

# PROGRESSION Période 1

## MHM GS 2020

### Objectifs majeurs de la période

RESOUDRE DES SITUATIONS PROBLEMES	DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS	EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISEES	SE REPERER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE
<ul style="list-style-type: none"><li>• Rechercher la solution à des problèmes simples.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Connaître les premiers nombres.</li><li>• Décomposer les nombres 2 et 3.</li><li>• Réactiver la comptine numérique.</li><li>• Distinguer les lettres.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconnaître, classer et nommer les formes simples : <i>rond, carré, triangle et rectangle</i>.</li><li>• Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams, algorithmes.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se repérer dans l'école et dans sa classe.</li><li>• Situer des événements dans la semaine.</li></ul>

### Activités ritualisées chaque jour

- Rituel de l'étiquette-prénom et de l'appel numérique par comptage-dénombrement.
- Rituel du calendrier
- Le rituel de la tour d'appel (à partir de la semaine 4/3)

Semaines	Apprentissages Nombres/Géométrie/Mesures/Espace/Temps DEFI PROBLEME	Activités ASEM	Activités autonomes
Sem 1/0 M1/09 au V4/09 (3 jours)	<p>-L'appel numérique -La date et le calendrier : découverte des affichages de la classe - La comptine numérique</p> <p>1) Découverte de la frise numérique de la classe : donner le suivant, le précédent ; associer l'écriture symbolique du dé à l'écriture chiffrée. 2) Reprendre ateliers de MS.</p> <p>Evaluations diagnostiques</p>		<p>- Géométrie - Jeux de construction - Jeux de logiques</p>
Sem 2/1 L7/09 au V11/09	<p>1) <i>Rituel numérique</i> : l'identification des nombres - Présenter les faces d'un gros dé : les élèves doivent énoncer le nombre représenté. - Reproduire cette activité sur un rythme assez soutenu une dizaine de fois. (x10)</p> <p>2) <i>Rituel numérique</i> : la comptine numérique à l'endroit - Réciter collectivement la comptine numérique, en partant de 0, sur un rythme posé. - Réciter la comptine une deuxième fois, en annonçant en amont que vous allez vous arrêter à un nombre donné (14 par exemple). Les élèves ne doivent pas poursuivre la récitation. (x3)</p> <p>3) <i>Rituel numérique</i> : l'identification des nombres - Reprendre l'activité ritualisée du jour 1 avec deux dés.</p> <p>4) <i>Rituel numérique</i> : le jeu du nombre suivant - Montrer aux élèves un nombre sous sa représentation digitale (avec vos doigts ou avec des cartes flash représentant les mains). Ils doivent identifier le nombre dans leur tête, puis montrer avec leurs doigts le nombre suivant. (x5) Consigne : « J'ai montré un doigt, et encore un, ça fait deux doigts ; et encore un, ça fait trois... Je vous demande de rajouter encore un doigt. Quel est le nombre que vous obtenez ? »</p> <p>1) Evaluer la reconnaissance des symboles (N5) : Le tri de lettres et de chiffres. 2) Reconnaître les nombres dans son environnement proche (N5) : La chasse aux nombres. 3) Réinvestir le travail qui a pu être mené en Moyenne Section sur les jeux de type Marchand /magasin. (N2/N8) : Le jeu de la marchande et du marchand : les achats. 4) Fabriquer l'écriture chiffrée d'un nombre et la quantité qu'il représente. (N2/N5) : Les premiers nombres en pâte à modeler.</p> <p>Évaluations - Finir, si nécessaire, les évaluations de la semaine de la rentrée (voir p. 18).</p>		<p><u>Activité 1</u> • Les colliers de perles (G7)</p> <p><u>Activité 2</u> • Les premiers nombres en pâte à modeler (N2/N5)</p> <p><u>Activité 3</u> • Les puzzles (G5)</p> <p><u>Activité 4</u> • Les formes (G1/G2)</p>

- Compléter par une **évaluation individuelle de la comptine numérique**, avec la fiche d'évaluation.

