

PROGRESSION DECOUVRIR LE MONDE

Approcher les quantités et les nombres, découvrir les formes et les grandeurs, se repérer dans l'espace.

PERIODE 1 du 3 septembre au 18 octobre 2013

PETITE SECTION

Domaine	Compétence	Objectifs et situations
Découvrir les formes et les grandeurs	Comparer et classer selon : la forme, la taille.	Apparier des objets selon leur forme : - La main dans la boîte p 18 - Touché trouvé p 20
Approcher les quantités et les nombres	Dépasser une approche perceptive globale des collections	Estimer des quantités (un peu, beaucoup) : - Les perles p 14 Comparer des quantités par estimation visuelle (trop, pas assez): - Les ours p 16
Se repérer dans le temps	Percevoir, grâce à une organisation régulière de l'emploi du temps, la succession des moments de la journée, des jours.	Se familiariser avec le déroulement d'une matinée (succession de moments) : - Réalisation d'une frise photographique. Se familiariser avec la date (jours) : - Etude de l'album « le loup qui voulait changer de couleurs »
Se repérer dans l'espace	Apprendre à se déplacer dans l'espace de l'école et dans son environnement immédiat.	Explorer l'espace de la classe : - Découverte de la classe p 12
Développer sa pensée logique	<i>S'approprier le langage:</i> comprendre un consigne de tri simple.	Trier, classer des objets : - Faire le tri p 22 - Classement et désignation p 24

Rituels pour apprendre à compter

- **Jeux de doigts** : « Deux petits bonhommes ». *Objectif* : Apparier les doigts identiques.
- **Comptines numériques** : « Deux mains, deux pieds », « Arlequin ». *Objectif* : Dénombrer des petites quantités.
- Le jeu du miroir. *Objectif* : Développer l'attention et l'observation ; apparier des gestes, faire « pareil que ».
- Collection de bouchons. *Objectif* : Construire l'idée de quantité ; comparer des quantités par estimation visuelles.

MOYENNE SECTION

Domaine	Compétence	Objectifs et situations
Découvrir les formes et les grandeurs	Comparer et classer selon la forme.	Différencier des formes simples : - Constructions géométriques p 28 - Jeux de formes p 30
Approcher les quantités et les nombres	Découvrir et comprendre les fonctions du nombre, en particulier comme représentation de la quantité. Dépasser une approche perceptive globale des collections. Acquérir la suite des nombres au moins jusqu'à 30. Apprendre à l'utiliser pour dénombrer. Établir une première correspondance entre la désignation orale et l'écriture chiffrée	Mémoriser la suite des nombres : - Un, deux, trois ! p16 Reconnaître des petites quantités : - Collection de trois p 18 - Le jeu du serpent p 22 - Collection de 4 p 36 - La course des grenouilles p 40 Résoudre des problèmes de quantité : - « Autant que » p22
Se repérer dans le temps	Percevoir, grâce à une organisation régulière de l'emploi du temps, la succession des jours. Comprendre l'aspect cyclique des représentations du temps : la semaine. Utiliser des calendriers pour se repérer dans la chronologie,	Se repérer grâce au nom des jours, mémoriser la succession des noms des jours : - Etude de l'album « Le loup qui voulait changer de couleur ». Utiliser les termes hier/aujourd'hui/demain/les noms des jours : - Construction d'un semainier du loup, affichage de la date de l'étiquette nom de jour correspondant.
Se repérer dans l'espace	Se situer par rapport, à des objets. Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres.	Se situer dans l'espace et situer des objets par rapport à soi : - « Jacques a dit » p 34

Rituels pour apprendre à compter

- **Comptines numériques :** « Trois petits moustiques » *Objectif : Réciter la comptine jusqu'à 3.*
- **Jeux de doigts :** frapper avec les mains, reconnaître les constellations du dé, faire correspondre la désignation orale des chiffres avec les doigts...
Objectif : Mémoriser les constellations de 1 à 4.
- **Petits problèmes :** La boîte. *Objectif : Ajouter ou retirer 1.*
- **Bande numérique :** Le jeu de Kim. *Objectif : Mémoriser les constellations du dé et les écritures chiffrées des nombres de 1 à 4.*
- **Livre à compter:** Lecture d'albums à compter, fabrication des 3 premières pages du livre à compter. *Objectif : Réciter la comptine jusqu'à 3.*