

PROGRESSION ANNUELLE ET DESCRIPTION DES ACTIVITES

« Enseignement explicite et ritualisé des nombres, sous les aspects ordinal et cardinal, à travers le jeu et la résolution de problèmes concrets. »

Stage 2021 2022 - GS dédoublées - Isère

Progression annuelle numération GS

Construire la cardinalité (Anticiper le résultat d'actions sur les quantités) + Problèmes oraux	Construire l'ordinalité (Anticiper un déplacement sur une piste graduée - Ordonner une liste)	Dénombrer, comparer et constituer des collections	Estimer une quantité
Mémoriser la comptine numérique	Enumérer	Désigner	Mémoriser les diverses représentations des nombres
Rituels	? Situations-problèmes	Jeux	

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
? Situation-problème des boîtes d'allumettes	? Situation-problème du code couleur	? Situation-problème respecter le rang	? Situation-problème du bon collier	? Situation-problème des colliers
? Situation-problème des listes	? Situation-problème des œufs	? Situation-problèmes du trésor	Jeu du gobelet	Jeu du client
Rituel de la boîte +1 jeton (total 12 jetons max) + ou - (total 5 jetons max)	Rituel de la boîte + ou - 1 jeton (total 15 jetons max) + ou - (total 6 jetons max)	Rituel de la boîte + 1 jeton (total 20 jetons max) + ou - (total 7 jetons max)	Rituel de la boîte + ou - 1 jeton (total 20 jetons max) + ou - (total 9 jetons max)	Rituel de la boîte + 1 jeton (total 30 jetons max) + ou - (total 10 jetons max)
Rituel Greli Grelo (1 à 3 perles dans chaque main)	Rituel Greli Grelo (1 ou 2 perles dans une main-4 ou 5 dans l'autre)	Rituel Greli Grelo (1 à 3 perles dans une main-4 à 7 perles dans l'autre)	Rituel Greli Grelo (4 à 6 perles dans chaque main)	Rituel Greli Grelo (1 à 10 perles-Soustraire)
	Jeu du marchand	Jeu des files	Jeu des barres Montessori	Jeu des sens interdits
	Jeu Egaliser les dés	Jeu de la course	Rituel de la grenouille	Jeu des pistes piégées
	Jeu des 4 dés	Jeu du Black Jack	Jeu de la bataille	Rituel de la ligne numérique
Rituel de Lucky Luke Représentations conventionnelles, décompositions, compléments jusqu'à 5	Rituel de Lucky Luke Représentations conventionnelles, décompositions, complément, à 7	Rituel de Lucky Luke Représentations conventionnelles, décompositions, compléments à 10	Rituel de Lucky Luke Idem jusqu'à 10, consignes avec cartes-points	Rituel de Lucky Luke Idem jusqu'à 10, consignes avec nombres écrits
Rituel des cartons-éclair (de 1 à 5)	Rituel des cartons-éclair (de 1 à 7)	Rituel des cartons-éclair (de 1 à 9)	Rituel des cartons-éclair (de 1 à 10)	Rituel des cartons-éclair (de 1 à 10)
Rituel copie cachée de nombres (cartes-nombres de 1 à 3)	Rituel copie cachée de nombres (cartes-nombres de 1 à 5)	Rituel copie cachée de nombres (cartes-nombres de 1 à 7)	Rituel copie cachée de nombres (cartes-nombres de 1 à 9)	Rituel copie cachée de nombres (cartes-nombres de 1 à 10)
Jeu du memory des nombres	Jeu des lignes	Jeu du loto des nombres	Jeu de la réussite	Jeu des séries
Rituel de la date (1 à 30)	Rituel de la date (1 à 30)	Rituel de la date (1 à 30)	Rituel de la date (1 à 30)	Rituel de la date (1 à 30)
Rituel de la tour des présents	Rituel de la tour des présents	Rituel de la tour des jours	Rituel de la tour des jours	Rituel de la tour des jours
Rituel du furet (de 1 à 15)	Rituel du furet (de X à 15)	Rituel du furet (de 1 à 20)	Rituel du furet (de X à Y (Y ≤ 20) - De 10 à 1)	Rituel du furet (de 1 à 30 - De X à Y - De 12 à 1)
Rituel du relais (1 à 15)	Rituel de la comptine-tambour (1 à 15)	Rituel de la comptine-tambour (de X à 15)	Rituel de la fusée (de 10 à 0)	Rituel de la fusée (de X à 0, X ≤ 12)
Rituel des rangs (1° à 4°)	Rituel des rangs (1° à 6°)	Jeu des dominos Matador (compléments à 7)	Jeu des Mathoeufs	Rituel du défi-cartes (entre 1 et 10, à l'endroit et à rebours)