Semaines	Apprentissages Nombres/Géométrie/Mesures/Espace/Temps DEFI PROBLEME	Activités ASEM	Activités autonomes
Sem 3/2 L14/09 au V18/09	<p><b>1) Rituel numérique : la comptine numérique</b>            – Réciter collectivement la comptine numérique, en partant de 0, sur un rythme posé.            – Réciter une deuxième fois la comptine en alternant : une fois l’enseignant-e énonce le nombre, une fois les élèves l’énoncent.            – Interroger deux élèves : ils se mettent face à face et récitent la comptine numérique en énonçant un nombre chacun-e son tour (comme un ping-pong).</p> <p><b>2) Rituel numérique : la comptine numérique à l’endroit</b>            – Réciter collectivement la comptine numérique, en partant de 0, sur un rythme posé.            – Réciter la comptine une deuxième fois, en annonçant en amont que vous allez vous arrêter à un nombre donné (14 par exemple). Les élèves ne doivent pas poursuivre la récitation. (×3)</p> <p><b>3) Rituel numérique : l’identification des nombres</b>            – Reprendre l’activité ritualisée du jour 1 avec deux dés.</p> <p><b>4) Rituel numérique : le jeu du nombre suivant</b>            – Montrer aux élèves un nombre sous sa représentation digitale (avec vos doigts ou avec des <b>cartes flash</b> représentant les mains). Ils doivent identifier le nombre dans leur tête, puis montrer avec leurs doigts le nombre suivant. (×5)            Consigne : « J’ai montré un doigt, et encore un, ça fait deux doigts ; et encore un, ça fait trois... Je vous demande de rajouter encore un doigt. Quel est le nombre que vous obtenez ? »</p>		
	<p><b>0) Développer les activités motrices : La gym des doigts (initiation et présentation du matériel)</b></p> <p><b>1) Découvrir et reconstruire la frise numérique. (N4) : Le jeu du serpent (jeu de cartes grand format)</b></p> <p><b>2) Présenter le Cahier des nombres et travailler sur le nombre 1. (N2/N3/N5/N12) : Le Cahier des nombres : présentation du cahier et travail sur le nombre 1.</b></p> <p><b>3) Ancrer les mathématiques dans le réel et la vie quotidienne. (G1/G2) : La chasse aux formes (rond, carré, triangle, rectangle).</b></p> <p><b>4) Reconnaître et reproduire des triangles. (G1/G2) : Le jeu des formes : les triangles.</b></p>		<p><u>Activité 1</u>            • Le tri de lettres et de chiffres (N5)</p> <p><u>Activité 2</u>            • Les empreintes de mains et les formes simples en pâte à modeler (G6)</p> <p><u>Activité 3</u>            • Le jeu de la marchande et du marchand (N2/N8)</p> <p><u>Activité 4</u>            • Le jeu de la bataille de cartes (1) (N1/N2/ N12)</p>
	<p><b>Évaluations</b>  <u>Compétences G1/G2</u>            Sur les <b>temps 3 et 4 d’apprentissage</b>, on pourra évaluer leurs connaissances des principales formes géométriques : rond, carré triangle. Les élèves identifient-ils les formes ? Savent-ils les nommer ? Peuvent-ils les décrire avec leurs mots ?</p> <p><u>Compétences G2/G3/G6</u>            Lors du temps d’apprentissage 1, évaluer leurs habiletés motrices : noter les élèves qui se montrent particulièrement en difficulté. Plusieurs points sont à prendre en compte : l’utilisation de leurs doigts (les plier, les identifier), leur coordination, etc.</p>		

Semaines	<b>Apprentissages</b> Nombres/Géométrie/Mesures/Espace/Temps <small>DEFI PROBLEME</small>	Activités ASEM	Activités autonomes
<b>Sem 4/3</b> L21/069 au V25/09	<b>+ Le rituel de la tour d'appel : étape 1</b> 1) <i>Rituel numérique : la comptine numérique</i> – Réciter collectivement la comptine en démarrant à 5, sur un rythme posé. – Réciter collectivement la comptine numérique à rebours en partant de 11. Vous pouvez vous aider de la bande numérique collective. 2) <i>Rituel numérique : le jeu du nombre suivant</i> – Réciter la comptine sous la forme d'un jeu du furet : on interroge les élèves les uns après les autres, en veillant à les interroger dans un ordre aléatoire pour maintenir leur attention. 3) <i>Rituel numérique : l'identification des nombres</i> – Présenter aux élèves les cartes flash des nombres 1 à 5 sous différentes représentations : chiffrées, avec les mains et avec les faces du dé. Recommencer cette activité sur un rythme soutenu. (x 10) 4) <i>Rituel numérique : le jeu du nombre suivant</i> – Suivre l'activité comme les semaines précédentes. (X5)		
	<b>1) Décomposer le nombre 2 de toutes les façons. (N2/N3/N5/N12) : La fleur du nombre 2</b> <b>2) Travailler la décomposition des nombres. (N2/N10) : Le billard</b> <b>3) Manipuler les formes géométriques. (G2/G5) : Le tangram Totem</b> <b>4) Construire les différentes décompositions du nombre 2 avec des dominos comme support. (N10) : Les dominos du nombre 2.</b> Ce travail va permettre d'introduire le « zéro », ce qui est complexe. Ce travail est complémentaire à la construction de la fleur numérique.		<u>Activité 1</u> • Le jeu du serpent (N4) ou une activité sur tablette (variable) <u>Activité 2</u> • Les colliers de perles (G7) <u>Activité 3</u> • Le Cahier des nombres : le nombre 2 (N2/N3/N5) <u>Activité 4</u> • Un jeu de logique (variable)
	<b>Évaluations</b> Compétences N2/N6/N8 Lors du temps <b>d'apprentissage 4</b> sur les dominos, vous pouvez évaluer la capacité de l'élève à reconnaître l'écriture chiffrée, à la lier à la quantité, à comprendre que « 2, c'est un et un », etc. Compétence G2/G5 Lors du temps <b>d'apprentissage 3</b> sur le tangram, vous pouvez demander aux élèves de nommer les formes et de reproduire un modèle donné.		

