

DOMAINE 4

Objectifs

Attendus en fin de GS

DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS



EXPLORER DES FORMES ET DES GRANDEURS ET DES SUITES ORGANISÉES



Acquérir les premiers outils mathématiques

Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme, etc.)

Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.

Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (quantité inférieure ou égale à 10)

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.

Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux (mots nombres) ou écrits (en chiffres) pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu'à 10 au moins.

Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

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.

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.

Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

Dire la suite des nombres jusqu'à trente.

Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30)

Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10

Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres.

Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10)

Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10)

Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.

Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.

Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).

Reproduire, dessiner des formes planes.

Identifier une organisation régulière et poursuivre son application.