Description des activités et évolution des rituels dans le tableau ci-dessous : cliquer sur les liens

Compétences		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	
Mémoriser la comptine numérique <i>La comptine numérique est indispensable au comptage de 1 en 1. Maîtriser la comptine sécable permet de sur-compter. Maîtriser la comptine à rebours permet de décompter.</i>	Rituel de la date (Comptine de 1 à 30)	Les élèves récitent en chorale la comptine de 1 jusqu'au jour. Le PE récite et pointe en même temps la file numérique.			Le groupe-classe récite en chorale la comptine de 1 jusqu'au jour. Un élève pointe en même temps la file numérique.	Un élève récite la comptine de 1 jusqu'au jour. Un élève pointe en même temps la file numérique. Les autres élèves comptent dans leur tête.	
	Rituel du furet (Comptine sécable et à rebours)	L'un après l'autre, chaque élève dit un nombre dans l'ordre de la comptine. Les élèves interviennent dans l'ordre où ils sont assis ou sont sollicités individuellement par le PE, qui peut ainsi prendre en compte la limite de comptine de chacun.					
	Rituels (Comptine sécable et à rebours)	De 1 à 15	De X à 15	De 1 à 20	De X à Y (Y ≤ 20) De 10 à 1	De 1 à 30 De X à Y (Y ≤ 30) De 12 à 1	
	Le relai. L'un après l'autre, chaque élève dit un nombre dans l'ordre de la comptine en passant un relais à son voisin. De 1 à 15	La comptine-tambour. Le PE récite la comptine en partant de 1, puis frappe un tambourin une, deux ou trois fois en se taisant. Le groupe-classe continue en chorale avec le nombre qui suit le(s) boum(s). De 1 à 15	La comptine-tambour. Le PE récite la comptine en partant de X, puis frappe un tambourin une, deux ou trois fois en se taisant. Le groupe-classe continue en chorale avec le nombre qui suit le(s) boum(s). De X à 15	La fusée. Le PE lève les mains, doigts écartés, un élève abaisse un à un les doigts de l'enseignant en énonçant le nombre de doigts restant levés. De 10 à 0	La fusée. Une fusée est dessinée au tableau, un compte à rebours est effectué en chorale à partir d'un nombre donné. De X à 0 (X ≤ 12)	Le défi-cartes. Le PE pioche deux cartes-nombres, les élèves énoncent les deux nombres, disent quel est le plus grand, puis récitent la comptine numérique de l'un l'autre (donc à l'endroit ou à rebours). Entre 1 et 10	

