

# PROGRAMMATION DOMAINE 4



## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

### 4.1 Découvrir les nombres et leurs utilisations

Attendus en fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques et non numériques</li> <li>-Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.</li> <li>-Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.</li> <li>-Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.</li> <li>-Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.</li> <li>-Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.</li> <li>-Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.</li> <li>-Parler des nombres à l'aide de leur décomposition</li> <li>-Dire la suite des nombres jusqu'à 30. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.</li> </ul>				
	<i>Période 1</i>	<i>Période 2</i>	<i>Période 3</i>	<i>Période 4</i>	<i>Période 5</i>
Objectifs/activités (d'après Vers les Maths PS, Editions Accès)	<p>Estimer des quantités : beaucoup/pas beaucoup, trop/pas assez</p> <p>Beaucoup de noix P14</p> <p>Trop ou pas assez P16</p>	<p>Mémoriser des petites quantités (1 et 2)</p> <p>La tête à Toto P36</p> <p>Associer différentes représentations des nombres de 1 à 2</p> <p>Le jeu de la chenille P38</p> <p>Mémoriser une collection d'objets</p> <p>Le jeu du panier P40</p> <p>Réaliser une collection d'objets identiques à une autre</p> <p>Salade de fruits P42</p> <p>Résoudre des problèmes de quantité</p> <p>A table P44</p>	<p>Exprimer de petites quantités jusqu'à 3</p> <p>Petit ours a 3 ans P58</p> <p>Compléter des collections pour atteindre un nombre donné</p> <p>Le jeu des gâteaux P60</p> <p>Construire une collection de 1 à 3</p> <p>Les cadeaux de petit ours P62</p>	<p>Reconnaître des petites quantités</p> <p>La pêche à la ligne P81</p> <p>Exprimer des petites quantités</p> <p>On fait les courses P82</p> <p>Résoudre un problème portant sur les quantités</p> <p>Les trois petits cochons P87</p>	<p>Résoudre des problèmes portant sur des quantités</p> <p>les animaux du zoo P112</p> <p>Exprimer des petites quantités</p> <p>Le vélo de JO P 114</p> <p>Réaliser une collection équipotente à une autre</p> <p>Le vélo de JO P118</p>

## 4.2 Explorer les formes, des grandeurs, des suites organisées

Attendus en fin de cycle	-Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle). Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre) -Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) -Reproduire, dessiner des formes planes.				
	<i>Période 1</i>	<i>Période 2</i>	<i>Période 3</i>	<i>Période 4</i>	<i>Période 5</i>
Objectifs/ activités	Différencier des objets selon leur forme la main dans la boîte P19  Apparier les objets selon leur forme Touché, trouvé P20  Construire une collection en fonction d'une propriété donnée Faire le tri P22	Apparier des solides géométriques Formes en 3D P46	Différencier des objets selon leur forme Les boîtes à formes P70	Repérer et reproduire l'ordre des formes dans une suite. Le poisson P91  Apparier des solides géométriques identiques par la forme et par la taille Appariement de solides P92  Reconnaître et nommer des figures planes : rond, triangle, carré Il était un petit homme P94	Différencier des objets en fonction de leurs formes Assemblage 3D P 105  Reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle Les aimants P107

Attendus en fin de cycle	-Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.				
	<i>Période 1</i>	<i>Période 2</i>	<i>Période 3</i>	<i>Période 4</i>	<i>Période 5</i>
Objectifs/ activités	Classer par taille (petit/grand) Oursons et farandole de tri.	Classer par taille (petit/grand) Encastrement taille	Comparer la taille de 2 objets Les tours P65  Comparer des longueurs On se déguise p 66  Résoudre un problème de rangement Les objets gigognes P68	Apparier des objets de tailles identiques par la forme et la taille oursons et farandole de tri	Classer par taille : petit/moyen/grand Matériel de manipulation et AIM

Attendus en fin de cycle	-Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application				
	<i>Période 1</i>	<i>Période 2</i>	<i>Période 3</i>	<i>Période 4</i>	<i>Période 5</i>
Objectifs	Classer des objets selon un critère (la couleur) Classement et désignation P24  Créer ou poursuivre une collection d'éléments identiques AAAAAAAAAAAA....	Reproduire sur un modèle un rythme de 2 éléments : ABABAB ....	Créer un algorithme à 2 éléments (une seule variable) ABABAB ....	Reproduire une suite finie d'image Le train des animaux P88  Créer/poursuivre un algorithme à 2 éléments : ABABAB ....	Reconnaître et poursuivre un rythme dans une suite linéaire. La chambre des poupées P122  Créer/poursuivre un algorithme à 2 éléments : ABABAB ....

