

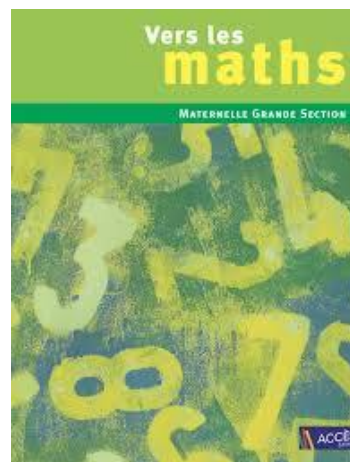
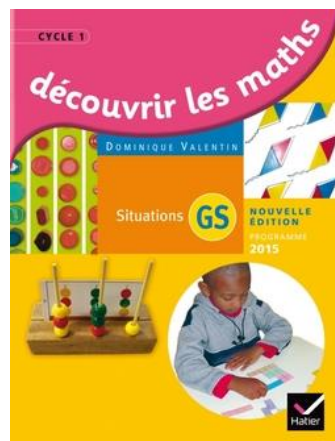
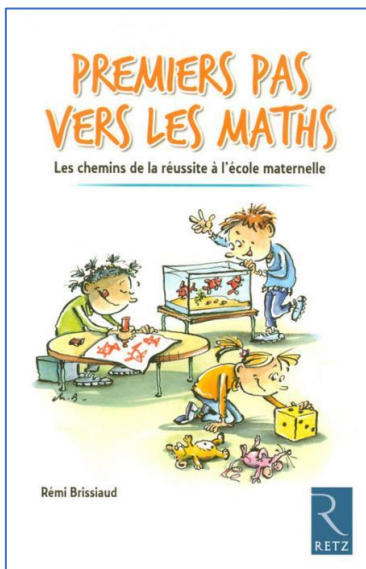
Exemple de programmation *Domaine 4* à partir des « indicateurs de progrès » *Eduscol*



Évaluation : construire les premiers outils
pour structurer sa pensée

Construire le nombre
pour exprimer des quantités

Ressources complémentaires



Domaine d'apprentissage n°4
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE
4-1 Découvrir les nombres et leurs utilisations

Objectif 1 : CONSTRUIRE LE NOMBRE POUR EXPRIMER DES QUANTITÉS

Attendus de fin de cycle :

- Utiliser les nombres:

IV.1 Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures non numériques

IV.4 Mobiliser des symboles analogiques, verbaux pour communiquer des informations orales sur une quantité

- Étudier les nombres:

IV.5 Avoir compris que le cardinal (ici la quantité) ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments

« L'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à ... »

- produire une collection de même cardinal qu'une autre
- comparer des collections organisées de manières différentes dans l'espace pour trouver celles qui sont équipotentes (qui ont le même cardinal), pour déterminer celles qui ont + ou – d'éléments qu'une collection donnée

Quels apprentissages ?	Jeux et ateliers autonomes	Atelier(s) dirigé(s)
<p style="text-align: center;">Comparer des collections organisées de manières différentes dans l'espace pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - trouver celles qui sont équipotentes (qui ont le même cardinal), - déterminer celles qui ont + ou – d'éléments qu'une collection donnée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Boîte à trier : retrouver les cartes représentant les collections équipotentes de 1 à 6 et progressivement jusqu'à 10 - jeux de bataille : de 1 à 5 et progressivement jusqu'à 10 - Des activités permettant de mémoriser les constellations, de 1 à 6 : dominos, jeu de la chenille - jeux de loto des configurations : associer les différentes représentations d'un nombre - Jeu du UNO 	<p>Rituels :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je compte, tu compares, de 5 à 7 <i>GS Brissiaud</i> - Albums des premiers nombres <i>Brissiaud</i> - Tour d'appel - Tableau de présences et boîte à 10 <p>Atelier dirigé :</p> <p>Jeu des boîtes alignées , <i>ERMEL GS</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'arbre aux cerises (<i>Sedrap</i>) : associer, comparer (trop, assez, autant, le plus, le moins) et mémoriser des quantités

Objectif 2 : STABILISER LA CONNAISSANCE DES PETITS NOMBRES

Attendus de fin de cycle :

- Utiliser les nombres :

IV.2 Réaliser une collection dont le cardinal est donné

Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée

- Étudier les nombres:

IV.6 Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant 1 au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente

