

Domaine 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Programmation période 1

Objectif/Niveau	TPS	PS	MS	GS
Découvrir les nombres et leur utilisation	Comparer des quantités (beaucoup / pas beaucoup)		Comparer des quantités par correspondance terme à terme	Comparer des quantités en dénombrant
	Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 3 (début) :		Revoir les nombres jusqu'à 3 Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 5 (début)	Revoir les nombres jusqu'à 5 Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 30
			Distinguer quantité/taille	
			Découvrir la bande numérique	Utiliser la bande numérique pour dénombrer une quantité
			Utiliser le vocabulaire « plus que », « moins que » et « autant que »	Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée
			Associer le nombre à la constellation et aux doigts	Lire les nombres écrits en chiffres
				Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir une quantité demandée Connaître les décompositions des nombres jusqu'à 5

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	Identifier le rond, le carré	Différencier et nommer le rond, le carré, le triangle	Différencier et nommer les formes simples
	Manipuler de nombreuses formes différentes Faire des encastremements simples	Comparer différentes formes et acquérir du vocabulaire pour les comparer	Comparer et donner les caractéristiques des formes
		Réaliser des tris de formes	Reproduire et tracer les formes simples
			Reproduire des figures composées de plusieurs formes
		Découvrir les algorithmes de 2 couleurs ou de 2 formes	Réaliser des algorithmes
	Reproduire un puzzle adapté	Puzzles de 5 à 10 pièces	Puzzles de + de 10 pièces
	Comparer les tailles (grand/petit)	Réaliser des tris de taille (grand/petit/moyen)	Ranger et classer par grandeur
			Reproduire une suite d'objets

Rituels mathématiques envisagés (MS/GS)

Comptage des absents/présents

Repérage sur la bande numérique

Mise à jour du calendrier : date + repérage du jour sur le calendrier du mois

Jeux de doigts/comptines à compter

Jeux de Kim des représentations des nombres (vers les maths GS)

La ronde des nombres (Vers les maths GS)

Jeux de Kim de la bande numérique (vers les maths MS)

Ajouter ou retirer 1 (Vers les maths MS)