



**REPÈRES DE PROGRAMMATION ET DE  
PROGRESSION CYCLE I  
DÉCOUVERTE DU MONDE : quantités et nombres,  
formes, espace**

source dessins : <http://www.mysticlolly-leblog.fr/>

Ecole Elise Veux <http://leremuemeningesdelise.eklablog.com/>

# REPÈRES ENTRE LES ITEMS DU SOCLE DE LA GS AU CM2

## COMPÉTENCE DE FIN DE GS

### QN1 vers NC1

**A** Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30 ;  
**B** Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée ;  
**C** Comparer des quantités,

### QN2 vers NC2

dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus ;

### QN3 vers NC6

Résoudre des problèmes portant sur les quantités ;

### ESPACE 1 vers GÉOM 2

Dessiner un rond, un carré, un triangle ;

### ESPACE 2 VERS GÉOM 6

Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi ;

## PALIER 1

### NOMBRES ET CALCULS

#### NC 1

Écrire et nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000.

#### NC 2

Calculer : addition, soustraction, multiplication

#### NC 3

Diviser par 2 et par 5 dans le cas où le quotient exact est entier

#### NC 4

Restituer et utiliser les tables d'addition et de multiplication par 2,3, 5.

#### NC 5

Calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions et des multiplications simples.

#### NC 6

Résoudre des problèmes de dénombrement

#### NC 7

Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication.

#### NC 8

Utiliser les fonctions de base de la calculatrice.

### GÉOMÉTRIE

#### GÉOM 1

Reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels.

#### GÉOM 2

Utiliser la règle et l'équerre pour tracer avec soin et précision un carré, un rectangle, un triangle, un rectangle.

#### GÉOM 3

Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité des longueurs.

#### GÉOM 4

Résoudre un problème géométrique.

#### GÉOM 5

Repérer des cases, des noeuds d'un quadrillage.

#### GÉOM 6

Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement.

### GRANDEURS ET MESURES

#### GM 1

Utiliser les unités usuelles de mesure

#### GM1 bis

Estimer une mesure

#### GM 2

Etre précis et soigneux dans les mesures et les calculs.

#### GM 3

Résoudre des problèmes de longueur et de masse

### ORGANISATION ET GESTION DES DONNÉES

#### ORG 1

Utiliser un tableau, un graphique

#### ORG 2

Organiser les données d'un énoncé.

## PALIER 2

### NOMBRES ET CALCULS

#### NC 1

Écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux (jusqu'au centième) et quelques fractions simples.

#### NC 2

Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers et décimaux (pour la division, le diviseur est un nombre entier).

#### NC 3

Ajouter deux fractions décimales ou deux fractions simples de même dénominateur.

#### NC 4

Restituer les tables d'addition et de multiplication de 2 à 9

#### NC 5

Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations.

#### NC 6

Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat.

#### NC 7

Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations.

#### NC 8

Utiliser une calculatrice.

### GÉOMÉTRIE

#### GÉOM 1

Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels.

#### GÉOM 2

Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision.

#### GÉOM 3

Percevoir et reconnaître des parallèles et perpendiculaires.

#### GÉOM 4

Résoudre des problèmes de reproduction, de construction.

### GRANDEURS ET MESURES

#### GM 1

Utiliser les instruments de mesure.

#### GM 2

Connaître et utiliser les formules du périmètre et de l'aire d'un carré, d'un rectangle et d'un triangle.

#### GM 3

Utiliser les unités de mesure usuelles.

#### GM4

Résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions.

### ORGANISATION ET GESTION DES DONNÉES

#### ORG 1

Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques.

#### ORG 2

Savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance d'un résultat.

#### ORG 3

Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité.