IV.7 Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins ; les composer et les décomposer par manipulation effective puis mentale. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10

IV.8 Parler des nombres à l'aide de leur décomposition

« L'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à ... »
Donner, montrer, prendre une quantité demandée d'éléments

Quels apprentissages ?	Jeux et ateliers autonomes	Atelier(s) dirigé(s)
Constituer des collections	<ul style="list-style-type: none"> - Boîte à nombres : constituée une quantité demandée d'éléments : jusqu'à 10 - Des activités permettant de mémoriser les constellations, de 1 à 6 : dominos, jeu de la chenille - Activités de constitution et d'appariement de collections (inférieures ou égales à 10) avec des quantités énoncées de différentes façons par l'enseignant (ex : 7 ou « 5 et encore 2 » ou « 6 et encore 1 » ou « 3 et encore 3 et encore 1 ») - Jeux de réussite (<i>Découvrir les maths</i> D. Valentin p. 95) - Plus ou moins de bidules (<i>Découvrir les maths</i> D. Valentin p. 56/60) - Perdre ou gagner des bidules (<i>Découvrir les maths</i> D. Valentin p. 154/156) 	<p>Rituels :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exprimer une quantité avec les doigts de la main (<i>ne pas toujours utiliser la même configuration de doigts : index, auriculaire, etc</i>) jusqu'à 10 - jeu du Lucky-Luke - Nombre frappé (<i>le M frappe un nombre, l'élève montre le bon nombre de doigts</i>) <p>Atelier dirigé :</p> <p>Jeu des voyageurs (Ermel) : bus puis train avec plusieurs wagons</p> <p>La ferme de Mathurin, (<i>Découvrir les maths</i> D. Valentin p.22)</p> <p>Jeu de la marchande</p>
Constituer des collections avec comptage (avec les mots nombres)	<ul style="list-style-type: none"> - réaliser des tours dont le cardinal est donné par une représentation du nombre , de 1 à 6 ou/et de 1 à 10 	<ul style="list-style-type: none"> - VERS LES MATHS GS – Editions Accès p112-113 « Les boites à nombres » avec utilisation de boites à œufs - Boite de Picbille : jusqu'à 5 en P3 et P4, jusqu'à 10 (2 boites de 5) en P5
Compléter une collection	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de cartes : trouver la « carte complément » Ex : un enfant pioche la carte 2 / trouver la carte pour fabriquer le 5 - Jeu des maillots (<i>Vers les maths GS</i> p.164/165) 	<p>Rituels :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tour d'appel GS combien de cubes faut-il rajouter pour que la tour soit complète ? - Grelu-grelot (augmentation progressive des collections à compléter) = ex 6 grelots dans une main,

	<p>- jeu du Chat, des souris et des fromages (<i>Celda</i>)</p>	<p>secouer et répartir les grelots dans les 2 mains. Une main ouverte, trouver le nombre d'objets dans l'autre main</p> <p>Atelier dirigé : Jeu des voyageurs (Ermel) : bus puis train avec plusieurs wagons</p> <p>L'arbre aux cerises (<i>Sedrap</i>) : compléter une collection en additionnant ou soustrayant</p>
--	--	---

« L'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à ... »

Dire le mot nombre correspondant au cardinal d'une collection proposée

Dire le mot nombre correspondant au cardinal d'une collection (précédemment dénombrée) à laquelle, en présence de l'enfant, l'enseignant ajoute ou retire un ou plusieurs éléments

Verbaliser la décomposition du nombre (« 5 c'est 3 et 2 »)

