

Objectif(s) de la séquence :

Connaitre les premiers nombres et pouvoir y associer une quantité directement (sans passage par le numérotage). Comprendre les relations entre les nombres.

Compétences visées :

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :

Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.

Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

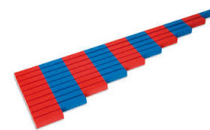
Dénombrer, constituer et comparer des collections.

Utiliser diverses stratégies de dénombrement.

	Séance	Durée	Objectifs	Organisations	Matériel
1	Les 5 doigts, les barres bleues et rouges	50'	Connaitre le nombre 5 en prenant appui sur les doigts de la main.	Collectif - Oral Individuel Atelier dirigé	Coloriage magique Grandes barres bleues et rouges
2	Les 10 doigts, intuition des opérations mathématiques	50'	Ajouter et retirer des nombres entiers en manipulant.	Collectif - Oral Ateliers	Grandes barres bleues et rouges Fiche d'entraînement des barres
3	Le nombre d'après	50'	Comprendre qu'il faut ajouter 1 pour passer d'un nombre à celui d'après.	Collectif - Oral Atelier dirigé Individuel	Grandes barres rouges et bleues. Petites barres rouges et bleues Fiche d'entraînement
4	Ateliers d'entraînement et écriture des chiffres	50'	Associer les écritures chiffrées à un nombre.	Collectif - Oral Ateliers	Grandes barres bleues et rouges Fiche d'écriture des chiffres Chiffres rugueux Trace écrite de l'écriture des chiffres
5	Les fuseaux	50'	Associer un nombre de avec sa représentation chiffrée. Découvrir le 0.	Collectif - Oral Individuel	Fiche nombre de doigts Boîtes des fuseaux

6	Les jetons	50'	Dénombrer des collections jusqu'à 9, et les ordonner.	Collectif - Oral Individuel Atelier dirigé	Boites des fuseaux Fiches sur les barres bleues et rouges Boite des jetons Grandes barres bleues et rouges
7	Nombres pairs et impairs	50'	Connaitre les nombres pairs et impairs.	Collectif - Oral Atelier dirigé Individuel	Grandes barres rouges et bleues Boite des jetons Boite des fuseaux Fiche d'entrainement
8	Ateliers d'entrainement et de remédiation	50'	Associer les écritures chiffrées à un nombre, écrire le nombre d'avant et celui d'après.	Collectif - Oral Ateliers	Boite des fuseaux Boite des jetons Grandes barres bleues et rouges Fiche d'écriture des chiffres Chiffres rugueux
9	Évaluation et remédiation	50'	Savoir dénombrer des quantités jusqu'à 9, les écrire en chiffres, trouver le nombre d'après.	Collectif - Oral Individuel Atelier dirigé	Fiche d'évaluation
10	Les nombres en lettres et remédiation.	50'	Reconnaitre les nombres écrits en lettres et les associer aux écritures chiffrées.	Collectif - Oral Atelier dirigé Individuel	Fiche de nomenclature des nombres jusqu'à 10 Fiche d'évaluation

Séance 1 sur 10 : Les 5 doigts, les barres bleues et rouges



Durée : 50'

Objectifs :

Connaitre les premiers nombres en prenant appui sur les doigts de la main et sur les barres rouges et bleues.

Compétences visées :

Connaitre (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100.

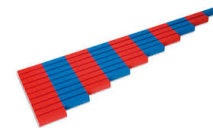
	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Dévolution de la tâche : dire qu'on va apprendre non pas à compter, mais à connaitre les nombres, à s'en faire des amis. Afficher la carte d'apprentissage.	
2	10'	Collectif - Oral	Apprentissage de la comptine : <i>Voici ma main, elle a 5 doigts, en voici 2, en voici 3, 2, 3, ...</i> Répétitions collectives et individuelles. Entraînement : montrer des nombres de doigts jusqu'à 5...	
3	30'	Individuel Atelier dirigé	Atelier dirigé : Présentation 1 des barres bleues et rouges. En autonomie : coloriage magique avec les constellations des doigts.	Coloriage magique Grandes barres bleues et rouges
4	05'	Collectif - Oral	Bilan et clôture de la séance.	

