|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE (vers les maths) MS | | | | |  |
|  | **Période 1**  **Septembre/Octobre** | **Période 2**  **Novembre/Décembre** | **Période 3**  **Janvier/Février** | **Période 4**  **Mars/Avril** | **Période 5**  **Mai/Juin** | **Compétences de fin**  **de cycle 1** |
| **Découvrir les**  **Nombres et**  **Leurs utilisations** | **Dire la suite des nombres**  **Connaître la comptine numérique jusqu’à 3**  **Réciter la comptine numérique dans l’ordre**  **Composer et décomposer des collections**  **Dénombrer des petites quantités**  **Décomposer le 3**  -Collections de 3  **Réaliser une collection dont le cardinal est donné**  **Extraire d’une collection le nombre d’objets demandés**  **Dénombrer des petites quantités en utilisant une comptine orale prendre 4 objets dans une collection**  -Collections de 4  **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**  **Réaliser une collection qui comporte la même quantité d’objets qu’une autre collection**  « Autant que »  **Lire les nombres écrits en chiffres jusqu’à dix**  **Lire les écritures des nombres de 1 à 4**  **Se déplacer sur une piste orientée** | **Mobiliser des symboles pour communiquer des informations sur une quantité**  **Réaliser des collections de 1 à 6 objets par comptage**  **Exprimer des quantités à l’aide d’un code**  **-**Les boites à nombre  **Avoir compris que tout nombre s’obtient en ajoutant un au nombre précédent**  **Reconnaître diverses représentations des nombres : doigts, constellations du dé, chiffre**  **Parler des nombres à l’aide de leur décomposition**  **Résoudre un problème portant sur les quantités : trouver un complément**  -4 éléphants  **Quantifier des collections jusqu’à dix au moins**  **Reconnaître des petites quantités**  -Le train des constellations  **Lire les nombres écrits en chiffres jusqu’à 10**  **Lire les nombres de 1 à 6**  -Le puzzle du cochon  **Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités pour constituer une collection de taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée**  **Exprimer le résultat d’une comparaison avec « autant que », « moins que », « plus que »**  -Problème de comparaison  Comparer 2 collections d’objets manipulables et proches puis éloignés  Comparer 2 collections représentées et proches. | **Quantifier des collections jusqu’à dix au moins**  **Réciter la comptine numérique**  **Dénombrer une quantité en utilisant la comptine numérique**  -Les voitures  Dénombrer une quantité d’objets déplaçables  Puis d’objets dessinés  **Dire la suite des nombres**  **Connaître et réciter la suite des nombres**  -Un petit cochon  **Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités pour constituer une collection de taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée**  **Réaliser une collection avec le même nombre d’objets**  -Les galettes  Réaliser une collection équipotente à une collection donnée puis éloignée puis en un seul voyage  **Organiser son comptage pour distinguer les objets non comptés de ceux qui sont déjà comptés**  **Dénombrer une quantité en pointant une collection en une seule fois**  -Collections organisées  Dénombrer en suivant une ligne  Dénombrer en organisant son comptage  **Réaliser une collection avec le même nombre d’éléments par dénombrement**  -Le jeu des coccinelles  Découvrir le jeu  Jouer  Dénombrer des collections de points  **Composer et décomposer des collections**  **Chercher les décompositions du nombre 5**  -Les hérissons  **Mémoriser les décompositions du nombre 5**  -Halli Galli | **Evaluer et comparer des collections d’objets avec des procédures numériques ou non numériques**  **Résoudre des problèmes de comparaison**  -Pipo le clown  **Comparer des quantités par comptage**  -La bataille  Découvrir le jeu de la bataille  Jouer avec des cartes non traditionnelles  **Quantifier des collections jusqu’à dix au moins**  **Comprendre les notions d’ajout et de retrait**  -La course aux œufs  Ajouter des œufs dans son panier puis retirer des œufs de son panier  Ajouter ou retirer des œufs  **Quantifier des collections jusqu’à dix au moins**  **Parler des nombres en utilisant leur décomposition**  -La cible  Jouer au jeu de la cible  Calculer le nombre de points gagnés | **Mobiliser des symboles pour communiquer des informations sur une quantité**  **Réaliser une collection dont le cardinal est donné**  -Boîte à nombre jusqu’à 10  **Utiliser les nombres écrits en chiffre jusqu’à 10**  **Lire et écrire les nombres de 1 à 10**  -Jeux de nombre  Ecrire les nombres de 1 à 9 avec gabarits, trouver le nombre mystère  **Composer et décomposer des collections**  **Parler des nombres à l’aide de leur décomposition**  -10 dans un bateau  Comprendre l’histoire et dénombrer 10 animaux  Construire à 2 élèves une collection de 10 animaux  Résoudre des problèmes de réunion  **Réaliser un partage équitable**  -Partages  Se partager des pièces d’un jeu  Réaliser un partage avec reste puis sans réaliser une distribution | - Évaluer et comparer des collections d’objets avec des procédures numériques ou non numériques.  - 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.  - 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, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.  - 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. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu’à dix. |