Compétences		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p>Compter pour constituer une collection, comparer deux collections, dénombrer une collection</p> <p><i>Les activités de dénombrement renforcent la relation entre le code analogique (collections/ordres de grandeur) et les codes symboliques (code verbal et code chiffré)</i></p>	Rituel de Lucky Luke	<p>En collectif : les élèves ont les mains derrière le dos, l'enseignant annonce une consigne, les élèves proposent des configurations de doigts. Puis en binôme : les deux élèves ont les mains derrière le dos, un élève énonce une quantité, les deux élèves dévoilent leurs mains pour représenter la quantité avec leurs doigts et comparent.</p>				
		<p>Représenter : 1 à 5 avec une main (représentations conventionnelles), puis 2 mains, avec consigne orale. Décompositions : valoriser et archiver les trouvailles de 2 à 5. Compléments à 5 : PE montre 1 à 4 doigts, élèves montrent le complément à 5. Comparaison : PE montre des doigts en disant « j'en veux plus que... », « j'en veux moins que... », élèves montrent des doigts.</p>	<p>Représenter : 1 à 7 avec consigne orale (représentations conventionnelles et autres). Décompositions : valoriser et archiver les trouvailles de 2 à 7. Compléments à 7 : PE montre 1 à 6 doigts, élèves montrent le complément à 7 Comparaison : PE énonce « j'en veux plus que... », « j'en veux moins que... », élèves montrent des doigts.</p>	<p>Représenter : 1 à 10 avec consigne orale (représentations conventionnelles et autres). Décompositions : valoriser et archiver les trouvailles de 2 à 9. Compléments à 10 : PE montre 1 à 9 doigts, élèves montrent le complément à 10. Comparaisons : PE dit « j'en veux plus que... » ou « j'en veux moins que... » puis montre 1 à 10 doigts. Comparaison : PE énonce « j'en veux plus que... », « j'en veux moins que... », élèves montrent des doigts.</p>	<p>Représenter : 1 à 10 avec consigne-carte à points. Décompositions : l'élève a déjà un doigt levé, collections de 1 à 6. Compléments à 10 : PE dit un nombre de 1 à 9, élèves montrent le complément à 10. Comparaisons : PE dit « j'en veux plus que... » ou « j'en veux moins que... » puis dit un nombre de 1 à 10. Comparaison : PE écrit un nombre et dit « j'en veux plus que... », « j'en veux moins que... », élèves montrent des doigts.</p>	<p>Représenter : 1 à 10 avec consigne-nombre écrit. Décompositions : l'élève a déjà deux doigts levés, collections de 2 à 7. Compléments à 10 : PE montre un nombre écrit de 1 à 9, élèves montrent le complément à 10. Comparaisons : PE dit « j'en veux plus que... » ou « j'en veux moins que... » puis montre un nombre écrit de 1 à 10. Comparaison : PE écrit un nombre et dit « j'en veux plus que... », « j'en veux moins que... », élèves montrent des doigts.</p>
	Rituel de la tour des présents puis des jours	<p>Constituer en début d'année une tour comportant autant de pièces de légos que l'effectif de la classe: la « tour de la classe ». Chaque matin, chaque élève, à son arrivée, pose un légo pour constituer la « tour des présents ». Les élèves doivent comparer la tour des présents à la tour de la classe, indiquer l'écart entre les deux tours, puis vérifier cet écart avec le tableau des absents.</p>			<p>Chaque début de mois, constituer une tour comportant autant de pièces de légos que de jours d'école dans le mois (appui sur un calendrier) : la « tour du mois ». Chaque jour, un des élèves pose un légo pour marquer la journée en cours et constituer la « tour des jours ». Les élèves doivent comparer la tour des jours à la tour du mois, indiquer l'écart entre les deux tours, puis construire cet écart avec des légos pour vérifier l'égalité.</p>	
Jeux		<p>Les 4 dés. Jeu en binôme. Matériel : 4 dés et 20 jetons. But du jeu : être le premier à avoir 10 jetons. Chaque enfant lance deux dés, les enfants comptent les points de leurs 2 dés. Celui qui a le plus de points gagne un jeton.</p>	<p>Le Blackjack. Jeu en trinôme. Matériel : 12 cartes de 1 à 4 et des jetons. But du jeu : faire 5 ou être le plus proche de 5. Chaque enfant reçoit deux cartes. Il reste une pioche de 6 cartes. Chacun compte les points des cartes qu'il a en main. Si le joueur a 5 ou plus de 5, il dit « servi ». Si le joueur a moins de 5, il peut demander « carte » en espérant s'approcher plus de 5 ou dire « servi » s'il estime qu'il ne peut pas faire mieux. Celui qui est le plus proche de 5 gagne 1 jeton. Le premier à avoir 5 jetons est le gagnant.</p>	<p>Les barres Montessori. Jeu individuel. Matériel : barres de numération Montessori ou matériel de construction comportant des pièces de 1 à 10 unités. But du jeu : trouver toutes les décompositions possibles d'un nombre représenté par une carte-nombre de 3 à 10.</p>	<p>Le client. Jeu individuel. Matériel : liste de courses avec le montant total écrit en chiffres ; porte-monnaie contenant des pièces de monnaie de 1 et 2 euros et un billet de 5 euros. L'enfant doit préparer « juste ce qu'il faut d'euros ». Le contenu de son porte-monnaie l'empêche de composer « 1 + 1 + 1... = total ».</p>	