Présentation du matériel :

- Prendre la barre 1 isoler dire : « 1 »
- Prendre la barre 2 et dire « 1, 2; 2 ».
- Faire de même avec 3.
- Mélanger ces 3 barres et demander : « Où est 1... 2... » ; « Montre-moi 3... » « Donne-moi... »
- Isoler une barre : « Qu'est-ce que c'est ?... »
- Si l'enfant veut continuer, lui faire compter les barres suivantes : « 1, 2, 3, 4 », répéter « 4 ».
- Ne pas oublier de faire aligner les extrémités rouges.
- Après la 10, les demander en ordre et en désordre.

Truc : les chiffres pairs ont les extrémités bleues et les impairs les ont rouges.

Séance 2 sur 10 : Intuition des opérations mathématiques.



Durée : 50'

Objectifs :

Ajouter et retirer des nombres entiers en manipulant.

Compétences visées :

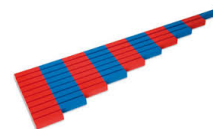
Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	15'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de ce qui a été vu la fois dernière. Rebrassage : Demander de montrer rapidement un nombre de doigts jusqu'à 5. Mémorisation : continuer avec les constellations de doigts jusqu'à 10.	
2	30'	Ateliers	Atelier dirigé : Présentation 2 des grandes barres bleues et rouges. Entraînement en ateliers : les barres rouges, les barres rouges et bleues, fiches de coloriage.	Grandes barres bleues et rouges Fiche d'entraînement des barres.
3	05'	Collectif - Oral	Bilan et clôture de la séance.	

Présentation du matériel :

- Placer les barres sur le tapis, en désordre. «Peux-tu me donner 1 de plus que 2 ? 1 de plus que 6 ? » S'il y a erreur on lui demande de les compter.
- L'enfant les replace en ordre collé.
- Le professeur demande : « Où est 10 ? » Il la met en retrait.
- « Qu'est-ce que c'est ? » 9. Il la place dessous et demande : « Qu'est-ce qui manque à 9 pour que ce soit égale à 10 ? » 1...
- Ce qui manque à 8 pour être égale à 10 ? 2...
- Ce qui manque à 7 pour être égale à 10 ? 3...
- Ce qui manque à 6 pour être égale à 10 ? 4...
- Rendu à 5 il lui demande d'aller chercher la barre rouge qui manque. Alors ça fait 5 répété deux fois égale 10. « On a fait le jeu du 10. »

Séance 3 sur 10 : Le nombre d'après.



Durée : 50'

Objectifs :

Comprendre qu'il faut ajouter 1 pour passer d'un nombre à celui d'après.

Compétences visées :

Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100.

Comparer, ranger, encadrer ces nombres.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de ce qu'on a appris. Rebrassage : diaporama 2 sur les jetons.	
2	20'	Atelier dirigé	Recherche : en atelier dirigé, travailler avec les barres rouges et bleues. Les mettre dans l'ordre. Y associer les cartons nombres. Structuration : Montrer qu'il y a une unité d'écart entre chaque barre. Puis, montrer que la barre précédente et la barre de un ont la même longueur qu'une barre donnée. Faire verbaliser chaque élève. Verbaliser également les relations de longueur : plus petit, plus grand.	Grandes barres rouges et bleues.
3	20'	Individuel	Entraînement : travail individuel sur fiche et ateliers autonomes.	Petites barres rouges et bleues Fiche d'entraînement Boîte des fuseaux Boîte des jetons
4	05'	Collectif - Oral	Bilan et clôture de la séance.	

Séance 4 sur 10 : Ateliers d'entraînement et écriture des chiffres.



Durée : 50'

Objectifs :

Associer les écritures chiffrées à un nombre. Connaître le sens d'écriture des chiffres.

Compétences visées :

Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	10'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de ce qui a été vu la fois dernière. Rebrassage : montrer le bon nombre de doigts, si possible sans les compter. Puis, montrer des nombres, les enfants doivent montrer le nombre de doigts.	
2	30'	Ateliers	Entraînement en ateliers : les barres rouges, les barres rouges et bleues, fiche de coloriage. Atelier dirigé : l'écriture des chiffres (geste graphique) à partir des chiffres rugueux.	Fiche d'écriture des chiffres Grandes barres bleues et rouges Chiffres rugueux
3	10'		Structuration : Montrer la vidéo des Fondamentaux : <i>Les nombres de 0 à 9</i> . Rappeler que le nombre peut s'écrire en chiffres ou en lettres. Rappeler que le nombre d'objets correspond au dernier nombre cité, que le nombre est le même si un objet est déplacé, que le nombre ne dépend pas de la nature des objets. Distribuer la fiche modèle à coller dans le cahier. Bilan et clôture de la séance.	Trace écrite de l'écriture des chiffres

Présentation du matériel :

- Tremper deux doigts dans l'eau (index et majeur), les frotter contre le pouce.
- Essuyer sur l'éponge et inviter l'enfant à faire de même.
- Il est préférable de commencer à apprendre les chiffres dans l'ordre alors que l'alphabet s'apprend dans le désordre.
- Commencer par le 1.
- Le tracer 2 fois avec l'index et le majeur.
- Inviter l'enfant à répéter.

