

Sommaire

I Les nombres

N ^{os} ET TITRES DE FICHES	COMPÉTENCES TRAITÉES (L'élève doit être capable de...)	CHAMP NUMÉRIQUE
1. Chiffres et nombres (1)	<ul style="list-style-type: none">• Différencier chiffres et lettres.• Associer nombre et quantité.	≤ 7
2. Nombres et quantités (1)	<ul style="list-style-type: none">• Dénombrer des petites collections non organisées.• Produire une collection de cardinal donné.• Trouver la règle pour continuer une frise.	≤ 5
3. Nombres et quantités (2)	<ul style="list-style-type: none">• Dénombrer des petites collections non organisées.• Retrouver une collection de cardinal donné.• Trouver 2 collections dont la réunion a un cardinal donné.• Décomposer 4 et 6.• Trouver la règle pour continuer. Ici, + 1.	≤ 6
4. Nombres et quantités (3)	<ul style="list-style-type: none">• Dénombrer des petites collections non organisées.• Retrouver une collection de cardinal donné.• Trouver 2 collections dont la réunion a un cardinal donné.• Décomposer 7 et 8.• Trouver la règle pour continuer une frise.	≤ 8
5. Écritures additives des nombres (1)	<ul style="list-style-type: none">• Produire des collections qui mettent en évidence les décompositions de 5 et de 6.• Renforcer la connaissance des décompositions jusqu'à 6.• Écrire les décompositions de 5 et de 6.	5 - 6
6. Comparaisons de quantités (1)	<ul style="list-style-type: none">• Comparer des collections par rapport à la position de leur cardinal dans la suite numérique.• Utiliser le vocabulaire de la comparaison (« plus », « moins », « autant »).• Produire des collections ayant plus, moins, autant d'objets que des collections données.	< 10
7. Nombres et quantités (4)	<ul style="list-style-type: none">• Produire des collections de cardinal donné.• Trouver la règle pour continuer. Ici, - 1.	≤ 10
8. Nombres et quantités (5)	<ul style="list-style-type: none">• Dénombrer des petites collections non organisées.• Retrouver une collection de cardinal donné.• Trouver 2 collections dont la réunion a un cardinal donné.• Décomposer 9.• Trouver la règle pour continuer une frise.	< 15
9. Écritures additives des nombres (2)	<ul style="list-style-type: none">• Produire des collections qui mettent en évidence les décompositions de 7 et de 8.• Renforcer la connaissance des décompositions jusqu'à 8.• Écrire les décompositions de 7 et de 8.	7 - 8

N^{OS} ET TITRES DE FICHESCOMPÉTENCES TRAITÉES
(L'élève doit être capable de...)CHAMP
NUMÉRIQUE

10. Nombres et quantités (6)	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer des collections non organisées. Retrouver une collection de cardinal donné. Trouver 2 collections dont la réunion a un cardinal donné. Décomposer 10. Écrire des décompositions de 10. 	≤ 17
11. Écritures additives des nombres (3)	<ul style="list-style-type: none"> Produire des collections qui mettent en évidence les décompositions de 9 et de 10. Renforcer la connaissance des décompositions jusqu'à 10. Écrire les décompositions de 9 et de 10. 	≤ 10
12. Nombres et quantités (7)	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer des collections semi-organisées. Retrouver une collection de cardinal donné. Produire des collections de cardinal donné. Trouver la règle pour continuer une frise. 	< 20
13. Comparaisons de quantités (2)	<ul style="list-style-type: none"> Comparer des collections. Utiliser le vocabulaire de la comparaison (« plus », « moins », « autant »). Produire deux collections de même cardinal (« autant »). 	≤ 15
14. Nombres et quantités (8)	<ul style="list-style-type: none"> Produire des collections de cardinal donné. Trouver la règle pour continuer une frise. 	< 20
15. Chiffres et nombres (2)	<ul style="list-style-type: none"> Calligraphier les chiffres de 0 à 4. Associer l'écriture chiffrée d'un nombre à son écriture littérale. 	0 à 4
16. Chiffres et nombres (3)	<ul style="list-style-type: none"> Calligraphier les chiffres de 5 à 9. Associer l'écriture chiffrée d'un nombre à son écriture littérale. 	5 à 9
17. Calculs (1)	<ul style="list-style-type: none"> Calculer en utilisant la file numérique. Comprendre les sens de + et de - . Se déplacer sur une file numérique. 	≤ 20
18. Faire 10	<ul style="list-style-type: none"> Retrouver les nombres dont la somme est 10 dans différentes dispositions. Trouver un chemin tel que la somme des nombres inscrits dans les cases soit égale à 10. Renforcer les décompositions de 10. 	10
19. Ordre et nombres (1)	<ul style="list-style-type: none"> Se déplacer sur une piste et comparer les positions atteintes. Ordonner les nombres dans un ordre croissant et utiliser l'ordinal. 	≤ 11
20. Ordre et nombres (2)	<ul style="list-style-type: none"> Se déplacer sur une piste et comparer les positions atteintes. Ordonner les nombres dans un ordre décroissant et utiliser l'ordinal. 	≤ 18
21. Calculs (2)	<ul style="list-style-type: none"> Calculer en utilisant la file numérique. Trouver le(s) nombre(s) qui manque(nt) pour atteindre un nombre cible (file numérique disponible). Choisir des nombres pour atteindre le nombre cible. 	≤ 20
22. Faire 15, faire 20	<ul style="list-style-type: none"> Trouver un chemin tel que la somme des nombres rencontrés soit égale à 20. Trouver les décompositions de 15 ou 20. Retrouver les nombres dont la somme est 15 ou 20 dans différentes dispositions. 	15 - 20