Compétences		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Estimer une quantité <i>L'estimation des quantités est utile au transcodage.</i>				La course. En binôme. Matériel : une piste numérotée de 1 à 10 et une roulette avec les choix « 1 » et « 2 ». Faire tourner la roulette et avancer son pion de 1 ou 2 cases sur la piste. En avançant le pion, l'élève ne doit pas dire « 1, 2 » mais « 5, 6 », par exemple.		La ligne numérique. Rituel. Matériel : une droite non graduée et bornée « 1 » et « 10 ». L'élève indique quel nombre correspond à l'endroit de la ligne indiqué par le PE.
Compétences		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Mémoriser les diverses représentations des nombres <i>Cette mémorisation conforte le triple code sur lequel se fonde le nombre.</i>	Rituel des cartons-éclairés	Le PE montre rapidement des cartes-nombres, les élèves disent au fur et à mesure le nombre écrit. Les élèves répondent en chorale, puis en individuel dès que possible.				
		Cartes-nombres de 1 à 5	Cartes-nombres de 1 à 7	Cartes-nombres de 1 à 9	Cartes-nombres de 1 à 10	
	Rituel de la copie cachée de nombres	Le PE écrit un nombre au tableau, les élèves le lisent en chorale, le PE efface le nombre puis chacun l'écrit de mémoire sur son ardoise.				
		Cartes-nombres de 1 à 3	Cartes-nombres de 1 à 5	Cartes-nombres de 1 à 7	Cartes-nombres de 1 à 9	Cartes-nombres de 1 à 10
	Jeux	Mémo des nombres. Jeu en groupe. Matériel : des cartes-nombres et des cartes-constellations de 1 à 6.	Jeu des lignes. Jeu en groupe. Matériel : 4 lots de cartes-nombres de 4 à 9 et des cartes-collections d'objets de 4 à 9. A tour de rôle, chacun lance deux dés, fait le total et prend une ou plusieurs cartes-collections pour cacher une carte-nombre de même cardinal. Si le total de ses dés excède 9, il passe son tour. Le gagnant est le premier à avoir caché toutes ses cartes.	Loto des nombres. Jeu en groupe. Matériel : 4 planches de loto portant des constellations de 1 à 10, des cartes-nombres de 1 à 10 et des jetons. A tour de rôle, un enfant tire au sort une carte et la lit. Les enfants qui ont la collection correspondante sur leur case la masquent d'un jeton. Le gagnant est le premier à avoir masqué toutes ses cases.	Réussite. En individuel. Matériel : une file numérique de 1 à 10 et des cartes-nombres de 1 à 10. Mélanger les cartes-nombres et les poser face cachée sous les nombres de la file numérique. Retourner une première carte, la placer au bon endroit sur la file numérique, récupérer la carte qui se trouvait là et continuer ainsi. L'enfant a gagné s'il a pu reconstituer la file numérique des cartes.	Séries. En groupe. Matériel : 3 lots de cartes-nombres de 1 à 10. Poser une carte 1 sur la table. Mélanger les autres cartes, en distribuer 3 à chaque enfant et laisser les autres en pioche. Chaque enfant à tour de rôle complète la série ou en démarre une nouvelle en posant une carte-nombre 1. S'il ne peut pas, il pioche une carte. Il la pose si c'est possible, sinon il la garde. Le jeu se termine lorsque les 3 séries sont complètes.
				Jeu de la bataille. Jeu en binôme. Matériel : cartes de 1 à 10 d'un jeu de cartes traditionnel. Le gagnant est le premier à avoir 10 cartes.	Idem et à rebours : démarrer en posant une carte 10 sur la table et reconstituer les 3 séries de 10 à 1.	