- Faire le 2 et le 3.
- Mêler les chiffres (1, 2, 3).
- « Où est le 1 ? »
- « Où est le 2 ? »
- « Où est le 3 ? »
- Mêler de nouveau les chiffres (1,2,3) et refaire dans le désordre.
- Isoler et demander de tracer et de dire ensuite.
- « Qu'est-ce que c'est ? »

Note: Quand l'enfant a passé à travers tous les symboles, il peut les écrire et travailler avec le couscous comme pour le langage. (au début avec le modèle ensuite sans modèle.)

Si on s'arrête pour continuer un autre jour, on demande à l'enfant :

« Te souviens-tu ? » 1, 2, 3. S'il connaît tous les chiffres, on peut lui dire : « Je veux les placer dans la boîte, peux-tu me donner le 9... ? »

Quand les symboles sont acquis, on passe à l'association quantité / symboles (seulement quand on est rendu à 10).

Séance 5 sur 10 : Les fuseaux.



Durée : 50'

Objectifs :

Associer un nombre de avec sa représentation chiffrée. Découvrir le 0.

Compétences visées :

Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	15'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de ce qui a été vu la veille. Entraînement : demander de dire puis d'écrire le nombre d'après.	
2	30'	Individuel	Atelier dirigé : Présentation 1 des fuseaux Entraînement autonome : Travail individuel sur la fiche. Atelier autonome : les grandes barres rouges et bleues.	Fiche nombre de doigts Boite des fuseaux
3	05'	Collectif - Oral	Bilan du travail, repérage des difficultés. Clôture de la séance.	

Présentation du matériel :

- Nommer le matériel.
- Inviter l'enfant à lire les chiffres inscrits sur les casiers.
- Prendre un fuseau, le nommer "1" puis le mettre dans le casier 1.
- Prendre deux fuseaux, mettre un élastique autour et les mettre dans le casier 2.
- Proposer à l'enfant de terminer le rangement des fuseaux dans les casiers.
- Lui faire constater que dans le casier 0, il n'y a aucun fuseau. "0, c'est rien. Tu peux taper 3 fois dans tes mains, 5 fois et 0 fois".

Séance 6 sur 10 : Les jetons.



Durée : 50'

Objectifs :

Dénombrer des collections jusqu'à 9, et les ordonner.

Compétences visées :

Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	10'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de ce qui a été vu la veille. Entraînement : donner des nombres, demander aux élèves de montrer le nombre de doigts. Puis, leur demander de faire la même chose sans compter.	
2	35'	Individuel Atelier dirigé	Atelier dirigé : Présentation 1 des jetons Entraînement autonome : Travail individuel sur la fiche des barres bleues et rouges. Ateliers autonomes : les grandes barres rouges et bleues, les fuseaux.	Boite des fuseaux Boite des jetons Grandes barres bleues et rouges Fiches sur les barres bleues et rouges
3	05'	Collectif - Oral	Bilan du travail, repérage des difficultés. Clôture de la séance.	

Présentation du matériel :

- Placer les chiffres à l'envers, les faire retourner et identifier par l'enfant (pour vérifier) : « Où est le 1 ? » « Veux-tu le placer ? (en haut à gauche et espacé les uns des autres.) » « Qu'est-ce qui vient après ? etc. »
- Montrer le « 1 » ; « Qu'est-ce que c'est ? » « 1 »
- « Place 1 jeton dessous le 1 »
- « On peut tous placer les jetons à la fin, y compris après avoir fait la suite numérique. »
- Laisser l'enfant continuer (ici ce n'est pas important la façon de placer les jetons)

Séance 7 sur 10 : Nombres pairs et impairs



Durée : 50'

Objectifs :

Connaitre les nombres pairs et impairs.

