

Titre	Détail des étapes	Et après ?	Matériel, préparation
Séquence 1 : Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (8 séances)			
Le jeu du banquier	Séance 1 Etape 1 : Chercher comment communiquer par écrit le nombre d'objets d'une collection Séance 2 Etape 2 : Chercher comment utiliser la bande numérique		
Plouf dans l'eau !	Séance 1 Etape 1 : Jouer au jeu		
La bande numérique	Séance 1 Etape 1 : Situer un nombre par rapport à un autre Séance 2 Etape 2 : Repérer les nombres sur une bande numérique		
Jouons à la marchande	Séance 1 Etape 1 : Comprendre le problème Séance 2 Etape 2 : Résoudre le problème Séance 3 Etape 3 : Utiliser un bon de commande		
Séquence 2 : Utiliser un instrument : la règle (2 séances)			
Tracés à la règle	Séance 1 Etape 1 : Tracer des traits droits Séance 2 Etape 2 : Reproduire des dessins à la règle		
Séquence 3 : Reconnaître, classer et nommer des formes simples (5 séances)			
Carrés et rectangles	Séance 1 Etape 1 : Dessiner un carré et un rectangle Séance 2 Etape 2 : Classer les formes de la collection Séance 3 Etape 3 : Chercher l'intrus dans une collection de formes		
Triangles	Séance 1 Etape 1 : Jeu de reconnaissance tactile Séance 2 Etape 2 : Dessiner des triangles		
Séquence 4 : Résoudre des problèmes de quantités (4 séances)			

La tirelire	Séance 1 Etape 1 : Le jeu de la tirelire Séance 2 Etape 2 : Problèmes d'ajouts Séance 3 Etape 3 : Problèmes de retraits		
Le jeu des maillots	Séance 1 Etape 1 : Jouer au jeu		
Séquence 5 : Résoudre des problèmes à l'aide d'un dessin(4 séances)			
Dans les étoiles	Séance 1 Etape 1 : Chercher tous les traits possibles Séance 2 Etape 2 : Réinvestir la méthode découverte		
Défi n° 4 Voitures et motos	Séance 1 Etape 1 : Représenter un problème à l'aide d'un dessin Séance 2 Etape 2 : Résoudre un problème de recherche		