Compétences	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p>Enumérer une collection d'objets</p> <p>Trois stratégies : mémoriser par un chemin mental la place des divers objets, marquer les objets ou déplacer les objets. (NB : la stratégie du déplacement est impossible dans la situation-problème proposée ici).</p> <p><i>L'énumération est indispensable au dénombrement.</i></p>	<p>Situation-problème des boîtes d'allumettes</p> <p>(4 séances)</p> <p>1° situation : 15 boîtes d'allumettes sont fixées avec de la pâte à modeler sur la table, en lignes et colonnes. L'élève doit mettre une allumette et une seule dans chaque boîte. Il est interrompu et doit expliquer à un pair comment continuer.</p> <p>2° situation : idem mais les boîtes sont disposées sur la table aléatoirement.</p>				
Compétences	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p>Désigner une collection d'objets</p> <p><i>La désignation assure la compréhension du fait que le cardinal d'une collection est précis et que la numération écrite est un code.</i></p>	<p>Situation-problème des listes</p> <p>(7 séances) Chaque élève doit dessiner la liste des objets du trésor. Le lendemain, il lit sa liste au PE pour que celui-ci sorte les objets de la malle au trésor. Sont impliquées dans la réussite la représentation précise des objets et l'énumération (pour constituer et lire la liste).</p>	<p>Situation-problème du code commun</p> <p>(5 séances) Situation qui fait suite à la situation-problème des listes en P1 : le lendemain, c'est un pair qui lit la liste. Les élèves sont ainsi amenés à décider d'un code de représentation des objets commun à la classe.</p>		<p>Jeu des Mathoeufs. Jeu en groupe.</p> <p>Matériel : les Mathoeufs.</p> <p>Chaque client doit préparer un bon de commande du matériel qui lui permettra, quand le magasin sera ouvert, de compléter ses Mathoeufs (5 à 9 Mathoeufs par client). Le lendemain un marchand prépare la commande en lisant les bons de commande.</p>	

