

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

	jusqu' à 3.			jusqu' à 6.			jusqu' à 10.		
	Constitution d'un cahier des nombres 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.		
				Chemin des nombres (suivre et colorier toutes les représentations d'un même nombre pour arriver au point final).					
							Coloriage magique (colorier les ≠représentations d'un même nombre de la même couleur), loto de nombres, dictée de nombres, points à relier.		
Dénombrer	Dénombrer des collections liées à la vie de la classe. (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...)								
	Dénombrer pour aller chercher un nombre X d'objets : jeu de la marchande, jeu de jouets (ACCES), jeu de la coccinelle (ACCES), jeu de la commande (avec les mathoeufs). Utiliser la reconnaissance globale des petites quantités pour dénombrer (repérer 1,2 ou 3 éléments dans une collection plus large). (ex : jeu du bus)								
	Apprendre à dénombrer en organisant son comptage , sans oublier d'objets ou sans pointer deux fois le même (cf. ACCES MS) – Collections mobiles puis fixes (organisées ou désorganisées).								
	Dénombrer pour faire des groupements (barrer les objets déjà comptés).								
Construire des collections	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.		