| -Reconnaître globalement des petites quantités (3)  -Associer nombres et constellations (1 à 3)  -Connaître la comptine numérique jusqu’à 5  -Dénombrer jusqu’à 3  Associer geste et nombres (jusqu’à 3)  Décomposer et recomposer le 4  -reconnaître une collection de 4 éléments | -Idem période 1  -Associer nombre et quantité jusqu’à 5  -Reconnaître globalement de petites quantités organisées en représentations connues (constellations, mains…)  -Connaître la comptine numérique jusqu’à 10  -Reproduire un algorithme binaire  -Associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée | Idem périodes 1 et 2  Grouper par 2 ou 3  Distribuer en effectuant une correspondance terme à terme  Comparer de petites collections  Étendre sa connaissance de la comptine numérique | -Idem périodes 1, 2 et 3  -Dénombrer jusqu’à 5  -Associer chiffre et quantité jusqu’à 5  -Réciter la comptine numérique jusqu’à 15  Fabriquer des collections de 1 à 6 | * Idem périodes 1, 2, 3 et 4 * Etendre sa comptine numérique (jusqu’à 20 minimum)   Dénombrer jusqu’à 5 et plus (10 maximum) |
| **Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées** | **Savoir nommer quelques formes planes**  **Identifier et nommer des formes géométriques simples**  -Carré, rectangle, triangle, cercle  **Constructions géométriques**  Construire avec des formes simples  Respecter une consigne d’assemblage  **Identifier et nommer des formes simples quelles que soient leur taille et leur disposition**  -Jeux de formes  Identifier par la vue, le toucher, nommer les formes | **Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme**  **Retrouver des formes simples dans divers objets de la vie courante**  **Classer des formes**  -des formes autour de nous  **Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères**  -Le château  Comprendre le problème, le résoudre, reproduire des assemblages de solides  **Classer des objets selon un critère de longueur**  **Comparer la longueur de 2 objets en les plaçant côte à côte**  **Ranger des objets selon leur taille**  -Comparaison de longueur les amaryllis ou avec des crayons de différentes tailles | **Reproduire un assemblage à partir d’un modèle**  **Repérer les propriétés du puzzle : côté et sommets**  -Découvrir le méli-mélo  Assembler les formes en respectant une contrainte mémoriser le nom des formes  **Classer des objets selon un critère de longueur**  **Repérer les formes du puzzle : longueur des côtés**  Repérer des côtés de même longueur  Jouer au jeu des longueurs.  **Reproduire un assemblage à partir d’un modèle**  **Analyser et reconstituer une figure complexe**  -Puzzles géométriques  Reproduire un assemblage par superposition sur le modèle  Reproduire un assemblage en posant les pièces sur le modèle | **Reproduire, dessiner des formes planes**  **Tracer les contours d’une forme simple**  -Contour de formes  Découper des formes  Tracer le contour de formes simples  Représenter un assemblage de formes  **Reproduire un assemblage à partir d’un modèle**  **Reconnaître et ranger des formes simples**  **Représenter des assemblages**  -Empilements  Réaliser des empilements  Reproduire des montages en respectant l’ordre de construction  Reproduire des assemblages verticaux | **Classer ou ranger des objets selon un critère de masse**  **Comparer la masse de plusieurs objets en les soupesant**  **Sélectionner dans une collection l’objet le plus lourd**  -les déménageurs  Jouer au jeu des déménageurs puis estimer ce qui est « gros et lourd » « petit et léger »  **Comparer la masse de deux objets à l’aide d’une balance à plateau**  -La balance  Comprendre le problème, le résoudre puis jouer avec la balance au coin cuisine | - 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. |
| **Développer sa pensée logique** | **Trier, classer des objets**  -Respecter des critères de rangement pour ranger les coins jeux**.**  -Classer petit / moyen / grand.  **-Identifier un rythme dans une suite répétitive**  **-réaliser des algorithmes simples**  Algorithme simple 1/1 (reconnaître l 'algorithme, continuer la suite).  -Puzzles de 6 pièces | **Trier, classer des objets**  -Trier selon deux critères (un critère à la fois).  -Classer petit / moyen / grand. Le plus petit, le plus grand  **-Identifier un rythme dans une suite répétitive**  **-réaliser des algorithmes simples**  Algorithme simple 1/1 (inventer, compléter).Ranger selon la longueur  -Reproduire un puzzle de 6 morceaux  **Résoudre des problèmes** | **-Identifier un rythme dans une suite répétitive**  **-réaliser des algorithmes simples**  Algorithme 1/2 (reconnaître l 'algorithme, continuer la suite).  **Trier, classer des objets**  Classer selon les critères lourd / léger. | **-Identifier un rythme dans une suite répétitive**  **Algorithme 1/2 (inventer, compléter)** | **-Identifier un rythme dans une suite répétitive**  Reproduire un algorithme simple 1/2/3 (reconnaître l 'algorithme, continuer la suite)  **Résoudre des problèmes**  **-problème de masse** |  |
