

## Programmation de cycle 1 « Construire le nombre pour exprimer des quantités »

### ➤ Sous-domaine : Construire les premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur

	Palier 1	Palier 2	Palier 3
<b>Acquérir la suite orale des mots-nombres</b>	Apprentissage de <b>comptines</b> du type « 1, 2,3 nous irons au bois » ou jeux de doigts tel « Ils étaient cinq dans un grand lit » (à rebours). La <b>ronde des nombres</b> (ou furet).		
	Lecture de <b>livres à compter</b> (« Je compte jusqu'à 3 », « Maman », « Dix petites graines », etc...)		
	- <b>Comptine numérique</b> jusqu'à 5/6. (ex : en rituel, comptage des absents)	-Comptine numérique jusqu'à 10/15. (ex : en rituel, comptage des présents par groupes)	- Comptine numérique jusqu'à 30. (ex : en rituel, comptage des présents de toute la classe)
	-Compter à <b>rebours</b> (ex : en EPS, « 3, 2, 1 Partez ! »)	-Compter à rebours en partant de 10 (La fusée qui va décoller)	-Trouver le nombre de présents en <b>décomptant</b> les absents du nombre total d'élèves. -Compter les enfants en rang de 2 en 2 en rentrant de la cour. -Le <b>nombre oublié</b> dans la suite orale. -Mise en évidence de la régularité à partir de 17.
	<b>Compter à partir d'un nombre ≠ de 1</b> (jusqu'à 10). Jeu de la boîte 1 : on donne le nombre d'objets placés dans une boîte opaque et on en rajoute (1 en 1).		
<b>Travailler les représentations des nombres</b>	De façon progressive, découvrir les nombres avec <b>une entrée sensorielle</b> (chiffres rugueux, modelage sur un modèle, écriture dans la semoule Jusqu'à 3		
		+ écrire les chiffres sur fiche plastifiée Jusqu'à 6	+ écrire les chiffres entre deux lignes Jusqu'à 10
	<b>Reconnaissance globale des petites quantités</b> (ex : jeu du carton éclair) Jusqu'à 3 (autre exemple : « Vive le train ! »)		
Travailler les différentes <b>représentations analogiques</b> des nombres : dés, doigts (en variant les doigts utilisés), collections désorganisées. Travailler la <b>représentation symbolique</b> des nombres.			

	jusqu' à 3.	jusqu' à 6.	jusqu' à 10.
	Constitution d'un <b>cahier des nombres</b> qui sera complété au fil du cycle, avec toutes les ≠ représentations des nombres sur la page.		
	jusqu' à 3.	jusqu' à 6.	jusqu' à 10.
	<b>Chemin des nombres</b> (suivre et colorier toutes les représentations d'un même nombre pour arriver au point final).		
	<b>Coloriage magique</b> (colorier les ≠ représentations d'un même nombre de la même couleur), <b>loto de nombres, dictée de nombres, points à relier.</b>		
<b>Dénombrer</b>	<b>Dénombrer des collections liées à la vie de la classe.</b> (ex 1 : au coin dînette, mettre la table où seront assises 4 poupées) (ex 2 : en EPS, compter le nombre de sacs récoltés lors du jeu collectif « Les balles brûlantes », attraper un nombre X d'enfants lors d'un jeu de « chat perché » pour gagner, etc...)		
	<b>Dénombrer pour aller chercher un nombre X d'objets</b> : jeu de la marchande, jeu de jouets (ACCES), jeu de la coccinelle (ACCES), jeu de la commande (avec les mathoeufs). Utiliser la <b>reconnaissance globale des petites quantités</b> pour dénombrer (repérer 1,2 ou 3 éléments dans une collection plus large). (ex : jeu du bus)		
	<b>Apprendre à dénombrer en organisant son comptage</b> , sans oublier d'objets ou sans pointer deux fois le même (cf. ACCES MS) – Collections mobiles puis fixes (organisées ou désorganisées).		
	<b>Dénombrer pour faire des groupements</b> (barrer les objets déjà comptés).		
<b>Construire des collections</b>	Constituer une collection		
	A partir d'une collection témoin manipulation (ex : 3 poupées), terme à terme direct.	A partir d'une collection témoin non manipulable (ex : cartes avec constellation) Phase intermédiaire : pouvoir poser les objets de la collection sur un dé grand format pour maintenir au départ la correspondance terme à terme.	A partir d'un chiffre énoncé.