Semaines	Apprentissages Nombres/Géométrie/Mesures/Espace/Temps DEFI PROBLEME	Activités ASEM	Activités autonomes
Sem 5/4 L28/09 au V2/10	<p><b>+ Le rituel de la tour d'appel : étape 2</b></p> <p><b>1) Rituel numérique : la comptine numérique</b> – Présenter et expliciter les images du castor et du peuplier qui illustrent la comptine. – Lire la comptine et expliquer qu'ils vont l'apprendre. Faire une première répétition, en montrant les gestes qui accompagnent la récitation.</p> <p><b>1 Bis) Rituel du calendrier :</b> – Faire des observations sur les dates marquantes (passées et à venir), etc...</p> <p><b>2) Rituel numérique : la comptine du castor</b> – Apprendre collectivement la comptine, en prenant appui sur les gestes.</p> <p><b>3) Rituel numérique : le jeu du furet</b> – Réciter la comptine sous la forme d'un jeu du furet : on interroge les élèves les uns après les autres (dans l'ordre ou ils sont installés ou aléatoirement).</p> <p><b>4) Rituel numérique : la comptine du castor</b> – Apprendre collectivement la comptine.</p>		
	<p><b>1) Différencier chiffre/lettre (rappel sem 1). (N2/N5/N12) : Les tableaux des nombres.</b></p> <p><b>2) Représenter le nombre 3 de différentes façons. (N2/N3/N5/N12) : La fleur du nombre 3.</b></p> <p><b>3) Décomposer le nombre 3. (N2/N7/N9/N10) : Le bricolo.</b></p> <p><b>4) Fabriquer des carrés en grand format et percevoir leurs caractéristiques : les carrés ont quatre coins et quatre côtés de la même longueur. (G1/G2) : Le jeu des formes : les carrés.</b></p>		<p><u>Activité 1</u> • Le jeu de la marchande et du marchand (N2/N8)</p> <p><u>Activité 2</u> • Le jeu de la bataille de cartes (1) (N1/N2/N12)</p> <p><u>Activité 3</u> • La boîte à toucher (1) (G1)</p> <p><u>Activité 4</u> • Une activité de mesure (G4)</p>
	<p><b>Évaluations</b></p> <p><u>Compétences N3/N6/N8</u> Lors des temps d'apprentissage 1 et 2 sur les tableaux des nombres et la fleur du nombre 3, vous pouvez évaluer la capacité de l'élève à constituer une collection, voir s'il a compris que le cardinal ne change pas selon la disposition des éléments et s'il sait composer et décomposer des collections.</p> <p><u>Compétences N1/N3</u> Observer les élèves pendant l'activité 2 du jeu de la bataille de cartes : <i>identifient-ils l'écriture chiffrée, dénombrent-ils sur la carte, comment comparent-ils pour identifier la carte la plus forte ?</i></p> <p><u>Compétence G2</u> Dans l'utilisation de la boîte à toucher, lors de l'activité 3, faire verbaliser les élèves sur les objets géométriques récupérés.</p>		

