

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

<b>Découvrir les nombres et leurs utilisations</b>	<b>Utiliser les nombres</b> - Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
<p>Comparer globalement des quantités en utilisant les notions beaucoup – pas beaucoup</p> <p>Résoudre des problèmes portant sur de très petites quantités en situation de manipulation (distribution d'objets)</p>	<p>Comparer globalement ou par correspondance terme à terme des quantités en utilisant les notions beaucoup – pas beaucoup – pareil – pas pareil</p> <p>Résoudre des problèmes portant sur des petites quantités en situation de manipulation (par comparaison ou par réunion)</p>	<p>Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques et utiliser correctement le vocabulaire « plus, moins, pareil »</p> <p>Résoudre des problèmes portant sur des quantités en situation de manipulation (par comparaison, par dénombrement, par réunion, par augmentation, par diminution)</p>	<p>Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques et utiliser correctement le vocabulaire « plus que, moins que, autant que »</p> <p>Résoudre des problèmes portant sur des quantités plus importantes en situation de manipulation ou non (par comparaison, par réunion, par dénombrement, par augmentation, par diminution, par partage équitable)</p>

  

<b>Découvrir les nombres et leurs utilisations</b>	<b>Étudier les nombres</b> - Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
<p>Découvrir que l'on utilise toujours le même procédé pour parler de quantité quel que soit la nature des objets présents</p>	<p>Avoir compris que lorsqu'on dénombre on associe un mot nombre à un objet dénombrer et ce quelque soit la nature de l'objet.</p> <p>Comprendre que le dernier mot nombre prononcé donne la quantité de la collection.</p>	<p>Dénombrer des collections déplaçables et non déplaçables de nature variée.</p>	<p>Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.</p>

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

<b>Stabiliser la connaissance des petits nombres</b>	<b>Utiliser les nombres</b> 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.		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
Commencer à comprendre la notion de quantité avec des termes tels que un peu beaucoup	Enumérer les objets manipulables d'une petite collection, dire simultanément la suite des nombres, énoncer le dernier mot nombre d'une très petite quantité (progressivement jusqu'à 5/6)	Enumérer les objets manipulables d'une petite collection, dire simultanément la suite des nombres, énoncer le dernier mot nombre d'une petite quantité (au moins jusqu'à 10)	Enumérer les objets manipulables ou fixes d'une collection, dire simultanément la suite des nombres, énoncer le dernier mot nombre d'une quantité importante (au moins jusqu'à 20)

<b>Stabiliser la connaissance des petits nombres</b>	<b>Étudier les nombres</b> - 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.		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
Manipuler des éléments pour créer des collections équipotentes à un modèle.	Dénombrer, compléter des collections d'objets jusqu'à 4	Dénombrer, compléter des collections d'objets jusqu'à 10	Dénombrer, compléter des collections d'objets jusqu'à 20

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

<b>Stabiliser la connaissance des petits nombres</b>	<b>Parler des nombres à l'aide de leur décomposition</b>		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
	Dénombrer à l'aide de la décomposition du nombre jusqu'à 3 (exemple: un et un et encore un cela fait 3)	Décomposer jusqu'à 5	Décomposer les chiffres jusqu'à 10

<b>Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position</b>	<b>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.</b>		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
Observer le maître qui associe le nom des nombres avec leur écriture chiffrée dans des situations fonctionnelles	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (progressivement jusqu'à 5/6) en utilisant la bande numérique	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (au moins jusqu'à 10) en utilisant la bande numérique	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (progressivement jusqu'à 30) en utilisant la bande numérique

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

<b>Acquérir la suite orale des mots-nombres</b>	<b>Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix..</b>		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 3 Observer le maître qui associe le nom des nombres avec leur écriture chiffrée dans des situations fonctionnelles	Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 7/8 Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (progressivement jusqu'à 5/6) en utilisant la bande numérique	Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 12 Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (au moins jusqu'à 10) en utilisant la bande numérique	Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30 Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (progressivement jusqu'à 30) en utilisant la bande numérique

<b>Ecrire les nombres avec les chiffres</b>	<b>Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.</b>		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
Observer le maître qui associe le nom des nombres avec leur écriture chiffrée dans des situations fonctionnelles	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (progressivement jusqu'à 5/6) en utilisant la bande numérique	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (au moins jusqu'à 10) en utilisant la bande numérique	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (progressivement jusqu'à 30) en utilisant la bande numérique

<b>Ecrire les nombres avec les chiffres</b>	<b>Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.</b>		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
Découvrir qu'une quantité peut s'écrire sous la forme d'un chiffre.	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 4	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 7	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

<b>Dénombrer</b>	<b>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</b>		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
Ajouter des éléments pour obtenir des collections de 0 à 2 objets	Manipuler des collections en ajoutant ou supprimant des éléments pour obtenir une collection équipotente jusqu'à 4	Manipuler des collections en ajoutant ou supprimant des éléments pour obtenir une collection équipotente jusqu'à 7	Manipuler des collections en ajoutant ou supprimant des éléments pour obtenir une collection équipotente jusqu'à 10

<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Classifier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.</li> <li>- Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)..</li> </ul>		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
Différencier les figures planes (rond, carré, triangle) en situation de manipulation	Reconnaître et nommer les différentes formes géométriques (rond, carré, triangle). Différencier les solides en situation de manipulation	Identifier les propriétés simples qui permettent de distinguer le rond, le carré et le triangle, le rectangle. Reconnaître et nommer des solides cube, boule, pyramide	Découvrir de nouvelles formes planes (octogone, hexagone, ovale...) Reconnaître quelques solides et savoir les associer à des figures planes

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b>	<b>Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.</b>		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
Associer leur des jeux des éléments de même taille (habiller la poupée...)	Trier des éléments en fonctions de leur taille avec la notion petit/grand. Découvrir la notion de masse et de contenance par le biais du jeu (balance marchande, transvasement...)	Trier des éléments en fonction de leur taille (petit/moyen/grand) Découvrir la notion de masse et le vocabulaire associé (léger/lourd.). Découvrir que des objets de même nature (verre) peuvent avoir des contenances différentes)	Ordonner des éléments selon leur taille Classer des objets selon leur masse Comprendre que la forme, la taille de l'objet peut être trompeuse sur la contenance de l'objet

<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b>	<b>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).</b>		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
Réaliser des puzzles encastremets Jouer à des jeux de constructions par superpositions ou emboitements	Réaliser des puzzles jusqu'à 9 pièces Réaliser des pavages simples Superposer des éléments pour reproduire un modèle	Réaliser des puzzles jusqu'à 30 pièces Réaliser des pavages complexes Reproduire un modèle en suivant une notice de construction	Réaliser des puzzles jusqu'à 60 pièces Poursuivre un pavage Réaliser des constructions en suivant une notice.

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b>	<b>Reproduire, dessiner des formes planes.</b>		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
Laisser des traces avec des formes planes.	Dessiner un rond et un carré en respectant globalement le tracé des figures.	Dessiner un rond et un carré en respectant globalement le tracé des figures (avec ou sans gabarit)	Dessiner les figures à main levée (rond, carré, triangle) en respectant les propriétés qui les caractérisent

<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b>	<b>Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application</b>		
Fin de TPS	Fins de PS	Fin de MS	Fin de GS
Reproduire un modèle d'algorithme donné intégralement.	Poursuivre un algorithme de type A/B/A	Reconnaître des suites logiques de divers types (A/B;AAB,ABB,ABC)	Poursuivre des algorithmes complexes.