Quels apprentissages ?	Jeux et ateliers autonomes	Atelier(s) dirigé(s)
<p>Composer, décomposer une quantité</p>	<p>Jeu du hérisson (sur la base Accès MS) : Chaque hérisson doit avoir 5 à 10 piquants. Reconstituer les hérissons pour trouver toutes les façons de composer le nombre demandé de piquants.</p> <p>Jeu des lapins sur support des boîtes à compter.</p> <p>Jeu de dominos : réaliser les familles des nbs de 5 à 10</p> <p>Halli Galli</p> <p>- 2 cartes pour faire 10 (<i>Découvrir les maths D. Valentin p.55</i>)</p> <p>- 10 lutins déménagent (<i>Découvrir les maths D. Valentin p. 84/87</i>)</p> <p>Des situations de Partage équitable</p> <p>Le meilleur dé (<i>Découvrir les maths D.Valentin p.124</i>)</p>	<p>Rituels :</p> <p>- Jeu du gobelet de 3 à 7 progressivement vers 10</p> <p>- JE COMPTE, TU COMPARES de 5 à 7 <i>Brissiaud</i></p> <p>- ALBUM A CALCULER 5,6,7,8,9,10 <i>Brissiaud – GS</i></p> <p>- Fabriquer une quantité en utilisant les 2 mains</p> <p>- Accès VERS LES MATHS, situation des lapins = décomposition des nbs de 5 à 10 (p.54/57)</p> <p>- Le dortoir (<i>Découvrir les maths D. Valentin p.50</i>)</p> <p>- 10 petits amis déménagent, Accès VERS LES MATHS p.189</p> <p>- Partages équitables (Accès p.182/185=)</p> <p>- boîtes à nombres Nathan</p>

Objectif 3 : UTILISER LE NOMBRE POUR DÉSIGNER UN RANG, UNE POSITION

Attendus de fin de cycle :

-Utiliser les nombres:

IV.3 Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions

« **L'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à ...** »

Construire une suite identique à une suite ordonnée proposée

Placer un élément en connaissant sa position et en respectant le sens du parcours

Quels apprentissages ?	Jeux et ateliers autonomes	Atelier(s) dirigé(s)
<p>Garder en mémoire la position des objets</p> <p>Repérer et utiliser le rang d'un élément dans une suite ordonnée</p>	<p>LOGICO : Jeu des escargots</p>	<p>Boîtes en ligne, (Mission Maternelle 78)</p> <p>Situation proposée par Margolinas et Wozniak : « <i>respectez le rang</i> » Les élèves doivent découper un seul animal sur leur bande (les animaux sont dans un ordre différent que la bande modèle), en commençant par l'animal de gauche et le coller sur une case de la bande vierge avant de découper l'animal suivant.</p> <p>Rituels : Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème} ... ? »</p>

Objectif 4 : CONSTRUIRE DES PREMIERS SAVOIRS ET SAVOIRS –FAIRE AVEC RIGUEUR

Acquérir la suite orale des mots-nombres

Ecrire les nombres avec les chiffres

Dénombrer

Attendus de fin de cycle :

-Utiliser les nombres:

IV.4 : mobiliser des symboles analogiques, verbaux pour communiquer des informations orales sur une quantité

- Étudier les nombres:

IV.7 quantifier des collections jusqu'à 10 au moins

IV.9 Dire la suite des nombres jusqu'à 30 / Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

« L'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à ... »

- Dire la suite orale des mots-nombres : de 1 en 1, à partir de 1...
- Associer le chiffre correspondant à un mot-nombre énoncé (jusqu'à 10)
- Associer une représentation figurée à une quantité dénombrée (constellations de dés, configurations de doigts, cartes à points...)
- Associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée (jusqu'à 10)
- Énumérer : prendre en compte chaque unité d'une même collection sans en oublier ni pointer deux fois la même Utiliser le dernier mot-nombre cité pour exprimer la quantité de la collection (mémoire de la quantité)
- Dénombrer des quantités jusqu'à 10
- Construire des collections

Quels apprentissages ?	Jeux et ateliers autonomes	Atelier(s) dirigé(s)
<p>4.1 Acquérir la suite orale des mots nombres</p>	<p>Lors de jeux de bataille ou autre, totaliser le nb total de cartes gagnées pour savoir qui a gagné ...</p> <p>Jeu du <i>Plouf dans l'eau</i> (Accès p.142)</p> <p>Jeu de réussite</p> <p>Bandes numériques à compléter avec différentes représentations des nombres (écriture chiffrée/constellations du dé/mains...)</p>	<p>Rituels : travail systématique de la suite orale des nombres Jusqu'à 30 = Lorsqu'on compte les élèves de la classe (+adultes...)</p> <p>Comptines numériques (ou chants)</p> <p>Le nombre mystère (avec bande numérique)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dire la suite orale des mots-nbs : ... de 1 en 1, à partir de 1... réciter en disant les nombres 2 par 2, voire 3 par 3 ...en avançant de 2 en 2 - Compter de 2 en 2 lorsque les élèves sont rangés - Ranger des objets en faisant des paquets de 2 ...en reculant pour les 10 premiers nombres - Compte à rebours pour le départ d'une course - Jeu de la fusée - La ronde des nombres - Mise en relation en évidence des régularités à partir de 17. Le nombre

