

SEQUENCE 3

Le rang, la position

Rituels (5 min)

*Mémoriser trois nombres compris entre 0 et 20 et être capable de les restituer après dissimulation.

Variables : quantité de nombres, écriture des nombres dans l'ordre ou non lors de la présentation, restitution dans un ordre imposé, selon un critère imposé = écrire le plus grand.

Calcul mental (10 min)

*Connaître les sommes égales à 10.

*Ajouter et enlever 2 à un nombre jusqu'à 20.

SEANCES 1 à 4 = travail en ateliers tournant sur deux jours.

Atelier 1 DIRIGE

Objectif : utiliser les nombres pour repérer un rang ou une position.

Activité 1 : remise en ordre des jours de la semaine puis devinettes du type (Je suis le 1^{er} jour de la semaine. Qui suis-je ?)

Activité 2 : 5 élèves sont en file indienne, demander au 6^e d'identifier le 1^{er}, le 5^{ème}... et de noter au tableau le prénom et sa position (introduction de l'écriture abrégée si elle n'est pas connue). Mise en évidence de l'importance de l'orientation pour identifier le 1^{er}.

Activité 3 : sur les **trains distribués**, chaque élève place un **jeton** de couleur dans la fenêtre indiquée par le meneur (Ex : 3^{ème} fenêtre du 4^{ème} wagon). Les 6 élèves énonceront une indication et on vérifiera à la fin du jeu (la M note chaque indication pour la vérif.).

Atelier 2 AUTONOME

Objectif : mémoriser les petits doubles.

Mémory des doubles.

<p>Atelier 3 AUTONOME</p> <p><i>Objectif : lire et écrire les nombres jusqu'à 20.</i></p> <p>Ecriture des nombres de 0 à 20 en lettres : les élèves écrivent les nombres écrits en chiffres en lettres sur leur cahier de brouillon puis vérifie l'écriture (prévoir des étiquettes type marque-page recto/verso pour correction).</p>	<p>Atelier 4 AUTONOME</p> <p><i>Objectif : réaliser des groupements par 10.</i></p> <p>Travail individuel de manipulation : dénombrement de collections d'objets divers manipulables dont on notera la quantité après avoir fait les paquets de 10 sur la fiche de résultats.</p>
---	---

Pendant la 2^{ème} série d'ateliers, la M se déplace pour relever les réussites et aider les élèves en difficulté.

<p>Atelier 5 AUTONOME</p> <p><i>Objectif : utiliser les nombres pour repérer un rang ou une position.</i></p> <p>Fiche d'exercices.</p> <p>Défis maths pour les plus rapides.</p>	<p>Atelier 6 AUTONOME</p> <p><i>Objectif : mémoriser les petits doubles.</i></p> <p>Jeu de l'oie avec bulle de calculs pour vérifier les réponses.</p>
<p>Atelier 8 AUTONOME</p> <p><i>Objectif : lire et écrire les nombres jusqu'à 20.</i></p> <p>Ecriture des nombres de 0 à 20 en lettres : Chasse aux monstres.</p>	<p>Atelier 7 AUTONOME</p> <p><i>Objectif : réaliser des groupements par 10.</i></p> <p>Travail individuel sur ardoise transparente : faire des paquets de 10 et inscrire le nombre d'animaux dans le tableau.</p> <p>Fiches dénombrer des collections</p> <p>Récréatisse (différents niveaux).</p>

Prénom :	Date :
REPERER UN RANG / UNE POSITION	

1. Remets les jours de la semaine en ordre et complète les phrases.

mardi jeudi samedi lundi dimanche mercredi vendredi

--	--	--	--	--	--	--

Le premier jour de la semaine est

..... est le cinquième jour de la semaine.

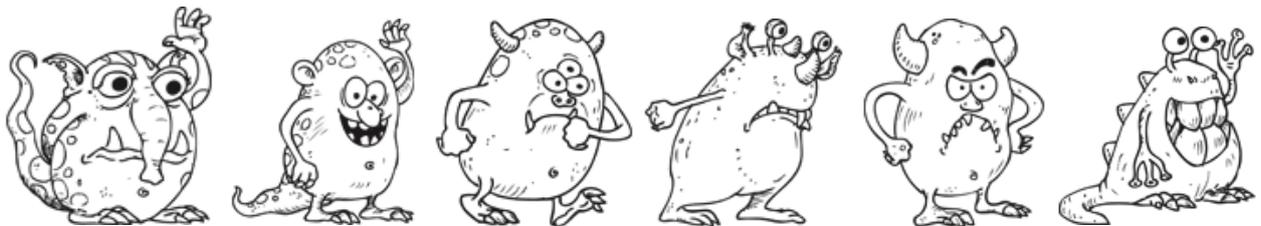
Mercredi est le jour de la semaine.