Compétences		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p>Construire la cardinalité</p> <p>Calculer pour anticiper les résultats d'opérations sur les quantités (comparaison, augmentation, réunion, distribution, partage)</p> <p>Sur-compter, décompter, composer et décomposer</p> <p><i>Le nombre répond à un besoin puisque les objets sont absents.</i></p>	<p>Situations-problèmes</p>		<p>Situation-problème des œufs (4 séances) Matériel : des boîtes d'œufs de 6 alvéoles et des perles. Chaque élève a une(des) boîte(s) et une collection de perles. Il doit indiquer si chaque perle a une place, s'il reste des places vides ou si des perles n'auront pas de place. Il a le droit de manipuler les perles mais sans remplir les boîtes. 1° situation : 1 boîte de 6 alvéoles et 9 perles 2° situation : 2 boîtes de 6 alvéoles et 10 perles 3° situation : 2 boîtes de 6 alvéoles et 13 perles 4° situation : 3 boîtes de 6 alvéoles et 20 perles</p>	<p>Situation-problème du trésor (6 séances) Matériel : des cubes, une boîte par enfant, un dé classique et un dé 1-2-3. Chacun lance le dé classique pour constituer son trésor 1° situation : lancer le dé 1-2-3 pour augmenter son trésor. Anticiper le résultat de l'ajout avant de prendre les cubes. Faire un reçu du contenu de sa boîte en fin de séance (nombre écrit et dessin des cubes). 2° situation : pendant la nuit, des cubes ont disparu de chaque boîte. Chacun doit demander le nombre de cubes nécessaires à rendre le contenu de sa boîte conforme à son reçu. 3° situation : lancer le dé 1-2-3 pour diminuer son trésor. Anticiper le résultat de la diminution avant de retirer les cubes. Faire un reçu du contenu de sa boîte en fin de séance. 4° situation : pendant la nuit, des cubes sont apparus dans chaque boîte. Chacun doit dire combien il doit retirer de cubes pour rendre le contenu de sa boîte conforme à son reçu.</p>	<p>Situation-problème du bon collier (8 séances) Matériel : des dessins de colliers de perles plastifiés avec un nombre de perles variable ; des messages qui sont des consignes de coloriage des perles. 1° situation : les colliers sont disposés sur la table de travail ; les messages ont 2 ou 3 nombres et le nombre total de perles est inférieur à 10. 2° situation : les colliers sont sur une table éloignée de la table de travail ; les messages ont 2 nombres, ils restent sur la table de travail ; le nombre total de perles est inférieur à 10. 3° situation : les colliers sont sur une table éloignée de la table de travail ; les messages ont 3 nombres, ils restent sur la table de travail ; le nombre total de perles est supérieur à 10.</p>	
		<p>Rituel de la boîte</p>	<p>Le PE place des jetons un à un dans une boîte opaque, les élèves comptent au fur et à mesure. Puis l'enseignant retire ou ajoute 1 jeton. Les élèves disent combien il y a maintenant de jetons dans la boîte. Un élève vérifie en comptant les jetons.</p>			
		<p>De 1 à 12 jetons Ajouter un jeton</p>	<p>De 1 à 15 jetons Ajouter un jeton Retirer un jeton</p>	<p>De 1 à 20 jetons Ajouter un jeton</p>	<p>De 1 à 20 jetons Le PE met les jetons tous en même temps dans la boîte en énonçant la quantité correspondante. Ajouter un jeton</p>	<p>De 1 à 30 Le PE met les jetons tous en même temps dans la boîte en énonçant la quantité correspondante. Retirer un jeton</p>
		<p>Le PE place des jetons un à un dans une boîte opaque, les élèves comptent au fur et à mesure. Puis l'enseignant retire ou ajoute des jetons. Les élèves disent combien il y a maintenant de jetons dans la boîte. Un élève vérifie en comptant les jetons.</p>				
	5 jetons	6 jetons	7 jetons	9 jetons	10 jetons	

	Rituel Greli-Grelo	Le PE prend des perles dans chacune de ses mains. Un élève compte à voix haute les perles contenues dans une main. Un autre élève fait de même pour l'autre main. L'enseignant rassemble ses deux mains en les fermant et tout le monde chante : « <i>Greli-grelo, combien j'ai d'sous dans mon sabot ?</i> » Les élèves font des propositions puis la classe valide les hypothèses en comptant les perles.				Le PE a des perles cachées dans une main. Il prend des perles dans son autre main en les comptant une à une. Il rassemble ses deux mains en les fermant et chante : « <i>Greli-grelo, j'ai Y perles dans mon sabot. Combien j'avais de perles cachées ?</i> » Quantité totale de perles inférieure ou égale à 10
		1 à 3 perles dans chaque main	1 à 2 perles dans une main 4 ou 5 perles dans l'autre	1 à 3 perles dans une main 4 à 7 perles dans l'autre	4 à 6 perles dans chaque main	
	Jeux	<p>Le marchand. En groupe. Matériel : table du marchand, marchandises coûtant 1, 2 ou 3 euros, paniers. Chaque enfant met dans son panier de quoi dépenser 10 euros.</p> <p>Egaliser les dés. En binôme. Matériel : 20 jetons et 2 dés Chaque élève lance un dé et annonce la quantité obtenue. Celui qui a le plus petit score gagne autant de jetons que l'écart entre les deux dés. Quand la réserve de jetons est épuisée, l'élève qui a obtenu le plus de jetons a gagné la partie.</p>	<p>Les dominos Matador. En groupe Matériel : plaques de dominos classiques. Réaliser une chaîne telle que les demi-faces accolées forment un total de 7. Une case vide doit être accolée à une plaque « matador » (plaque qui comporte au total 7 points). Cette plaque est posée perpendiculairement (alors que ce sont les doubles qui sont posés perpendiculairement dans le jeu traditionnel).</p>	<p>Le gobelet. En binôme. Matériel : des jetons et un gobelet. La collection de jetons est dénombrée par les 2 élèves (2 à 9 jetons). Un enfant cache des jetons sous le gobelet pendant que l'autre ferme les yeux. Ce dernier ouvre les yeux au signal et doit dire combien de jetons ont été cachés.</p>		

