

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Découvrir les nombres et leurs utilisations				
<ul style="list-style-type: none"> -dire la suite des nombres dans différents jeux rituels -utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée (3,4) -dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix -parler des nombres à l'aide de leur décomposition (3) -compléter ou retirer des éléments pour réaliser des collections de 3 objets 	<ul style="list-style-type: none"> -dire la suite des nombres dans différents jeux rituels -utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée (5) -utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne -parler des nombres à l'aide de leur décomposition) 	<ul style="list-style-type: none"> - dire la suite des nombres dans différents jeux rituels - utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée (6) -lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 8 -reconnaitre les différentes configurations de nombre de 1 à 6 -réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée -réaliser un album individuel à compter 	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée (7) -se repérer sur une piste de jeu mathématique - utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne -utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités -construire ou compléter des collections -réaliser une collection dont le cardinal est donné -associer différentes représentations des nombres 	<ul style="list-style-type: none"> - dire la suite des nombres jusqu'à trente - utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée (10) -lire les nombres écrits en chiffres placés dans le désordre -réaliser une collection dont le cardinal est donné -quantifier des collections, les composer/décomposer -dire combien ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10 -évaluer et comparer des collections d'objets
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées				
<ul style="list-style-type: none"> -réaliser des constructions -reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, assemblage solide) -classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme -identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application (2 éléments) 	<ul style="list-style-type: none"> - réaliser des constructions -reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle de couverture) Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur -savoir nommer quelques formes planes (triangle, cercle) 	<ul style="list-style-type: none"> -reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle de couverture) -explorer des formes et des grandeurs -classer ou ranger des objets selon la longueur -classer des objets selon leur forme -savoir nommer des formes planes (carré etc.) -algorithme (2 éléments) 	<ul style="list-style-type: none"> - reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle de couverture) -nommer des formes planes quelques soient leur taille et leur orientation dans l'espace -reproduire et dessiner des formes planes à l'aide de gabarit -classer et ranger des objets selon critère de longueur - identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application (forme) 	<ul style="list-style-type: none"> -reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle jusqu'à 25 pièces) -classer et ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance - identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application (3 éléments)