2. Colorie et réponds à la question :

- le 1^{er} monstre en bleu ;
- le 4^{ème} monstre en rouge ;
- l'avant-dernier monstre en jaune.

Quelle sera la position du monstre jaune s'il se fait doubler ?

.....



3. Cherche les lettres indiquées pour trouver le mot secret.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z				

3 ^{ème} lettre de l'alphabet	8 ^{ème} lettre de l'alphabet	1 ^{ère} lettre de l'alphabet	13 ^{ème} lettre de l'alphabet	16 ^{ème} lettre de l'alphabet	9 ^{ème} lettre de l'alphabet	15 ^{ème} lettre de l'alphabet	14 ^{ème} lettre de l'alphabet

Prénom :

Date :

DEFIS MATHS RANG / POSITION

1. Trouve et entoure la grenouille Coacoa en t'aidant des indices donnés. ☆

La grenouille Coacoa se cache parmi ses copines :



- Coacoa n'est pas la première.

- Coacoa n'est pas la dernière.

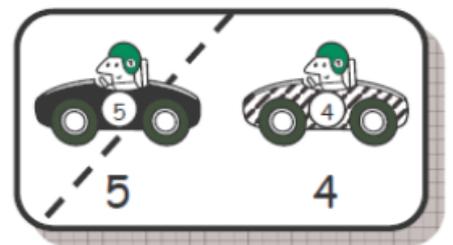
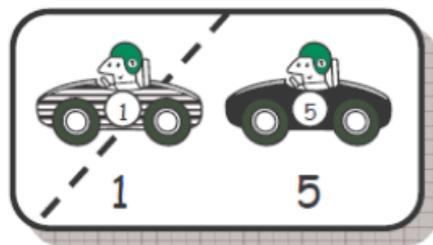
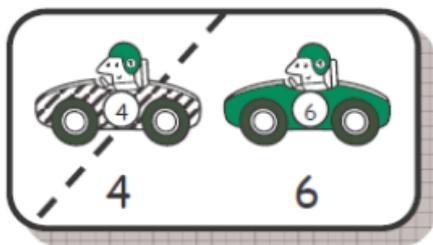
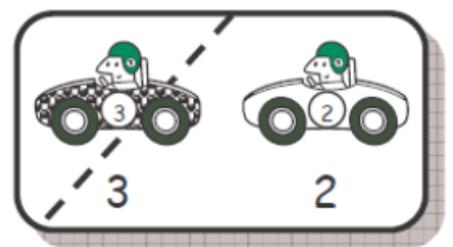
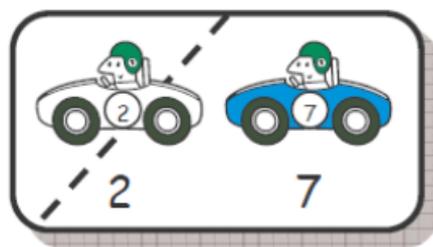
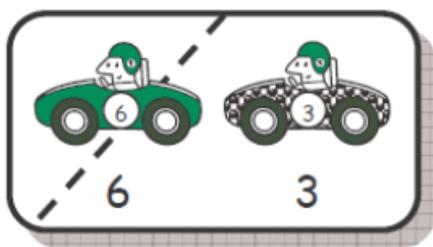
- Coacoa n'est pas petite.

- Coacoa n'est pas grande.

2. Retrouve l'ordre d'arrivée des voitures en observant les photos ci-dessous. ☆ ☆

1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	7 ^{ème}

Martine a pris des photos d'une course automobile. Ses photos se sont mélangées.



Prénom :	Date :
FICHE DE SUIVI Repérer un rang, une position	

	NA	PA	A	D
Rituels				
Je sais mémoriser et restituer des nombres jusqu'à 20.				
Calcul mental				
Je sais ajouter 2 à un nombre jusqu'à 20.				
Je sais enlever 2 à un nombre jusqu'à 20.				
Je connais les sommes égales à 10.				