		<p>oublié (dire ou écrire sur l'ardoise le nombre oublié par l'enseignant lorsqu'il récite la comptine numérique)</p> <p>Utilisation régulière de livres à compter + création d'un livre pour la classe de (1 à 10)</p> <p>Affichage avec les différentes représentations du nombre, de 1 à 10</p> <p>Jeu du serpent (MHM p.29) : reconstruire la frise numérique</p>
<p>4.2 Écrire les nombres avec les chiffres</p>	<p>Tracer chacun des chiffres de 1 à 10 : Utilisation du porte-vues , Sur ardoise, tableau à craies, tablette numérique...</p>	<p>Rituel tableau des présents Associer cartes des représentations figurées au nombre de présents sur chaque ligne du tableau de présence</p> <p>Cartons éclair des nbs de 1 à 10</p> <p>JE COMPTE, TU COMPARES de 5 à 7 - Brissiaud</p> <p>Jeu de la marchande : étape de la commande écrite</p> <p>Tracer chacun des chiffres de 1 à 10 : Utilisation du porte-vues , Sur ardoise, tableau à craies, tablette numérique...</p> <p>Dictées de nombres</p>
<p>4.3 Dénombrer</p>	<p>Jeu du Mystero (Edition Chenelière)</p> <p>Des situations d'apprentissage faisant varier la nature des collections (de 1 à 10) et leur organisation spatiale.</p> <p>Prendre appui sur : des dénombrements de collections d'objets déplaçables, d'objets fixes organisés spatialement, d'objets fixes éloignés ou non.</p> <p>Des situations pour construire une collection de même cardinal qu'une collection témoin à l'aide des doigts, d'objets, de points, des mots-nombres énoncés</p>	<p>VERS LES MATHS GS – Editions Accès p78-81 « Le jeu des jouets »</p> <p>Combien de bouchons ? (<i>Découvrir les maths</i> D. Valentin p. 84/87) S'organiser pour dénombrer une collection >100</p>

À partir de ce
document,
exemple de
Programmation
et *Répartition*
sur la période 2

Programmation Période 2

Objectifs visés /IO	Quels apprentissages ?	Jeux et ateliers autonomes	Atelier dirigé
<p>Construire le nombre pour exprimer des quantités</p>	<p><i>Comparer des collections organisées de manières différentes dans l'espace pour :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - trouver celles qui sont équipotentes (qui ont le même cardinal), - déterminer celles qui ont + ou – d'éléments qu'une collection donnée. 	<p>Boîte à trier : retrouver les cartes représentant les collections équipotentes de 1 à 6 et progressivement jusqu'à 10</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux de bataille : de 1 à 5 et progressivement jusqu'à 10 - mémory des nombres - Des activités permettant de mémoriser les constellations, de 1 à 6 : dominos, jeu du serpent - support LOGICO : représentations des nombres - jeux de loto des configurations : associer les différentes représentations d'un nombre 	<p>Rituels :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je compte, tu compares, de 5 à 7 GS <i>Brissiaud</i> - Albums des premiers nombres <i>Brissiaud</i> - Tour d'appel - Tableau de présences et boîte à 10 <p>Atelier dirigé Jeu des boîtes alignées , <i>ERMEL GS (comparer des quantités)</i></p>
<p>Stabiliser la connaissance des petits nombres</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Constituer des collections 2. Constituer des collections avec comptage (avec les mots nombres) 3. Compléter une collection 4. Composer, décomposer une quantité 	<ul style="list-style-type: none"> - Activités de constitution et d'appariement de collections (inférieures ou égales à 10) avec des quantités énoncées de différentes façons en utilisant les boîtes à compter ou support LOGICO (ex : 7 ou « 5 et encore 2 » ou « 6 et encore 1 » ou « 3 et encore 3 et encore 1 ») - Jeux de cartes : trouver la « carte complément » Ex : un enfant pioche la carte 2 / trouver la carte pour fabriquer le 5 - support LOGICO = trouver le complément du nombre demandé 	<p>Rituels :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exprimer une quantité avec les doigts de la main (<i>ne pas toujours utiliser la même configuration de doigts : index, auriculaire, etc</i>) jusqu'à 10 - jeu du Lucky-Luke - Nombre frappé (<i>le M frappe un nombre, l'élève montre le bon nombre de doigts</i>) - Grelé-grelot (augmentation progressive des collections à compléter) = ex 6 grelots dans une main, secouer et répartir les grelots dans les 2 mains. Une main ouverte, trouver le nombre d'objets dans l'autre main <p>Rituels :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu du gobelet de 3 à 7 progressivement vers 10 - JE COMPTE, TU COMPARES de 5 à 7 <i>Brissiaud</i>

