (pointage, déplacement des objets..) et la récitation de la comptine 	<ul style="list-style-type: none"> • Tous les jeux utilisant les dés, les cartes à jouer • Jeu « Fabriquons un jeu de cartes », Accès 	<ul style="list-style-type: none"> • La bande numérique géante : étiquettes nombres distribuées aux enfants, et reconstitution de la bande numérique • Jeu : « Le memory des nombres », Accès 	<ul style="list-style-type: none"> • Sur la bande numérique, dire le nombre qui est juste avant, juste après... • Evas GS Eduscol: DM3. Fiche 11. Items : 1, 2, 3.) • Situations d'Ermel GS, Hatier 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (de 5 à 10) : savoir dire sans compter le nombre de doigts de la main ou de points sur le dé.
	<ul style="list-style-type: none"> • Dans une situation de rituel, reconnaissance rapide de petites quantités 	<ul style="list-style-type: none"> • Dans une situation de rituels, compter dans sa tête le nombre de cubes que la maitresse a laissé tomber un à un dans une boîte en fer • Boîtes à nombres, Nathan 	<ul style="list-style-type: none"> • « boîtes à compter n° 2 et 3, Nathan • Rummikub junior rangement et intercalation de nombres) 	<ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer en utilisant le comptage ou une autre procédure : <ul style="list-style-type: none"> ○ être capable de dire le nombre d'objets d'une collection (de 10 à 30 éléments – objets déplaçables et représentés) par dénombrement.

<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>quelle organisation du dénombrement (objets comptés séparés de ceux à compter)</i> ○ <i>principe cardinal : la quantité correspond-elle au dernier mot- nombre dit ?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • je 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Construire une collection de cardinal donné : <ul style="list-style-type: none"> ○ Savoir prendre le nombre d'objets correspondant à celui montré par les doigts ou les dés (jusqu'à 15) ○ Savoir donner le nombre d'objets (de 10 à 30) demandés par l'enseignant (pris dans une collection plus grande (30 ou plus)
<p>Lire et écrire les nombres : Associer les nombres connus avec leur écriture chiffrée</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Evas GS, Eduscol: DM4. Fiche 12. Items 1, 2. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire des nombres écrits en chiffres : savoir lire les nombres de 1 à 30 écrits en chiffres (référence si nécessaire la bande numérique) • Tracer des chiffres : savoir tracer les chiffres de 1 à 9