Objectif non atteint **NA** Objectif partiellement atteint **PA** Objectif atteint **A** Objectif dépassé **D**

Prénom :	Date :
FICHE DE SUIVI Repérer un rang, une position	

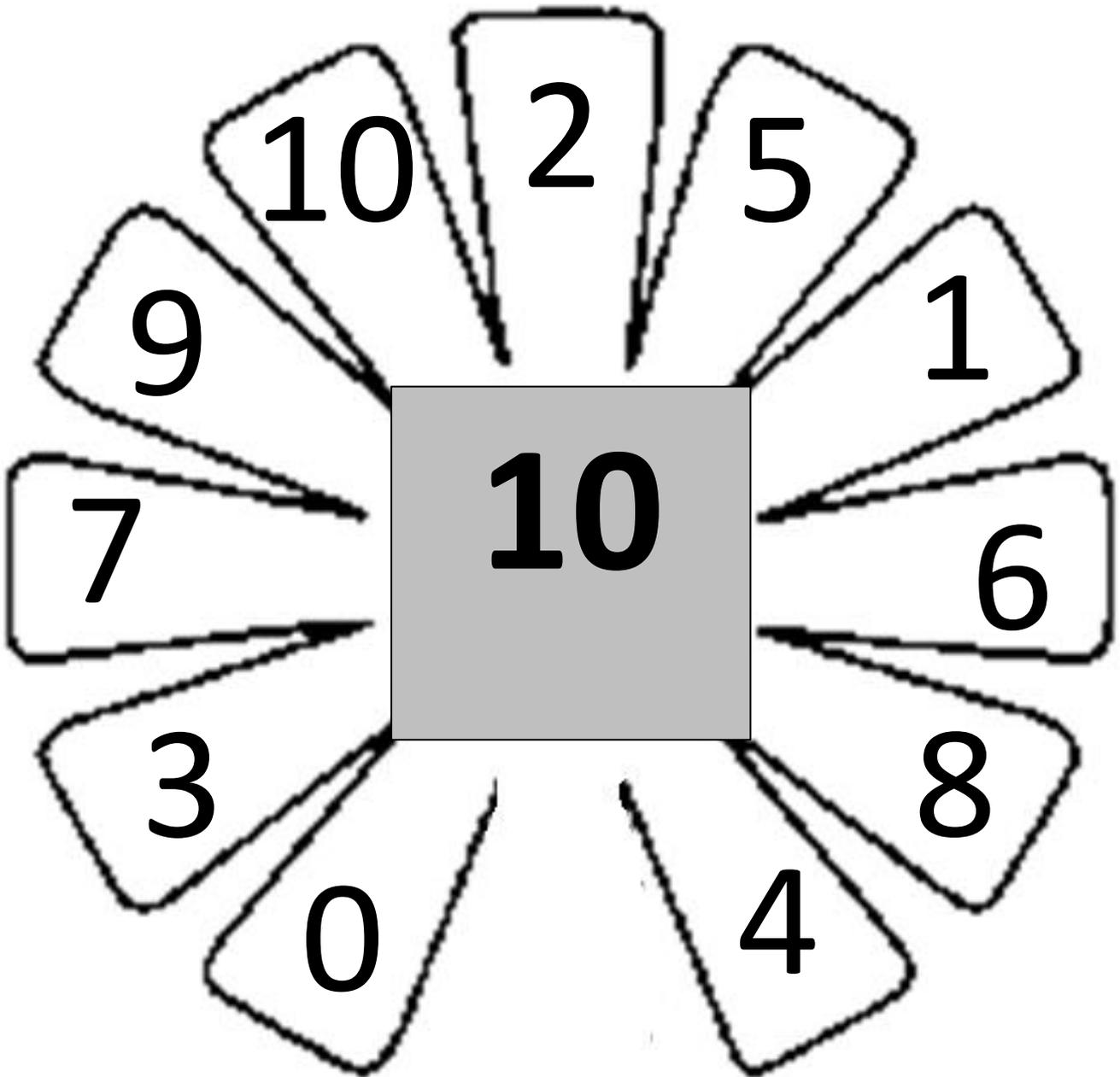
	NA	PA	A	D
Rituels				
Je sais mémoriser et restituer des nombres jusqu'à 20.				
Calcul mental				
Je sais ajouter 2 à un nombre jusqu'à 20.				
Je sais enlever 2 à un nombre jusqu'à 20.				
Je connais les sommes égales à 10.				

Objectif non atteint **NA** Objectif partiellement atteint **PA** Objectif atteint **A** Objectif dépassé **D**

Prénom :	Date :
FICHE DE SUIVI Repérer un rang, une position	

	NA	PA	A	D
Rituels				
Je sais mémoriser et restituer des nombres jusqu'à 20.				
Calcul mental				
Je sais ajouter 2 à un nombre jusqu'à 20.				
Je sais enlever 2 à un nombre jusqu'à 20.				
Je connais les sommes égales à 10.				