			<p>- ALBUM A CALCULER 5,6,7,8,9,10 <i>Brissiaud</i> – GS</p> <p>- Fabriquer une quantité en utilisant les 2 mains</p> <p>Atelier dirigé :</p> <p>- Plus ou moins de bidules (<i>Découvrir les maths</i> D. Valentin p. 56/60)</p> <p>- les dominos du nombre (MHM p.78/90)</p> <p>- Jeu des voyageurs (Ermel)</p> <p>- Accès VERS LES MATHS, situation des lapins = décomposition des nbs de 5 à 10 (p.54/57)</p> <p>- Cahier des nombres : 4 et 5</p> <p>- Jeu de cartes : « 2 cartes pour faire 10 » (<i>Découvrir les maths p.55</i>)</p>
UTILISER LE NOMBRE POUR DÉSIGNER UN RANG, UNE POSITION	Repérer et utiliser le rang d'un élément dans une suite ordonnée		<p>Rituels :</p> <p>Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème} ... ? »</p>
Construire des 1ers savoirs et savoirs-faire avec rigueur	<p>1. Acquérir la suite orale des mots nombres</p> <p>2. Écrire les nombres avec les chiffres</p> <p>3. Dénombrer</p>	<p>Jeux de réussite (cartes)</p> <p>Tracer chacun des chiffres de 1 à 10 : Utilisation du porte-vues , Sur ardoise, tableau à craies, tablette numérique...</p>	<p>Rituels :</p> <p>travail systématique de la suite orale des nombres Jusqu'à 30 = Lorsqu'on compte les élèves de la classe (+adultes...)</p> <p>Comptine numérique</p> <p>- Dire la suite orale des mots-nbs : ... de 1 en 1, à partir de 1... ...en reculant pour les 10 premiers nombres</p> <p>Atelier dirigé :</p> <p>Jeu du serpent (MHM p.29) : reconstruire la frise numérique</p>

Répartition sur la période 2

	Rituels	Activités autonomes	Atelier dirigé
Lundi 2 novembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème} ... ? » - Rituel de la tour d'appel - Réciter collectivement la comptine numérique en démarrant à 5 		
Jeudi 5 novembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème} ... ? »- Rituel de la tour d'appel - Réciter collectivement la comptine numérique à rebours en partant de 12 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de bataille des cartes - Loto des représentations du nombre - Jeu du serpent + dés constellations et/ou chiffré - ateliers autonomes dans le domaine 4 	Plus ou moins de bidules (<i>Découvrir les maths</i> D. Valentin p. 56/60)
Vendredi 6 novembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème} ... ? »- Rituel de la tour d'appel - Exprimer une quantité avec les doigts de la main (<i>ne pas toujours utiliser la même configuration de doigts : index, auriculaire, etc</i>) jusqu'à 10 		
Jeudi 12 novembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème} ... ? »- Rituel de la tour d'appel - rituel du calendrier (2) : MHM p.65 		Le cahier des nombres : le nombre 4
Vendredi 13 novembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème} ... ? » - Rituel de la tour d'appel - rituel numérique : jeu du nb suivant : montrer un nb avec les doigts ou cartes digitales, l'E montre le nb suivant avec les doigts 		
Lundi 16 novembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème} ... ? » - Rituel de la tour d'appel - jeu du Lucky-Luke 	<ul style="list-style-type: none"> - dominos du nombre 4 (MHM p.78) - Jeu de cartes et suite ordonnées - ateliers autonomes dans le domaine 4 	Jeu des boîtes alignées <i>ERMEL GS</i> (<i>comparer des quantités</i>)
Jeudi 19 novembre	<ul style="list-style-type: none"> - Rituel de la tour d'appel « Je compte tu compares de 5 à 7 » BRISSIAUD Les écureuils et les noisettes : fiches 5 à 8 - Comparer les 2 quantités par correspondance terme à terme, en traçant des liens - Faire compter le nb de noisettes et le nb d'écureuils 		

