

Titre	Détail des étapes	Et après ?	Matériel, préparation
Séquence 1 : Dénombrer une quantité (3 séances)			
Boîtes à nombres jusqu'à 10	Séance 1 Etape 1 : Classer des collections de 7 à 10 éléments Etape 2 : Coder pour représenter des quantités Séance 2 Etape 3 : Construire des collections de 7 à 10 objets Séance 3 Etape 4 : Utiliser les boîtes à nombres	Ajouter les fiches boîtes à compter 2 dans le classeur de défis	Préparer les boîtes à compter sur le même modèle que les boîtes déjà faites de 1 à 6
Séquence 2 : Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (4 séances)			
Jeux de nombres	Séance 1 Etape 1 : Jeu du loto de 1 à 10 Séance 2 Etape 2 : Ecrire les chiffres de 1 à 9 Séance 3 Etape 3 : Jeu du nombre mystère Séance 4 Etape 4 : Evaluation	Le jeu du loto sera laissé en libre service à jouer à 3 maximum Le jeu du nombre mystère sera laissé en libre service pour jouer seul Ranger l'évaluation dans le casier de productions individuelles	Préparer le jeu du loto de 1 à 10, le jeu du nombre mystère et les gabarits d'écriture Préparer les fiches d'évaluation
Séquence 3 : Comparer et ranger des objets selon leur masse (4 séances)			
Les déménageurs	Séance 1 Etape 1 : jouer au jeu des déménageurs Séance 2 Etape 1 : émettre des hypothèses sur l'objet le plus lourd Etape 2 : Vérifier ses hypothèses	Réaliser un affichage gros / petit ; lourd / léger	Préparer le matériel nécessaire
La balance	Séance 1 Etape 1 : Comprendre le problème Etape 2 : Résoudre le problème Séance 2 Etape 3 : jouer avec la balance du coin cuisine	Insérer une fiche de travail individuel dans le classeur de défis	Préparer des fiches d'objets à comparer pour un travail en individuel à mener par la suite Envisager d'acheter une balance de Roberval pour le coin cuisine
Séquence 4 : Résoudre des problèmes de quantité (3 séances)			
10 dans un bateau	Séance 1 Etape 1 : Comprendre l'histoire et dénombrer 10 animaux Séance 2 Etape 2 : Construire à 2 élèves une collection de 10 animaux Séance 3 Etape 3 : Résoudre des problèmes de réunion	Insérer une fiche de travail individuel dans le classeur de défis sur le complément à 5 puis à 10	Envisager l'achat de l'album le chevreton qui savait compter jusqu'à 10 Envisager l'achat d'animaux en plastique Préparer les marottes pour raconter l'histoire
Séquence 5 : Résoudre des problèmes de partages (2 séances)			

Partages	Séance 1 Etape 1 : se partager des pièces de jeu (avec reste) Etape 2 : se partager des pièces de jeu (sans reste) Séance 2 Etape 3 : réaliser une distribution		Trouver un jeu à distribuer (légumes de la marchande et coupler avec une séance de langage?)
----------	---	--	--