Compétences visées :

Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	10'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de ce qui a été vu la dernière fois. Rebrassage : Diaporama sur les jetons.	
2	30'	Atelier dirigé Individuel	Atelier dirigé : modélisation de l'atelier des jetons et introduction du vocabulaire pair et impair. Entraînement individuel : fiche de travail et ateliers autonomes.	Boite des fuseaux Boite des jetons Fiche d'entraînement Grandes barres rouges et bleues
3	10'	Collectif - Oral	Structuration : Construction d'une nouvelle affiche sur les nombres pairs et impairs. Bilan et clôture de la séance.	

Présentation du matériel :

- « Combien a-t-on de chaussures ? » Faire en sorte que « pair » soit associé à 2 = une paire.
- « Je vais maintenant essayer de trouver un compagnon à chaque jeton, je vais placer en paire. »
- 1 a-t-il un compagnon ? Non. 2 a-t-il un compagnon ? Oui. (Je peux même glisser mon doigt entre les deux.). Ici, je commence à placer les jetons par paire. Continuer avec les autres nombres.
- « Regardons maintenant lesquels sont pairs. Est-ce que 1 a un compagnon ? Non, on va le retourner. »
- Passer un doigt entre les jetons du chiffre 2. « Il est pair » car il a un compagnon.
- Au chiffre 3, passer le doigt. « Il y en a un qui bloque, il n'est pas pair, on le tourne à l'envers. »
- Inviter l'enfant à continuer. (Retourner tous les impairs)
- Lire tous les chiffres 2, 4, 6, 8, 10 et dire que c'est pair. « Nomme-moi les pairs ? »
- Inviter l'enfant à dessiner (placer la feuille correspondante)
- Écrire les chiffres pairs et l'enfant dessine les jetons.
- Maintenant, on va tourner les chiffres pairs.
- Lui dire que chaque fois qu'il en reste 1 seul (sans compagnons) on l'appelle impair.
- Lui faire dire les chiffres les chiffres qu'il voit (1, 3, 5, 7, 9)

Séance 8 sur 10 : Ateliers d'entraînement et de remédiation.

Durée : 50'

Objectifs :

Associer les écritures chiffrées à un nombre, écrire le nombre d'avant et celui d'après.

Compétences visées :

Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	10'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de ce qui a été vu la fois dernière. Rebrassage : dictée de nombre sur l'ardoise, puis du nombre d'avant et du nombre d'après.	
2	30'	Ateliers	Entraînement en ateliers : les barres rouges, les barres rouges et bleues, les jetons et les fuseaux, fiche d'écriture des nombres. Atelier dirigé de remédiation : travailler avec les élèves en difficulté.	Boîte des jetons Boîte des fuseaux Fiche d'écriture des chiffres Grandes barres bleues et rouges Chiffres rugueux
3	10'		Structuration : Montrer à nouveau la vidéo des Fondamentaux : <i>Les nombres de 0 à 9</i> . Bilan et clôture de la séance.	

Séance 9 sur 10 : Évaluation et remédiation

Durée : 50'

Objectifs :

Savoir dénombrer des quantités jusqu'à 9, les écrire en chiffres, trouver le nombre d'après.

Compétences visées :

Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	10'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de tout ce qui a été appris à l'aide des affiches.	
2	35'	Individuel Atelier dirigé	Évaluation : les élèves qui semblent bien maîtriser ces premières compétences peuvent tenter l'évaluation. Remédiation : les élèves en difficulté utilisent à nouveau le matériel : barres rouges et bleues, jetons, fuseaux, informatique, seuls ou en atelier dirigé.	Fiche d'évaluation
3	05'	Collectif - Oral	Bilan et clôture de la séance.	

Séance 10 sur 10 : Les nombres en lettres et remédiation.

Durée : 50'

Objectifs :

Reconnaitre les nombres écrits en lettres et les associer aux écritures chiffrées.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de ce qui a été fait la fois dernière. Introduction du nouveau matériel : fiches de nomenclature et livret d'autocorrection des nombres de 0 à 9.	
2	20'	Atelier dirigé Individuel	Entrainement autonome : travail à partir des cartes de nomenclature. Entrainement étayé : atelier dirigé.	Fihce de nomenclature des nombres jusqu'à 10
3	20'	Individuel	Évaluation pour ceux qui n'avaient pas réussi la fois dernière.	Fiche d'évaluation
4	05'	Collectif - Oral	Bilan et clôture de la séquence.	

Bilan: