

Période 1

A- Calcul mental

Connaître la suite numérique orale

Faire dire à votre enfant la suite des nombres aussi loin qu'il le peut.

Associer le nom d'un nombre à son écriture chiffrée.

Dire le nom d'un nombre (jusqu'à 10), votre enfant l'écrit en chiffres sur sa feuille. Recommencer plusieurs fois.

Structurer la suite numérique

Jeu sur la piste des nombres : Cacher un nombre entre 1 et 10 sur la piste des nombres. Votre enfant, l'écrit en chiffres sur sa feuille. La vérification se fait en dévoilant le nombre caché. Recommencer plusieurs fois.

Ecrire le suivant d'un nombre écrit en chiffres.

Ecrire sur une feuille un nombre entre 1 et 10. Votre enfant, qui ne dispose pas de sa suite des nombres, écrit sur sa feuille le nombre suivant. La vérification se fait en regardant sur la suite des nombres. Recommencer plusieurs fois.

Connaître la suite numérique orale

Votre enfant dit la suite des nombres en reculant à partir de 10.

Ecrire le précédent d'un nombre écrit en chiffres.

Ecrire sur une feuille un nombre entre 1 et 10. Votre enfant, qui ne dispose pas de sa suite des nombres, écrit sur sa feuille le nombre précédent. La vérification se fait en regardant sur la suite des nombres. Recommencer plusieurs fois.

Rechercher des compléments à 10

Dire un nombre entre 1 et 10. Votre enfant cherche le complément à 10. Il peut s'aider de ses doigts.

Recommencer plusieurs fois

B- Activités numériques

Dénombrer des objets déplaçables, extraire ou compléter une collection

Activité page 23 du guide du professeur

MATÉRIEL

- Faire découper la piste numérique de 1 à 9 puis de 10 à 19 (Matériel, planche 1). Faire coller les deux parties.
- Des objets (une vingtaine), faciles à déplacer et qui ne roulent pas : cailloux, cubes, jetons, perles plates...
- Une boîte avec 12 objets dedans.

Phase 1 Votre enfant dispose de sa piste numérique de 1 à 19

Faire lire les nombres dans l'ordre croissant puis décroissant.

Interroger votre enfant :

- quel est le nombre qui vient après 9 ? avant 11 ?
- quels sont les nombres entre 12 et 15 ?

Pour chaque question, votre enfant dit et écrit le nombre en chiffres sur l'ardoise.

Phase 2 Dénombrer des objets déplaçables

Votre enfant dispose de sa piste numérique de 1 à 19.

Lui donner la boîte dans laquelle vous aurez mis 12 objets. Lui demander : combien y-a-t-il d'objets dans la boîte. Lui faire écrire le nombre sur son ardoise.

(Sa piste lui sert à repérer comment le nombre qu'il dit « douze », s'écrit en chiffres.)

Phase 3 Extraire une collection d'une collection plus grande

Demander à votre enfant de mettre de côté sur la table 6 objets. Vérifier. Puis recommencer avec un autre nombre.

Phase 4 Compléter une collection

Mettre 8 objets devant votre enfant. Lui demander de compléter la collection pour qu'il y ait 11 objets.

Jeu de doigts

Activité page 29 du guide du professeur

Montrer un nombre avec vos doigts (par exemple 5 doigts levés d'une main et 2 de l'autre) ; votre enfant écrit sur son ardoise le nombre de doigts levés.

Recommencer cette activité plusieurs fois.

Dans un deuxième temps, dites un nombre (≤ 10). Votre enfant reproduit ce nombre avec ses doigts.

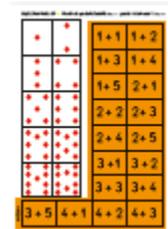
Jeu de bataille

Activité page 33 du guide du professeur

MATÉRIEL

- Faire découper les cartes de 1 à 10 du jeu de bataille (matériel, planche 6). Sur ces cartes, au recto il y a la constellation sans le nombre, au verso écrivez le nombre seul.

Par exemple



Recto	Verso

Mélanger les cartes nombres (de 1 à 10) de 2 jeux.

Distribuer équitablement les 20 cartes entre 2 joueurs (c'est à dire que l'on distribue une carte a chacun jusqu'à épuisement des cartes).

Phase 1 Jeu par 2 en posant les cartes du côté des constellations

Les joueurs placent leurs cartes devant eux en un tas. Chaque joueur pose une carte, en la mettant du côté des constellations.

Celui qui a la collection la plus grande ramasse les 2 carte. Faire justifier le gain en incitant votre enfant à utiliser les relations de comparaison : je gagne car j'ai 5 et toi tu as 3.

Si les 2 cartes sont identiques, chacun pose une nouvelle carte et c'est celui qui a la plus grande collection qui ramasse les 4 cartes. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes au bout du temps que vous aurez décidé.

Phase 2 Jeu par 2 en posant les cartes du côté de la face numérotée

Dans ce jeu, votre enfant compare directement les 10 premiers nombres sans se référer aux quantités qu'ils représentent. Il peut revenir aux quantités s'il a des doutes sur les comparaisons en retournant les cartes.

Trace écrite : fiche d'exercice 1

Jeu de doigts

Activité page 53 du guide du professeur

Phase 1 Calculer une somme

Montrer des doigts levés sur chaque main, demander à votre enfant d'écrire sur son ardoise le nombre de doigts levés en tout, et l'écriture additive qui correspond.

Vérification de sa proposition. Pour cette vérification il peut compter tous les doigts levés un à un mais il peut aussi vous dire : je sais que 3 et 4 ça fait 7.

Pour l'écriture additive : vous avez levé 3 doigts d'une main et 4 doigts sur l'autre, votre enfant vous dit que vous avez levé 7 doigts, vous lui faites écrire alors $3 + 4 = 7$

Phase 2 Calculer un complément

Lever les 5 doigts d'une main, demander à votre enfant d'écrire sur son ardoise le nombre de doigts qu'il faut lever sur la deuxième main pour obtenir un nombre entre 6 et 10, par exemple 8.

Vérifier avec lui sa proposition en comptant le nombre de doigts levés en tout.

Recommencer avec un autre nombre.

Phase 3 Décomposer un nombre

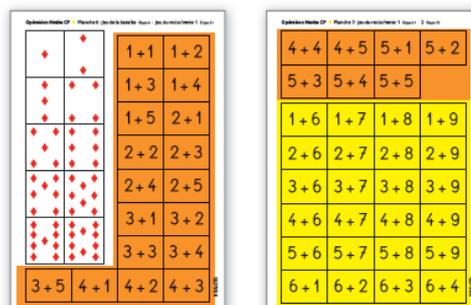
Noter sur son ardoise un nombre, par exemple 8. Votre enfant doit représenter, ce nombre avec ses doigts levés. Ecrire l'égalité correspondante. Recommencer avec d'autres nombres.

Jeu du recto/verso additif niveau 1 cartes orange

Activité page 61 du guide du professeur

MATÉRIEL

- Cartes orange du jeu de recto/verso (Chaque nombre inférieur ou égal à 5).
Chaque carte porte au recto orange une écriture additive et au verso bleu le résultat (planches 6 et 7 du Matériel)



recto verso

Par exemple :

$2 + 5$	7
---------	-----

Jeu du recto/verso additif

Le jeu de carte est posé en pile devant votre enfant. Les faces visibles sont celles des écritures additives. Votre enfant lit le recto de la carte posée sur la pile et donne la réponse. Il vérifie avec le verso. Si la réponse est juste, il gagne la carte, sinon il la replace sous la pile.

Trace écrite fiche d'exercice 2

