

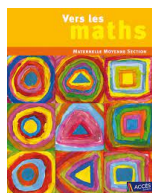
VERS LES MATHS - MS / Groupe 2

PÉRIODE 1

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

<p><u>« Un, deux, trois » pages 16-17</u> Dire la suite des nombres</p>						
<ul style="list-style-type: none"> - Comptine « Hop ! Me voilà ! » - Jeu dansé « Trois petits bonhommes » - Jeu de doigts « Une bosse, c'est le dromadaire » 						
<p><u>« Collections de 3 » pages 18-19</u> Composer et décomposer des collections</p>						
<p><u>Matériel</u>: Duplos, une barquette par enfant, assiettes et couverts, gommettes, cartes avec collections de 1 à 5</p>						
<p>Étape 1 : Dénombrer des petites quantités Les enfants vont devoir construire des tours. L'enseignante commande des briques avec ses doigts (varier les doigts utilisés), puis on inverse : l'E construit une tour, les enfants montrent avec leurs doigts combien de briques ont été utilisées.</p>						
<p>Étape 2 : Reconnaître des collections de 3 objets L'E dispose sur la table 3 couteaux, 3 fourchettes, 2 assiettes, 1 cuillère. Qu'est-ce qui fait trois (montrer les doigts) ? + vérification</p> <p>D O C U M E N T É L È V E P A G E 2 0</p>						
<p>Étape 3 : Modifier une collection pour avoir 3 objets Cartes page 21 imprimées et plastifiées + gommettes + feutres ardoise Toutes les cartes doivent avoir 3 gommettes : soit barrer des ronds, soit coller des gommettes</p>						
<p><u>« Le jeu du serpent » pages 22-23</u> Réaliser une collection dont le cardinal est donné</p>						
<p>Étape 1 : découvrir le dé faces de 1 à 3 prendre autant de pions que le nombre de points indiqué</p>						
<p>Étape 2 : jouer (p l a t e a u d e j e u p a g e 2 3)</p>						
<p>Étape 3 : jeu en autonomie + d o c u m e n t é l è v e p a g e 2 5 en « évaluation »</p>						

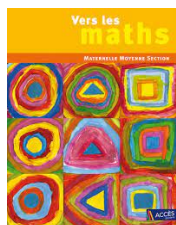
<u>« Autant que » pages 26-27</u>						
Réaliser une collection qui comporte autant d'objets qu'une autre collection						
Étape 1 : Mettre les assiettes (coin cuisine)						
Étape 2 : Mettre les verres						
Étape 3 : Mettre les couverts et les serviettes puis donner un fruit à chacun						
<u>« Collections de 4 » pages 36-37-38-39</u>						
Réaliser une collection dont le cardinal est donné						
Étape 1 : Jouer au jeu des 4 coins						
Étape 2 : Compter en déplaçant les objets Réaliser un collier de 4 perles de même couleur, puis 4 d'une autre, etc.						
Étape 3 : Compter sans déplacer les objets L'enseignante répartit 4 feutres, 3 crayons, 2 pinceaux. Chercher ce qui fait 4 sans toucher les objets. Puis vérifier au comptant. Chercher d'autres collections de 4 dans d'autres contextes.						
<u>Documents pages 38-39 en évaluation</u>						
<u>« La course des grenouilles » pages 40-41</u>						
Lire les écritures chiffrées des nombres de 1 à 4 Se déplacer sur une piste orientée						
Règle du jeu : Deux grenouilles veulent traverser la mare. Si elles tombent sur un nénuphar, elles retournent sur la case départ. La première grenouille arrivée gagne.						
Matériel : dé de 1 à 4 (écriture chiffrée) + plan de jeu + 2 images de grenouilles (verte, rouge)						
EN PLUS :						
Petits problèmes : ajouter 1, retirer 1 (boite, voitures...)						
Jeux de mains de 1 à 4 : - L'E frappe dans ses mains : frapper autant de fois et dire le nombre ou montrer une collection équivalente avec ses doigts ou frapper en disant la comptine. - Idem mais en montrant une carte collection plutôt que de frapper dans ses mains.						
Livre « Je compte jusqu'à 3 » d'Emile JADOUL						
Jeu « Allez les escargots »						
Jeu de Kim avec cartes de 1 à 4 (laquelle a disparu?)						



VERS LES MATHS - MS / Groupe 2 - PÉRIODE 1

(Formes, grandeurs, suites organisées)

« <u>Constructions géométriques</u> » pages 28-29 Différencier des formes simples						
<u>Matériel</u> : blocs logiques						
<u>Étape 1</u> : Construire avec des formes simples						
<u>Étape 2</u> : Mettre en commun						
<u>Étape 3</u> : Respecter une consigne d'assemblage : - Choisir une forme et réaliser un assemblage avec uniquement ce type de forme. - Réaliser un assemblage à plat avec seulement des carrés et des triangles. - Réaliser un empilement avec un seul type de forme. - Imiter un assemblage en volume réalisé par un camarade. - Imiter un assemblage à plat réalisé par un camarade.						
« <u>Jeux de formes</u> » pages 30-33 Différencier des formes simples						
<u>Matériel</u> : Blocs logiques (étapes 1 et 2), modèles de construction, sac opaque, formes en carton						
<u>Étape 1</u> : Identifier par la vue : reproduire les modèles en posant les formes sur les pièces dessinées						
<u>Étape 2</u> : Identifier par le toucher Chaque élève dispose d'un sac dans lequel se trouvent des blocs logiques. - Toucher les formes dans son sac pour trouver les disques. Expliquer comment on a procédé pour les identifier. Même activité avec les triangles, les rectangles puis les carrés. - Toucher les formes dans son sac pour trouver celle qui est demandée ou montrée par l'enseignant. - Choisir une forme dans son sac sans la regarder. Annoncer au groupe la forme choisie puis la sortir pour valider. Compter le nombre de formes que l'on a reconnues au toucher.						
<u>Étape 3</u> : Nommer les formes - Travailler avec des formes en carton pour cette étape. - Jeu de Kim. Observer une collection de formes au tableau. Fermer les yeux pendant qu'un élève retire ou ajoute une forme. Nommer la forme qui a disparu ou qui a été ajoutée. Reconnaître les formes demandées quelles que soient leur taille et leur disposition (document élève page 33).						



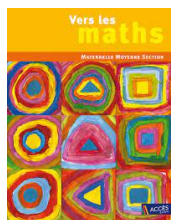
VERS LES MATHS - MS / Groupe 2

PÉRIODE 2

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

<p><u>« Les boîtes à nombres » pages 50-53</u> Dénombrer une quantité Réaliser des collections de 1 à 6 objets par comptage Exprimer des quantités à l'aide d'un code</p>						
Étape 1 : Classer des collections de 1 à 4 éléments						
Étape 2 : Créer les boîtes à nombres du 5 et du 6						
Étape 3 : Chercher un code pour représenter des quantités + DOCUMENT ÉLÈVE PAGE 53						
<u>Matériel</u> : sachets transparents contenant des collections d'objets de 1 à 6 ; 6 boîtes identiques						
<p><u>« Un éléphant qui se balançait » pages 54-57</u> Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée</p>						
<u>Matériel</u> : 1 ficelle, 5 éléphants, 5 pinces, comptine						
Étape 1 : s'approprier la chanson (documents pages 55 et 56)						
Étape 2 : reconnaître diverses représentations des nombres de 1 à 5						
Étape 3 : réaliser une bande numérique jusqu'à 5 DOCUMENT ÉLÈVE PAGE 57						
<p><u>« 4 éléphants » pages 58-59</u> Décomposer le nombre 4 Trouver le complément</p>						
Étape 1 : découvrir la situation						
Étape 2 : chercher toutes les décompositions du nombre 4						
Étape 3 : trouver le complément d'un nombre à 4 DOCUMENT ÉLÈVE PAGE 62						
<u>Matériel</u> : 2 cordes, 4 images d'éléphants, pinces, documents page 59						

« <u>Le train des constellations</u> » pages 64-67 Dénombrer une quantité Reconnaitre rapidement des petites quantités						
Jeu 1 : cf fiche jointe						
Jeu 2 : cf fiche jointe						
Jeu 3 : cf fiche jointe						
+ DOCUMENTS ÉLÈVE PAGES 66 - 67						
« <u>Le puzzle du cochon</u> » pages 68-71 Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée						
Jeu 1 : Puzzle du cochon écriture chiffrée						
Jeu 2 : cartes recto-verso						
Document page 70 en évaluation						
« <u>Problèmes de comparaison</u> » pages 72-77 Comparer des quantités Exprimer le résultat d'une comparaison : autant que, moins que, plus que						
Étape 1 : comparer deux collections d'objets proches, manipulables (matériel page 74)						
Étape 2 : comparer deux collections d'objets éloignés, manipulables						
Étape 3 : comparer deux collections d'objets proches, représentés (documents élèves pages 75-76-77)						
EN PLUS :						
Livre « Le cinquième »						