| **Rituels mathématiques**  **Pour apprendre à compter** | **Comptine vers les maths**  **« 3 petits moustique »**  **-jeu de doigts vers les maths**  Mémoriser les constellations de 1 à 4  **-petit problème**  Ajouter ou retirer 1  (3 objets dans la boîte) vers les maths  **Mémoriser les constellations des nombres de 1 à 4, mémoriser leur écriture chiffrée**  **Réciter la comptine jusqu’à 3**  -livre à compter  «je compte jusqu'à 3 »  émile jadoul | **Jeux de doigts**  Réciter la comptine jusqu’à 5  -Un chat gris  Réciter la comptine numérique jusqu’à 9  -la poule qui compte  **Composer et décomposer des collections**  -greli-grelo  **Bande numérique**  Utiliser la bande numérique  **Développer l’attention et l’observation**  **Apparier des gestes, faire pareil que**  - Le jeu du miroir2  **Enumérer les éléments d’une collection**  -Loup y es-tu ?  **Utiliser le nombre pour exprimer la position d’un objet ou d’une personne**  **Utiliser les termes 1er, 2ème, 3ème, 4ème et 5ème**  Le livre à compter  Le cinquième  Construire son livre à compter | **Avoir compris que tout nombre s’obtient en ajoutant un au nombre précédent**  -Le nid  **Parler des nombres à l’aide de leur décomposition**  Combien sont tombés du nid ?  Utiliser la bande numérique  Lire les nombres écrits en chiffres jusqu’à dix  **Parler des nombres à l’aide de leur décomposition**  -Album et le petit dit  **Dénombrer des quantités jusqu’à 5**  **Compléter des collections pour qu’elles soient identiques**  Construire son livre à compter | **Réciter la comptine jusqu’à 15**  -Tante ursule  -La ronde des nombres  **Dénombrer une quantité de 1 à 10 en s’aidant de la comptine numérique**  -compter dans sa tête  **Comparer des quantités en écoutant le comptage de l’enseignant**  -Les feutres  **Dénombrer des quantités jusqu’à 10**  **-livre à compter**  Maman  Une, 2, 3 souris  Construire con livre à compter | **Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10**  -La course des grenouilles  **Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments**  -8 enfants sur un banc  **Ranger les nombres entre 1 et 10**  -La bande numérique  **Lire les nombres jusqu’à 10**  -livre à compter le bateau de monsieur zouglouglou  Construire son ivre à compter jusqu’à 10 |  |
| **Jeux mathématiques**  **Pour s’entraîner** | **Révisions PS**  **Apparier des objets identiques**  -lynx géant  **Apparier des objets selon leur forme**  -Mémo tactile des formes  **Apparier des objets selon leur forme**  -Touché, trouvé  **Compléter une planche de jeu selon le critère couleur**  -le jeu des couleurs  **Se déplacer sur un jeu de piste, respecter la consigne du dé, mémoriser des positions**  -Le petit verger  **Reconnaître des formes et des matières**  -Tactilo loto  **Se déplacer sur une piste, anticiper le résultat d’un déplacement**  **Quantifier des collections jusqu’à dix au moins**  -Allez les escargots ravensburger | **Réaliser des appariements visuels en tenant compte de plusieurs propriétés**  -Rafle des chaussettes  **Tenir compte de 2 propriétés**  -Halli Galli junior  **Se déplacer sur une piste, anticiper le résultat d’un déplacement**  **Quantifier des collections jusqu’à dix au moins**  -Allez les escargots ravensburger  **Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments**  -Dominos  **Quantifier des collections jusqu’à dix au moins**  **Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur**  -Le clown ravensburg | **Réaliser des appariements visuels en tenant compte de plusieurs propriétés**  -Rafle des chaussettes  **Tenir compte de 2 propriétés**  -Halli Galli junior  **Apparier des objets identiques**  -lynx géant  **Quantifier des collections jusqu’à dix au moins**  -Allez les escargots ravensburger | **Comparer des longueurs**  -Bata waf djeco  **Identifier un objet par ses propriétés**  **Tenir compte de plusieurs propriétés à la fois**  -Candy beleduc  **Réaliser des appariements visuels en tenant compte de plusieurs propriétés**  -Rafle des chaussettes  **Tenir compte de 2 propriétés**  -Halli Galli junior | **Quantifier des collections jusqu’à 10 au moins**  -jeu des petits chevaux  **Composer et décomposer des collections**  -Jeu de l’arbre  **Comparer des longueurs**  -Bata waf djeco  **Identifier un objet par ses propriétés**  **Tenir compte de plusieurs propriétés à la fois**  -Candy beleduc  **Réaliser des appariements visuels en tenant compte de plusieurs propriétés**  -Rafle des chaussettes  **Tenir compte de 2 propriétés**  -Halli Galli junior |  |