	<ul style="list-style-type: none"> - écrire sur la fiche nb d'écureuils et le nb de noisettes - poser la question « Combien d'écureuils n'auront pas de noisettes? » - vérifier en reliant au feutre velleda chaque écureuil à une noisette. Entourer les écureuils qui n'ont pas de noisettes - on conclut : « 5 écureuils c'est 2 écureuils comme les noisettes, et encore 3 » - Correspondance terme à terme s'effectue avec les yeux 	- Loto des représentations du nombre	
Vendredi 20 novembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème} ... ? » - Rituel de la tour d'appel - jeu du furet 		
Lundi 23 novembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème} ... ? » - Rituel de la tour d'appel - Grelis-grelot (augmentation progressive des collections à compléter) = ex 6 grelots dans une main, secouer et répartir les grelots dans les 2 mains. Une main ouverte, trouver le nombre d'objets dans l'autre main 		
Jeudi 26 novembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème} ... ? » - Rituel de la tour d'appel - « Tirelire » : dans une boîte opaque, mettre des perles 1 à 1. Chaque E compte silencieusement au fur et à mesure qu'elles tombent... et encore 1.... Combien y a-t-il dans la boîte ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de cartes et suite ordonnées - memory des nombres de 1 à 5 - « cherche et trouve » la quantité demandée - Jeu du serpent (MHM) 	<p>Jeu des maillots (<i>Vers les maths p.164/165</i>)</p> <p>Jeu du serpent (<i>MHM p.29</i>) : reconstruire la frise numérique</p>
Vendredi 27 novembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème} ... ? » - Rituel de la tour d'appel « Je compte tu compares de 5 à 7 » BRISSIAUD Les écureuils et les noisettes : fiches 5 à 8 		
Jeudi 3 décembre	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer les 2 quantités par correspondance terme à terme, en traçant des liens 		
Vendredi 4 décembre	<ul style="list-style-type: none"> - Faire compter le nb de noisettes et le nb d'écureuils - écrire sur la fiche nb d'écureuils et le nb de noisettes - poser la question « Combien d'écureuils n'auront pas de noisettes? » 		

	<ul style="list-style-type: none"> - vérifier en reliant au feutre velleda chaque écureuil à une noisette. Entourer les écureuils qui n'ont pas de noisettes - on conclut : « 5 écureuils c'est 2 écureuils comme les noisettes, et encore 3 » - Correspondance terme à terme s'effectue avec les yeux 		
Lundi 7 décembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème}... ? » - Rituel de la tour d'appel - Réciter collectivement la comptine numérique en démarrant àe t s'arrêter à... 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de cartes : trouver la « carte complément » Ex : un enfant pioche la carte 2 / trouver la carte pour fabriquer le 5 - Halli Galli 	<p>Le cahier des nombres : le nombre 5</p>
Jeudi 10 décembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème}... ? » - Rituel de la tour d'appel - Réciter collectivement la comptine numérique à rebours... 		
Vendredi 11 décembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème}... ? » - Rituel de la tour d'appel - « Tirelire » : dans une boîte opaque, mettre des perles 1 à 1. Chaque E compte silencieusement au fur et à mesure qu'elles tombent... et encore 1.... Combien y a-t-il dans la boîte ? 		
Lundi 14 décembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème}... ? » - Rituel de la tour d'appel - Le jeu du gobelet 	<p>Révisions et régulations</p>	
Jeudi 17 décembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème}... ? » - Rituel de la tour d'appel - « Tirelire » : dans une boîte opaque, mettre des perles 1 à 1. Chaque E compte silencieusement au fur et à mesure qu'elles tombent... et encore 1.... Combien y a-t-il dans la boîte ? 		
Vendredi 18 décembre	<ul style="list-style-type: none"> - Evolution du Rituel des présences : « qui est arrivé en 8^{ème}, 3^{ème}... ? » - Rituel de la tour d'appel - Réciter collectivement la comptine numérique en démarrant à Et s'arrêter à... 		