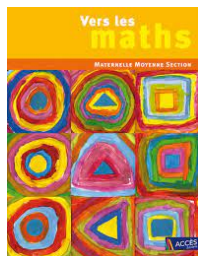


VERS LES MATHS - MS / Groupe 2

PÉRIODE 2

(Formes, grandeurs et suites organisées)

<u>« Des formes autour de nous » pages 46-47</u> Reconnaître, classer et nommer des formes simples						
Étape 1 : Retrouver des formes simples dans divers objets						
Étape 2 : Classifier des formes						
DOCUMENT PAPIER page 52 : des formes autour de nous						
<u>Matériel</u> : objets de la vie courante (emballages, jeux de construction, solides...)						
<u>« Comparaison de longueurs » pages 60-63</u> Comparer et ranger des objets selon leur taille						
<u>Matériel</u> : Bulbes, bandes de carton de tailles différentes						
Étape 1 : Comparer la taille des 2 amaryllis						
Étape 2 : Trouver une bande « aussi longue que » la tige d'une amaryllis						
Étape 3 : Ranger des bandes pour réaliser un sapin + Document élève page 63 en évaluation papier						
E N P L U S :						



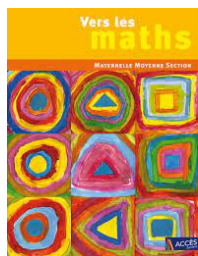
VERS LES MATHS - MS / Groupe 2

PÉRIODE 3

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

<u>« Les voitures » pages 82-83</u> Quantifier des collections jusqu'à 10						
Épreuves 1, 2 et 3 : Réciter comptine jusqu'à...10 au moins... photocopie page 83 + objets (voitures...)						
<u>« Un petit cochon » pages 84-85</u> Dire la suite des nombres						
Consigne 1 : dire le nb de son choix Consigne 2 : dire la comptine en intercalant un mot : 1 pièce, 2 pièces... Consigne 3 : montrer quantité avec les doigts Consigne 4 : tirer carte avec constellations doigts Consigne 5 : tirer carte avec constellations trad. Consigne 6 : tirer carte avec écriture chiffrée Consigne 7 : lancer le dé Consigne 8 : désigner et lire un nb sur la bande						
<u>« Les galettes » pages 86-87</u> Utiliser le dénombrement pour comparer 2 quantités ; pour constituer une collection d'une taille donnée ; pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée						
Étape 1 : réaliser collection équipotente (blocs logiques, fèves)						
Étape 2 : réaliser collection équipotente à collection éloignée (3 essais possibles) + pièces						
Étape 3 : idem en un seul voyage						
<u>« Les hérissons » pages 88-91</u> Composer et décomposer des collections						
Étape 1 : *phase 1 : fabriquer un hérisson avec 5 pailles de même couleur (+pâte à modeler) *phase 2 : avec pailles de 2 couleurs différentes *phase 3 : reconstituer les hérissons (document p90)						
Étape 2 : représenter les décompositions du nombre 5 document élève page 91						

<u>« Halli Galli » pages 92-93</u> Composer et décomposer des collections						
Étape 1 : découvrir les cartes de Halli Galli						
Étape 2 : retrouver les décompositions du 5						
Étape 3 : Jouer à Halli Galli : - jeu n°1 : découvrir la sonnette - jeu n°2 : jouer avec deux cartes - jeu n°3 : jouer selon la règle de Halli Galli						
<u>« Collections organisées » pages 106-107</u> Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, constituer une collection d'une taille donnée ou réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée						
Étape 1 : Dénombrer en suivant une ligne - avec les chenilles et les serpents – Matériel page 108 + jetons, barquettes						
Étape 2 : Dénombrer en organisant son comptage - avec les châteaux et les dessins avec des bâtonnets – Matériel pages 109 et 110 - avec les poissons et les papillons – Matériel page 111 - document élève page 112 - colorier autant de jetons qu'il y a de ronds sur le serpent – Matériel page 113						
<u>« Le jeu des coccinelles » pages 114-115</u> Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la quantité proposée						
Étape 1 : découvrir le jeu						
Étape 2 : jouer au jeu des coccinelles						
Étape 3 : dénombrer des collections de points - dessiner juste ce qu'il faut de points noirs pour chaque coccinelle – Document élève page 117						

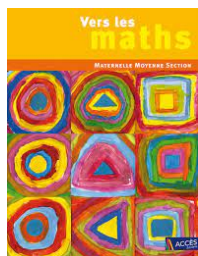


VERS LES MATHS - MS / Groupe 2

PÉRIODE 3

(Explorer les formes, les grandeurs, les suites organisées)