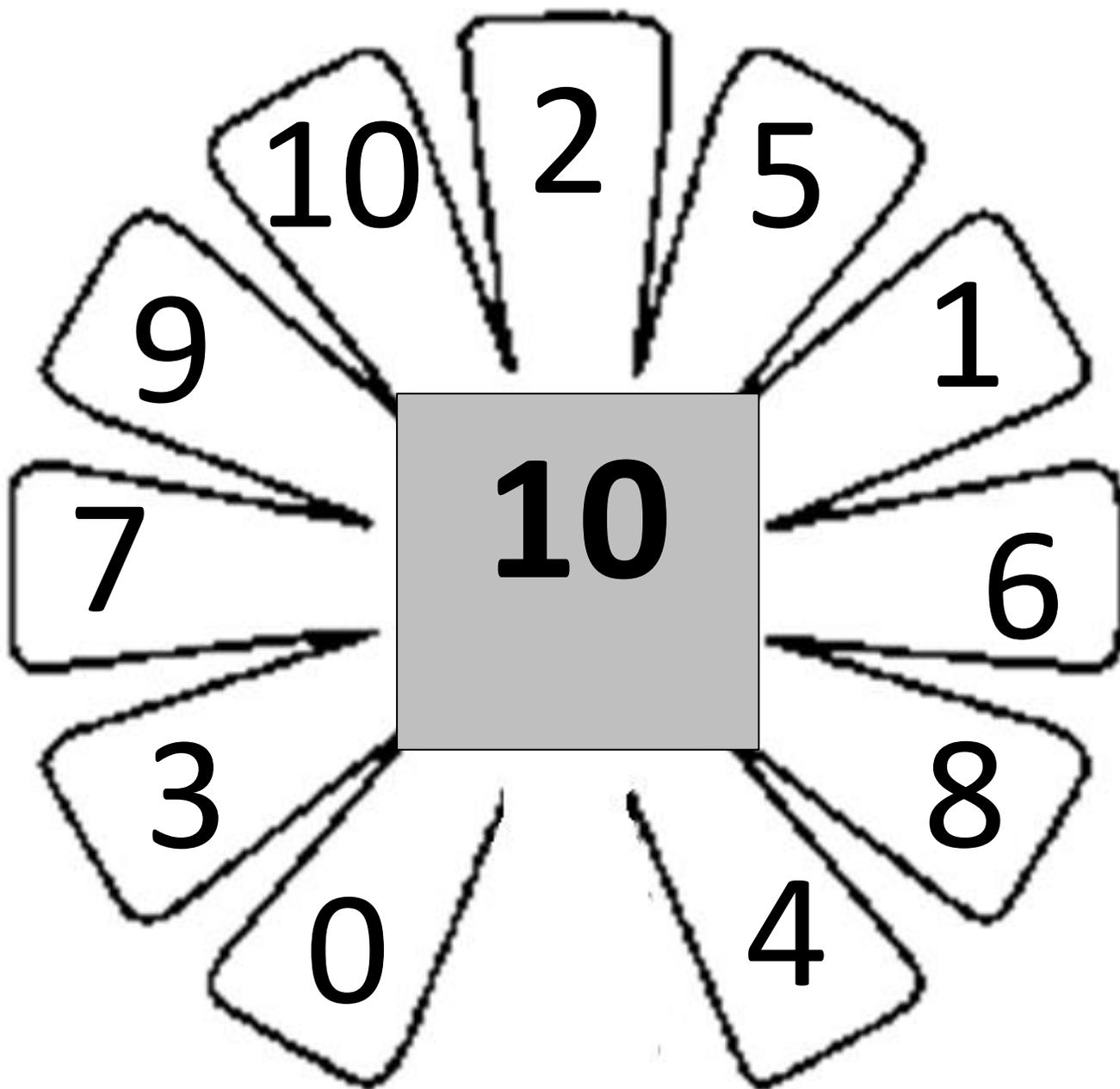
Objectif non atteint **NA** Objectif partiellement atteint **PA** Objectif atteint **A** Objectif dépassé **D**



Imprimer sur du papier de couleur.

Coller le centre mais pas les pétales.

Ecrire l'ami de 10 correspondant sur le cahier en-dessous de chaque pétale.



Imprimer sur du papier de couleur.

Coller le centre mais pas les pétales.

Ecrire l'ami de 10 correspondant sur le cahier en-dessous de chaque pétale.