Semaines	Apprentissages Nombres/Géométrie/Mesures/Espace/Temps DEFI PROBLEME	Activités ASEM	Activités autonomes
	<p><b>+ Le rituel de la tour d'appel : étape 3</b></p> <p><b>1) Rituel numérique : la comptine numérique</b> – Réciter collectivement la comptine en démarrant à 7, sur un rythme posé. Bien veiller à ce que les élèves n'aillent pas trop vite et ne soient pas dans une récitation « chapelet » – Réciter collectivement la comptine numérique à rebours en partant de 12.</p> <p><b>2) Rituel numérique : la comptine du castor</b> – Faire réciter la comptine par quelques élèves seuls.</p> <p><b>2 Bis) Rituel du calendrier</b> – Utiliser le calendrier comme situation problème : « combien reste-t-il de jours avant la fin de semaine (ou avant les vacances) ? » Expliciter la résolution de ce problème.</p> <p><b>3) Rituel numérique : l'identification et la décomposition des nombres</b> – Présenter aux élèves les cartes flash des nombres 1 à 5 sous forme chiffrée. Les élèves doivent représenter le nombre en le décomposant avec les deux mains. Par exemple, faire 2 avec la main gauche et 3 avec la main droite pour représenter le nombre 5. (× 5) La verbalisation de cette activité est fondamentale. Montrer qu'il y a plusieurs façons de faire chaque nombre avec les doigts (ne pas enfermer dans un schéma unique).</p> <p><b>4) Rituel numérique : le jeu du nombre suivant</b> – Mener l'activité avec les nombres entre 7 et 12. (× 5)</p>		
Sem 6/5 L5/10 au V9/10	<p><b>1) Décomposer les nombres (N10) : La décomposition des nombres.</b></p> <p><b>2) Identifier, nommer et classer des formes géométriques. (G1/G2) : Le jeu des formes : les ronds et autres formes.</b></p> <p><b>3) Confronter les élèves à une résolution de problème géométrique. (G2/G5) : Le tangram Totem</b></p> <p><b>4) Travailler la correspondance entre les différentes représentations des nombres. (N2/N5) : Les nombres en pâte à modeler.</b></p>		<p><u>Activité 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La boîte à compter (1) (N2)</li> </ul> <p><u>Activité 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les colliers de perles (G7)</li> </ul> <p><u>Activité 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le Cahier des nombres : le nombre 3 (N1/N2/N12)</li> </ul> <p><u>Activité 4</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un jeu de logique (variable)</li> </ul>
<p><b>Évaluations</b></p> <p>Évaluer un ou plusieurs élèves au cours du <b>rituel du calendrier</b>. On pourra aussi évaluer les élèves à l'<b>accueil</b>, en individuel, en interrogeant sur l'écart entre deux dates du calendrier ou <b>sur la quantité nécessaire pour atteindre un nombre cible</b> à partir d'une collection. <i>Exemple : « J'ai une collection de 3 billes. J'en veux 5, combien en faut-il de plus ? »</i></p> <p><u>Compétence N10</u> Observation du travail sur la décomposition des nombres dans le temps <b>d'apprentissage 1</b> : interroger sur les nombres, faire parler les élèves.</p> <p><u>Compétences G1/G2</u> Dans les temps <b>d'apprentissages 2 et 3</b> sur les formes ou sur le tangram, faire verbaliser les élèves sur les objets géométriques récupérés, sur la façon dont les formes peuvent</p>			

	s'associer et leurs caractéristiques. Exemple : « deux triangles peuvent construire un carré. »		
Semaines	<p style="text-align: center;"><b>Apprentissages</b></p> <p style="text-align: center;">Nombres/Géométrie/Mesures/Espace/Temps</p> <p style="text-align: center;">DEFI PROBLEME</p>	<p style="text-align: center;">Activités ASEM</p>	<p style="text-align: center;">Activités autonomes</p>
<p style="text-align: center;"><b>Sem 7/remédia tions</b></p> <p style="text-align: center;">L12/10 au V16/10</p>	<p><b>+ Le rituel de la tour d'appel : étape 3</b></p> <p><b>1) Rituel numérique : la comptine numérique</b>          – Réciter collectivement la comptine en démarrant à 7, sur un rythme posé.          Bien veiller à ce que les élèves n'aillent pas trop vite et ne soient pas dans une récitation « chapelet »          – Réciter collectivement la comptine numérique à rebours en partant de 12.</p> <p><b>2) Rituel numérique : la comptine du castor</b>          – Faire réciter la comptine par quelques élèves seuls.</p> <p><b>3 Bis) Rituel du calendrier</b>          – Utiliser le calendrier comme situation problème : « combien reste-t-il de jours avant la fin de semaine (ou avant les vacances) ? » Expliciter la résolution de ce problème.</p> <p><b>3) Rituel numérique : l'identification et la décomposition des nombres</b>          – Présenter aux élèves les cartes flash des nombres 1 à 5 sous forme chiffrée.          Les élèves doivent représenter le nombre en le décomposant avec les deux mains. Par exemple, faire 2 avec la main gauche et 3 avec la main droite pour représenter le nombre 5. (× 5)          La verbalisation de cette activité est fondamentale. Montrer qu'il y a plusieurs façons de faire chaque nombre avec les doigts (ne pas enfermer dans un schéma unique).</p> <p><b>4) Rituel numérique : le jeu du nombre suivant</b>          – Mener l'activité avec les nombres entre 7 et 12. (× 5)</p>		
	<p><b>Remédiation/Consolidation</b>          En fonction des besoins et de l'avancée de chacun.</p>	<p><b>Remédiation/Consolidation</b>          En fonction des besoins et de l'avancée de chacun.</p>	<p><b>Remédiation / Consolidation</b>          En fonction des besoins et de l'avancée de chacun.</p>
	<p><b>Évaluations</b>          A finir si besoin.</p>		