<u>« Côtés et sommets » pages 92-95</u> Reproduire un assemblage de formes						
Étape 1 : Découvrir le puzzle Phase 1 : Découvrir le puzzle de Méli Mélo Phase 2 : Réaliser les premiers assemblages						
Étape 2 : Assembler le puzzle en respectant une contrainte Phase 1 : Assembler les formes par les sommets Phase 2 : Assembler les formes par les côtés						
Étape 3 : Mémoriser le nom des formes Phase 1 : Jeu de Kim Phase 2 : Reconnaître les formes du Méli Mélo						
<u>« Le jeu des longueurs » pages 96-97</u> Reproduire un assemblage de formes						
Étape 1 : Repérer des côtés de même longueur Phase 1 : Chercher les pièces qui ont un côté de même longueur Phase 2 : Assembler les pièces						
Étape 2 : Jouer au jeu des longueurs						
<u>« Puzzles géométriques » pages 98-103</u> Reproduire un assemblage de formes						
Étape 1 : Reproduire un assemblage par superposition sur le modèle						
Étape 2 : Reproduire un assemblage en posant les pièces dans une silhouette						
<u>« Le jeu du portrait » pages 118-119</u> Se situer dans l'espace d'une page						
Étape 1 : S'approprier le problème						
Étape 2 : Reproduire un assemblage de formes : Problèmes 1 et 2						
Étape 3 : Décrire un assemblage de formes : Problème 3						



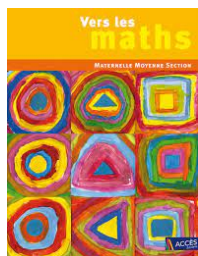
VERS LES MATHS - MS / Groupe 2

PÉRIODE 4

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

<u>« Pipo le clown » p 124-125</u> Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques					
<u>Étape 1</u> : Comparer les nombre de points indiqué par les dés Un plateau de jeu par élève (page 126) + 15 jetons par élève + 1 dé classique par élève + 1 boîte/barquette par élève					
<u>Étape 2</u> : Comparer le nombre de jetons gagnés par chaque joueur Un plateau de jeu par élève (page 126) + 15 jetons rouges pour 1 élève et 15 jaunes pour 1 autre + 1 dé classique par élève + 1 boîte/barquette par élève					
Variante : Dé avec chiffres de 1 à 6					
Prolongement : Document élève page 127					
<u>« La bataille » p 128-129</u> Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques					
<u>Étape 1</u> : Découvrir le jeu de bataille - cartes « géantes » pique et trèfle de 1 à 10 - vec le jeu de cartes traditionnel, de 1 à 10					
<u>Étape 2</u> : Jouer avec des cartes non traditionnelles - matériel pages 130-131 - document élève page 132 - document élève page 133					
<u>« La course aux oeufs » p 140-141</u> Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins					
<u>Jeu 1</u> : Ajouter des œufs dans son panier Matériel page 141 (cartes poule et renard en 10 exemplaires)					
<u>Jeu 2</u> : Retirer des œufs de son panier (15 jetons au départ)					
<u>Jeu 3</u> : Ajouter ou retirer des œufs (cartes poule et renard et 5 jetons par élève au départ)					

« La cible » pages 142-145 Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins						
<u>É t a p e 1</u> : Jouer au jeu de la cible						
<u>É t a p e 2</u> : Calculer le nombre de points gagnés						
<u>É t a p e 3</u> : Exercer ses compétences Document élève page 145						
Variante : Calculer les points gagnés avec 3 lancers						
EN PLUS						
Jeu « Bata-Waf »						
Jeu « Candy » ou « Shapy »						

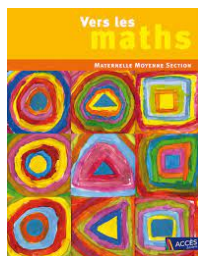


VERS LES MATHS - MS / Groupe 2

PÉRIODE 4

(Explorer les formes, les grandeurs, les suites organisées)

<u>« Contours de formes » p 134-135</u> Dessiner des formes simples						
<u>Étape 1</u> : Découper des formes						
<u>Étape 2</u> : Tracer le contour de formes simples Phase 1 : découvrir les gestes à effectuer Phase 2 : Maîtriser les gestes						
<u>Étape 3</u> : Représenter un assemblage de formes Phase 1 : Dessiner les formes dictées Phase 2 : Dessiner un assemblage de formes						
<u>« Empilements » p 136-137</u> Dessiner des formes simples						
<u>Étape 1</u> : Réaliser des empilements Phase 1 : Repérer les constructions par empilements Phase 2 : Associer un montage à sa représentation						
<u>Étape 2</u> : Reproduire des montages en respectant l'ordre de construction Phase 1 : Expliquer oralement Phase 2 : Coder par écrit						
<u>Étape 3</u> : Reproduire des assemblages verticaux						
<u>« Le parcours de l'escargot » p 146-149</u> Suivre, décrire et représenter un parcours						
<u>Étape 1</u> : Phase 1 : Découvrir la poésie Phase 2 : Jouer à l'escargot						
<u>Étape 2</u> : Représenter un parcours						
<u>Étape 3</u> : Décoder et coder un parcours						



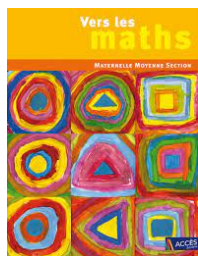
VERS LES MATHS - MS / Groupe 2

PÉRIODE 5

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

<u>« Boites à nombres jusqu'à 10 » p 154-155</u> Mobiliser des symboles pour communiquer des informations sur une quantité					
<u>Étape 1</u> : Créer boites à nb de 7 à 10 Matériel : sachet contenant des collections d'objets de 7 à 10 ; boites/barquettes ; étiquettes pour coder 7, 8...					
<u>Étape 2</u> : Construire des collections de 7 à 10 objets : préparer les sachets demandés puis placer les sachets dans la bonne boite					
<u>Étape 3</u> : Boites à compter					
<u>« Jeux de nombres » p 156-157</u> Lire et écrire les nbs écrits en chiffres jusqu'à 10					
<u>Jeu 1</u> : Jeu du loto : un carton et 6 jetons par joueur + boules ou jetons avec nombres écrits de 1 à 10					
<u>Étape 2</u> : Le nombre mystère : grilles avec 8 chiffres sur 9 écrits, trouver le manquant, l'écrire sur fiche plastifiée (gabarit)					
<u>Évaluations des 2 séquences pages 160 et 161</u>					
<u>« 10 dans un bateau » p 166-167</u> Composer et décomposer des collections Parler des nombres à l'aide de leur décomposition					
<u>Étape 1</u> : Comprendre l'histoire et dénombrer 10 animaux					
<u>Étape 2</u> : Construire à 2 une collection de 10 animaux (Animaux sont proches des bateaux ; Animaux éloignés des bateaux et les 2 enfants se déplacent ensemble ; Animaux éloignés des bateaux et les 2 enfants se déplacent séparément)					
<u>Jeu 3</u> : Résoudre des problèmes de réunion					

« Partages » pages 168-169 Composer et décomposer des collections Réaliser un partage équitable						
<u>É t a p e 1</u> : Se partager les pièces du Mobilo (réaliser un partage avec reste, puis un partage sans reste)						
<u>É t a p e 2</u> : Réaliser une distribution (par un élève)						
EN PLUS						
Livres « Un, deux, trop », « Un, deux, trois sorcières », « Le bateau de Monsieur Zougoulou »						
Jeu « Le jeu de l'arbre »						
Jeu « Les petits chevaux »						



VERS LES MATHS - MS / Groupe 2

PÉRIODE 5

(Explorer les formes, les grandeurs, les suites organisées)

<u>« Les déménageurs » p 162-163</u> Comparer et ranger des objets selon leur masse					
<u>Étape 1</u> : Jouer au jeu des déménageurs					
<u>Étape 2</u> : Distinguer « gros » et « lourd », « petit » et « léger » Phase 1 Phase 2					
<u>« La balance » p 164-165</u> Comparer et ranger des objets selon leur masse					
<u>Étape 1</u> : Comprendre le problème					
<u>Étape 2</u> : Résoudre le problème					
<u>Étape 3</u> : Jouer avec la balance du coin cuisine					
<u>« La maison » p 170-171</u> Se repérer dans un quadrillage					
<u>Étape 1</u> : Décrire des positions sur un quadrillage simple Phase 1 : découvrir le matériel Phase 2 : Reproduire des modèles					
<u>Étape 2</u> : Reproduire des motifs sur un quadrillage simple					
<u>« Lignes et colonnes » p 172-173</u> Se repérer dans un quadrillage					
<u>Étape 1</u> : Reproduire des positions sur un quadrillage simple					
<u>Étape 2</u> : Reproduire des positions sur un quadrillage complexe					
<u>Étape 3</u> : Jouer à un jeu de type « Bataille navale »					