# PROGRAMMATION QUANTITÉS ET NOMBRES CYCLE 1

	PETITE SECTION	MOYENNE SECTION	GRANDE SECTION				
<b>QN 1</b> Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée	<b>QN 1</b> Je sais nommer les nombres 1, 2 et 3.	<b>QN 1</b> Je sais écrire les nombres 1, 2 et 3.	<b>QN 1</b> Je sais nommer les nombres 1 à 6.	<b>QN 1</b> Je sais écrire les nombres de 1 à 6.	<b>QN 1</b> Je sais nommer les nombres de 1 à 10.	<b>QN 1</b> Je sais écrire les nombres de 1 à 10.	<b>QN 1</b> Je sais nommer les nombres 1 à 6.
<b>QN 2</b> Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30	<b>QN 2</b> Je connais la comptine des nombres jusqu'à 5.	<b>QN 2</b> Je connais la comptine des nombres jusqu'à 10.	<b>QN 2</b> Je connais la comptine des nombres jusqu'à 20.	<b>QN 2</b> Je connais la comptine des nombres jusqu'à 30.			
<b>QN 3</b> Comparer des quantités	<b>QN 3</b> Je compare des collections à vue d'oeil : beaucoup/pas beaucoup.	<b>QN 3</b> Je compare des collections à vue d'oeil : plus que.	<b>QN 3</b> Je compare des collections à vue d'oeil : moins que.	<b>QN 3</b> Je compare des collections en dénombrant : autant que.	<b>QN 3</b> Je compare des collections en dénombrant : plus que/moins que.	<b>QN 3</b> Je sais ajuster (plus, moins, autant) une collection en fonction d'un nombre donné.	
<b>QN 4</b> Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus	<b>QN 4</b> Je sais compter 2 objets.	<b>QN 4</b> Je sais compter une collection de 5 objets.	<b>QN 4</b> Je sais compter une collection de 10 objets.	<b>QN 4</b> Je sais compter une collection de 20 objets.	<b>QN 4</b> Je sais compter une collection de 30 objets.		
<b>QN 5</b> Résoudre des problèmes portant sur les quantités	<b>QN 5</b> Je résous des problèmes avec des petites quantités en manipulant des objets.	<b>QN 5</b> Je résous des problèmes avec des petites quantités en utilisant les doigts.	<b>QN 5</b> Je résous des problèmes avec des petites quantités en utilisant le dessin.	<b>QN 5</b> J'utilise les nombres pour résoudre des problèmes en manipulant des objets.	<b>QN 5</b> J'utilise les nombres pour résoudre des problèmes en utilisant le dessin.	<b>QN 5</b> J'utilise les nombres pour résoudre des problèmes.	

# DÉCOUVRIR LE MONDE : espace (pas de repères BO donnés)

compétence de fin de GS	PETITE SECTION	MOYENNE SECTION	GRANDE SECTION
<b>DM espace 1</b> Dessiner un rond, un carré, un triangle ;	<p><b>DM espace 1</b> Je sais reconnaître et nommer un rond .</p> <p><b>DM espace 1</b> Je sais tracer un rond grossièrement.</p> <p><b>DM espace 1</b> Je trie les formes en manipulant.</p>	<p><b>DM espace 1</b> Je sais nommer et reconnaître: carré, triangle et rond.</p> <p><b>DM espace 1</b> Je sais tracer un carré et un triangle grossièrement.</p>	<p><b>DM espace 1</b> Je sais nommer et trier les formes connues.</p> <p><b>DM espace 1</b> Je sais tracer précisément les formes connues à main levée.</p>
<b>DM espace 2</b> Se situer dans l'espace  Situier les objets par rapport à soi ;	<p><b>DM espace 2</b> Je sais me repérer dans la classe.</p>	<p><b>DM espace 2</b> Je sais où se trouve le matériel de la classe.</p> <p><b>DM espace 2</b> Je sais me déplacer dans l'école.</p>	<p><b>DM espace 2</b> Je sais me repérer dans l'école.</p> <p><b>DM espace 2</b> Je me repère dans les déplacements plus ou moins familiers.</p> <p><b>DM espace 2</b> Je sais m'orienter dans les déplacements plus ou moins familiers .</p>
	<p><b>DM espace 2</b> Je sais situer des objets par rapport à moi (puzzle, encastrement...).</p>		
<b>DM espace 3</b> Se repérer dans l'espace d'une page ;	<p><b>DM espace 3</b> Je sais reconstituer une image à partir d'un modèle.</p>	<p><b>DM espace 3</b> Je sais reproduire une suite de mots à partir d'un modèle.</p>	<p><b>DM espace 3</b> Je sais prendre des repères sur une page (ordinateur ou livre).</p> <p><b>DM espace 3</b> Je sais repérer le sens de l'écriture .</p> <p><b>DM espace 3</b> Je sais repérer le sens de la lecture avec mon doigt.</p>
<b>DM espace 4</b> Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace.	<p><b>DM espace 4</b> Je connais le vocabulaire spatial : en haut, en bas.</p>	<p><b>DM espace 4</b> Je connais le vocabulaire spatial : à l'intérieur, à l'extérieur, dans.</p> <p><b>DM espace 4</b> Je connais le vocabulaire spatial : sur, sous, en-dessus, en-dessous.</p>	<p><b>DM espace 4</b> Je connais le vocabulaire spatial : entre, au milieu, à côté.</p> <p><b>DM espace 4</b> Je connais ma main droite et ma main gauche.</p> <p><b>DM espace 4</b> Je connais le vocabulaire spatial : droite, gauche, à droite de, à gauche de.</p>