

Activités rituelles

<p>Tout au long de l'année</p> <p>PS</p>	<p><u>APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES</u> : compter le nombre d absents dans la classe tous les jours. Associer ce nombre à l'écriture chiffrée qui lui correspond.</p> <p><u>Le nombre du jour</u> : tous les jours, un enfant pioche un nombre dans un sac (de 1 à 3 jusqu'à la 3^{ème} période, puis jusqu'à 5 en dernière période) et doit mettre le nombre correspondant de pinces à linge sur le mille-pattes.</p> <p><u>Comptines numériques</u></p>
<p>Tout au long de l'année</p> <p>MS</p>	<p><u>APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES</u> : compter le nombre d absents dans la classe tous les jours, le nombre de garçons et de filles (approche de l'addition). Associer ce nombre à l'écriture chiffrée qui lui correspond.</p> <p><u>Le nombre du jour</u> : tous les jours, un enfant pioche un nombre dans un sac (de 4 à 36 ou 8 selon la période, et doit mettre le nombre correspondant de pinces à linge sur le mille-pattes. Faire la complément d'une quantité de départ à partir de la 3^{ème} période</p> <p>Compter le numéro du jour sur la frise numérique.</p> <p>Compter combien l'on est dans la classe.</p> <p><u>Comptines numériques</u></p>
<p>Tout au long de l'année</p> <p>GS</p>	<p><u>APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES</u> : compter le nombre de personnes présentes dans la classe tous les jours. Associer ce nombre à l'écriture chiffrée qui lui correspond. Repérer sur le tableau d'appel le « combien on est arrivé », qui est avant cet enfant et qui est après.</p> <p>Compter le numéro du jour sur la frise numérique.</p> <p>Compter le nombre d'absents : écrire ce nombre en le formant correctement devant ses camarades.</p> <p>Approche de l'addition (à partir de la 2^{nde} période): compter le nombre d'absents en séparant les filles et les garçons.</p>
<p>1^{ère} période</p>	<p><u>APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES</u> : dénombrer jusqu'à 10 et associer le nombre à son écriture chiffrée.</p> <p><u>Jeux de manipulation : en motricité</u> ramener des ballons éparpillés dans la salle dans son cerceau. Compter son score (entre 4 et 8, puis 8 et 12). Aller chercher l'écriture chiffrée correspondante et comparaison des différents scores.</p> <p><u>Idem avec un jeu où l'on rapporte des cubes par équipe</u>/ Chaque équipe construit sa tour, va chercher l'écriture chiffrée correspondante et comparaison de la hauteur des tours.</p> <p><u>Le chiffre du jour</u> : tous les jours, un enfant reconnaît par le toucher un nombre en volume caché dans le sac magique. Il l'écrit ensuite au tableau puis met la quantité de pinces à linge correspondantes sur le mille-pattes.</p>
<p>2^{nde} période</p>	<p><u>Le chiffre du jour</u> : jusqu'à 15. tous les jours, un enfant reconnaît par le toucher un nombre en volume caché dans le sac magique. Il l'écrit ensuite au tableau puis construit la collection demandée. Introduction du complément de collection ou de la diminution d'une collection à partir de la 2^{nde} période</p> <p>Jeu de manipulation d'objets pour dénombrer jusqu'à 15 pour ceux qui le peuvent (jeux avec les chaudrons de la sorcière, par ex).</p> <p><u>Jeu en motricité où l'on rapporte des cubes par équipe de 3 (chacun a un rôle</u></p>

	<u>dans l'équipe)</u> / Chaque équipe construit sa tour, va chercher l'écriture chiffrée correspondante et comparaison de la hauteur des tours.
3 ^{ème} période	<u>Le chiffre du jour</u> : jusqu'à 15. tous les jours, un enfant reconnaît par le toucher un nombre en volume caché dans le sac magique. Il l'écrit ensuite au tableau puis complète la collection déjà établie sur le mille-pattes. Introduction du complément de collection ou de la diminution d'une collection.
4 ^{ème} et 5 ^{ème} périodes	<u>Le chiffre du jour</u> : jusqu'à 20. Tous les jours, un enfant reconnaît par le toucher un nombre en volume caché dans le sac magique. Il l'écrit ensuite au tableau puis complète la collection déjà établie sur le mille-pattes.