Compétences		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Construire l'ordinalité Repérer, exprimer et mémoriser des positions dans un ensemble ordonné <i>L'expression du rang est un besoin pour construire une liste ordonnée ou anticiper un déplacement avant ou arrière sur une piste graduée</i>	Situations-problèmes			Situation-problème respecter le rang (4 séances) Matériel : bande modèle de 9 ou 12 images fixée au tableau; bandes vierges ; bandes d'images à découper. 1° situation : découper la première image de sa bande d'images, aller voir au tableau où elle se situe dans la bande modèle, retourner à sa table et coller l'image sur la bande vierge, à la place identifiée. 2° situation : l'élève qui doit reproduire la bande modèle ne se déplace plus, il doit demander la position des images à un pair, situé derrière lui, qui dispose de la bande modèle.		Situation-problème des colliers (5 séances) Matériel : chaque enfant dispose d'un fil et d'une boîte contenant exactement les perles nécessaires (9 perles bleues et 1 perle rouge). 1° situation : chaque enfant dispose d'un collier modèle et doit le reproduire exactement. 2° situation : chaque enfant dispose d'un collier modèle et doit écrire un message le décrivant. Le lendemain, il fera un collier grâce à ce message et le comparera à son collier modèle de la veille. 3° situation : le collier modèle est sur une table éloignée de la table de travail. Chaque enfant doit le reproduire à sa table de travail avec ses perles. 4° situation : chaque enfant rédige un message qui permettra à un autre élève de réaliser un collier identique au sien.
	Rituels	Rituel des rangs 4 à 6 élèves sont en rang, l'un derrière l'autre, main sur l'épaule du précédent, avec accessoires. Les autres élèves doivent résoudre les devinettes du PE (<i>Qui est en 3° position ? ...</i>) ou poser des devinettes.			Rituel la grenouille Matériel : une file numérique de 1 à 20, un dé et une image de grenouille. Elèves répartis en deux équipes : A et B. Grenouille sur le 10. Pour que l'équipe A gagne, la grenouille doit se trouver à la fin du jeu sur un chiffre inférieur à 10 ; pour l'équipe B, sur un chiffre supérieur à 10. A tour de rôle, chaque équipe lance le dé, et déplace la grenouille d'autant de cases que de points sur le dé, dans la direction de son choix, à condition d'anticiper la case d'arrivée. 6 lancers de dé au total.	
	Jeux			Les files. Jeu individuel. Matériel : deux réglettes et deux lots identiques d'images. Une réglette-modèle constituée d'images est placée sur une table éloignée de la table de travail de l'élève. L'élève doit constituer une réglette identique. Il peut se déplacer autant de fois qu'il le souhaite pour voir le modèle, mais sans emporter d'image. Il ne peut pas bouger les réglettes.		Les sens interdits. Groupe de 4. Matériel : une piste de 1 à 10 avec des cases « avancer de 1 », « avancer de 2 », « reculer de 1 », « sens interdit » ; 4 pions ; 2 dés. A tour de rôle chaque enfant lance les deux dés et choisit le tirage qui lui convient le mieux. Il annonce son choix avant de bouger son pion. Le gagnant est celui qui amène son pion le premier à l'arrivée. Les pistes piégées. Groupe de 4. Matériel : une double piste par enfant, chacune numérotée de 1 à 10 et portant des pièges sur certaines cases ; deux pions par enfant ; 15 cartes « avancer de 1 », « avancer de 2 », « reculer de 1 ». A tour de rôle, chaque enfant tire une carte au hasard et choisit sur laquelle de ses deux pistes il la joue pour éviter les pièges. Le gagnant est le premier à mener ses deux cubes à l'arrivée.