N ^{OS} ET TITRES DE FICHES	COMPÉTENCES TRAITÉES (L'élève doit être capable de...)	CHAMP NUMÉRIQUE
23. Numération : le calendrier	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre l'équivalence 1 semaine / 7 jours (ici le 1 qui vaut 7). Traduire un nombre de jours en nombre de semaines et jours et inversement. 	
24. Numération : les paquets de 10 (1)	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer une collection où les groupements par 5 ou 10 sont induits. Utiliser le groupement par 10 pour repérer le lien entre le nombre de paquets de 10 et l'écriture du nombre en chiffres. Comprendre la valeur des chiffres dans l'écriture d'un nombre. 	35
25. Numération : les paquets de 10 (2)	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer une collection où les groupements par 10 sont induits. Utiliser le groupement par 10 pour repérer le lien entre le nombre de paquets de 10 et l'écriture du nombre en chiffres. Comprendre la valeur des chiffres dans l'écriture d'un nombre. 	< 60
26. Numération : les paquets de 10 (3)	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer une collection dans laquelle les paquets de 10 sont donnés ou suggérés. Utiliser le groupement par 10 pour repérer le lien entre le nombre de paquets de 10 et l'écriture du nombre en chiffres. Comprendre la valeur des chiffres dans l'écriture d'un nombre. 	< 70
27. Numération : les paquets de 10 (4)	<ul style="list-style-type: none"> Produire une collection de cardinal donné. Comprendre la valeur des chiffres dans l'écriture d'un nombre. Associer les diverses écritures des nombres (chiffrée et littérale). 	≤ 20
28. Les nombres de 11 à 16	<ul style="list-style-type: none"> Associer les différentes écritures des nombres : chiffrée, littérale, additive. Produire des collections de cardinal donné. 	11 à 16
29. Numération : la monnaie	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer un nombre (le prix d'un objet) en faisant apparaître les dizaines (billets de 10 €) et les unités (pièces de 1 €). Comparer des nombres (sommes d'argent) obtenus de différentes façons. 	< 30
30. Écritures additives des nombres (4)	<ul style="list-style-type: none"> Calculer des sommes, pour obtenir 10, 20, 30, 40. Calculer pour suivre un chemin de 2 en 2. Trouver la règle pour continuer une frise. 	≤ 40
31. Ordre et nombres (3)	<ul style="list-style-type: none"> Mettre des nombres à leur place dans la suite numérique. Ranger des nombres dans un ordre croissant, dans un ordre décroissant. Repérer, dans une suite, le nombre le plus grand et le nombre le plus petit. 	< 20
32. Ordre et nombres (4)	<ul style="list-style-type: none"> Mettre des nombres à leur place dans la suite numérique. Ranger des nombres dans un ordre croissant. Repérer, dans une suite, le nombre le plus grand puis ranger dans un ordre décroissant. 	< 40
33. Numération : le tableau de nombres (1)	<ul style="list-style-type: none"> Organiser et comprendre l'écriture de la suite des nombres (aspect algorithmique de la numération). Trouver des nombres en connaissant leur position relative. Écrire le suivant, le précédent d'un nombre, celui qui est entre deux nombres. Écrire les nombres atteints après un déplacement donné. 	< 40

N ^{OS} ET TITRES DE FICHES	COMPÉTENCES TRAITÉES (L'élève doit être capable de...)	CHAMP NUMÉRIQUE
34. Numération : le tableau de nombres (2)	<ul style="list-style-type: none"> Organiser et comprendre l'écriture de la suite des nombres (aspect algorithmique de la numération). Trouver des nombres en connaissant leur position relative. Écrire le suivant, le précédent d'un nombre, celui qui est entre deux nombres. Repérer les régularités avec + 10 et + 1 (conservation du chiffre des unités, du chiffre des dizaines). 	< 60
35. Numération : les paquets de 10 (5)	<ul style="list-style-type: none"> Produire une collection de 60 objets. Comprendre la valeur des chiffres dans l'écriture d'un nombre. Produire 70 en montrant 60 + 10. 	60 - 70
36. Numération : les paquets de 10 (6)	<ul style="list-style-type: none"> Produire une collection de 8 fois 10. Comprendre la valeur des chiffres dans l'écriture d'un nombre. Produire une collection de 4 fois 20 et comparer avec la précédente. 	≤ 80
37. Ordre et nombres (5)	<ul style="list-style-type: none"> Placer des nombres sur une file où apparaissent les repères des dizaines. Écrire les « dizaines » qui encadrent un nombre. Repérer un nombre par rapport à la dizaine supérieure ou inférieure. 	< 80
38. Écritures additives des nombres (5)	<ul style="list-style-type: none"> Associer écriture littérale et écriture chiffrée des dizaines. Calculer pour obtenir 20, 30, 40, 50. Percevoir la règle des 0 dans l'addition. 	≤ 50
39. Écritures additives des nombres (6)	<ul style="list-style-type: none"> Associer écriture littérale et écriture chiffrée des dizaines. Calculer pour obtenir 60, 70, 80, 90. Percevoir la règle des 0 dans l'addition. 	≤ 90
40. Numération : les paquets de 10 (7)	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre la valeur des chiffres dans l'écriture d'un nombre. Construire une collection de 90 objets de 2 manières différentes et traduire l'égalité. 	≤ 90
41. Écritures additives des nombres (7)	<ul style="list-style-type: none"> Calculer pour obtenir 60, 70, 80, 90. Calculer pour suivre un chemin de 5 en 5 à partir de 40. Trouver la règle pour continuer une frise. 	≤ 90
42. Suite des nombres	<ul style="list-style-type: none"> Compter de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10. Calculer pour suivre un chemin de 1 en 1 (suite des nombres). 	< 100

III Espace et logique

N ^{OS} ET TITRES DE FICHES	COMPÉTENCES TRAITÉES (L'élève doit être capable de...)	COMMENTAIRES
43. Logique : jeu des différences	<ul style="list-style-type: none"> Prendre des informations pour trouver les ressemblances et les différences. Repérer les ressemblances entre les graphismes des costumes et des canoës (associer canoë et Indien). Trouver une règle pour continuer une frise. 	
44. Logique : recherche des intrus (1)	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les caractères communs des éléments d'une collection. Trouver un intrus dans chacune des collections proposées. Trouver la règle pour continuer une frise. 	Catégoriser

N^{OS} ET TITRES DE FICHES
COMPÉTENCES TRAITÉES
(L'élève doit être capable de...)
COMMENTAIRES

45. Espace : orientation	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer des orientations. • Trouver les paires de flèches qui ont la même orientation. • Retrouver, parmi d'autres, un objet dont l'orientation est identique à celle du modèle. 	
46. Logique : éléments caractéristiques d'un objet (1)	<ul style="list-style-type: none"> • Retrouver un objet et donner du sens au mot « entre ». • Retrouver un objet d'après ses éléments caractéristiques. 	
47. Espace : repérages	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire sur des « quadrillages » à mailles différentes. • Se repérer sur un quadrillage et reproduire des formes en respectant des informations de position. 	
48. Logique : éléments caractéristiques d'un objet (2)	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver un objet à partir de sa description (éléments constitutifs ou non, position relative de ces éléments). 	
49. Logique : tableau à double entrée (1)	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre la construction d'un tableau à double entrée. • Retrouver les caractéristiques des lignes et des colonnes. • Trouver la règle pour continuer une frise. 	Travail de catégorisation assez difficile.
50. Logique : tableau à double entrée (2)	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre la construction d'un tableau à double entrée. • Retrouver les caractéristiques des lignes et des colonnes. • Trouver la règle pour continuer la suite. 	Travail de catégorisation assez difficile.
51. Logique : recherche des intrus (2)	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les caractères communs des éléments d'une collection. • Trouver un intrus dans chacune des collections proposées. • Comparer un élément à l'ensemble de la collection. • Repérer les caractéristiques communes ou différentes. 	Catégoriser.
52. Espace : topologie	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les positions relatives d'objets correspondant aux expressions : « juste avant », « juste après », « entre ». • Utiliser les expressions : « juste avant », « juste après », « entre » pour repérer des nombres dans une file. • Trouver la règle pour continuer une frise. 	
53. Logique : éléments caractéristiques d'un objet (3)	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les éléments caractéristiques d'un objet (recherche de tous les possibles). • Produire une « sorcière » correspondant à certaines caractéristiques. • Retrouver les « sorcières » qui ont certaines caractéristiques. 	Difficultés à interpréter les négations.
54. Espace et logique	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre une règle de jeu dans un tableau (des flèches indiquent les lignes et les colonnes et les cases ciblées sont au point d'intersection des deux). • Des cases étant atteintes, retrouver les lignes et les colonnes correspondantes (règle inverse de celle de l'activité précédente). 	
55. Espace et logique : les trajets (1)	<ul style="list-style-type: none"> • Suivre un trajet repéré par un signe dans un quadrillage. • Trouver un trajet à l'intérieur d'un quadrillage. Il doit être le plus long possible. • Trouver la règle pour continuer une frise. 	
56. Espace et logique : les trajets (2)	<ul style="list-style-type: none"> • Lire une liste pour suivre un trajet et le dessiner dans un quadrillage. 	

Quelles activités pour quelles difficultés susceptibles d'être rencontrées ?

CHIFFRES ET NOMBRES

Calligraphier les chiffres.	15, 16
Repérer les chiffres.	1, 15, 16
Associer mots et nombres.	15, 16, 24, 25, 26, 27, 28, 35, 36, 38, 39

CONNAISSANCE DES NOMBRES

Compter des objets disposés sans organisation (utilisation de la comptine, pointage des objets).	2, 3, 4, 8, 10, 12
Indiquer la quantité par un signe, après dénombrement (application du principe cardinal, savoir dire « combien »).	2, 3, 4, 8, 10, 12
Retrouver une collection qui a un cardinal donné (objets dispersés ou disposés sous forme de deux collections).	3, 4, 8, 10, 12
Produire une collection de cardinal donné.	2, 7, 12, 14

ORDRE

Comprendre que le nombre le plus loin dans la suite est le plus grand.	6, 19, 20
Comprendre le sens des expressions « autant que », « plus que », « moins que ».	6, 13
Comprendre le sens des mots « entre », « avant », « après ».	33, 34
Comprendre l'utilisation de l'ordinal.	19, 20
Comparer des quantités (correspondance terme à terme ou dénombrement).	6, 13
Situer les nombres les uns par rapport aux autres, dans une file.	31, 32
Situer les nombres par rapport aux dizaines.	37

CALCUL / ÉCRITURES ADDITIVES

Mémoriser les décompositions.	5, 9, 11, 28
Compléter une collection de cardinal donné.	5, 9, 11

CALCUL / ÉCRITURES ADDITIVES

Calculer.	18, 22, 30, 38, 39, 41, 42
Connaître les compléments à 10.	18
Calculer avec l'aide de la bande numérique.	17, 19, 20, 21

NUMÉRATION

Compréhension de la notion d'équivalence (7 jours, 1 semaine).	23
Comprendre la signification des chiffres dans l'écriture d'un nombre.	
Comprendre le lien entre juste après et + 1, juste avant et - 1.	33, 35, 37
Travailler le nom des dizaines particulières (70, 80, 90).	35, 36, 40

LOGIQUE

Perception des indices pertinents.	43, 46, 48
Trouver des caractéristiques communes.	44, 51
Comprendre un code.	46, 48, 53
Lecture d'un tableau à double entrée.	49, 50
Repérer et coder les colonnes et les lignes d'un tableau.	49, 50
Prendre des informations multiples.	50, 51

ESPACE

Rechercher des orientations identiques.	45
Se repérer dans un quadrillage.	47, 54
S'organiser dans l'espace.	47
Comprendre le vocabulaire de la topologie.	52
Suivre un trajet donné par une liste d'informations, décoder.	55, 56