


# REPARTITION *construire les premiers outils pour structurer sa pensée.*

Attendus	PS	MS	GS	
<b>DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEUR UTILISATION</b>				
<p>Utiliser les nombres</p> 	<p><b>CP01</b> Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.</p>	<p>Comparer globalement des collections : beaucoup/pas beaucoup</p>	<p>Comparer des collections jusqu'à 10 en comptant ou non. Comprendre la notion de plus que/moins que. Ex :10 c'est plus que 5</p>	<p>Comparer des collections jusqu'à 10 et plus. Comprendre la notion de plus que/moins que. Ex :10 c'est plus que 5 5 c'est moins que 30</p>
	<p><b>CP02</b> Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer 2 quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.</p>	<p>Réaliser des collections de 1 à 3 objets</p> <p>Réaliser une collection identique à une autre collection (ou autant que les points du dé ou que le nombre de doigts...) jusqu'à 3 puis plus</p>	<p>Réaliser des collections de 1 à 6 objets et plus</p> <p>Réaliser une collection identique à une autre collection (ou autant que les points du dé ou que le nombre de doigts...) jusqu'à 6 puis plus</p>	<p>Réaliser des collections de 1 à 10 objets et plus</p> <p>Réaliser une collection identique à une autre collection (ou autant que les points du dé ou de 2 dés ou que le nombre de doigts d'une main ou deux mains...) jusqu'à 10 puis plus</p>
	<p><b>CP03</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.</p>	<p>Comprendre la notion de devant (1<sup>er</sup>) et derrière , dernier dans le rang de la classe</p>	<p>Comprendre la notion de 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et dernier dans le rang de la classe</p>	<p>Savoir exprimer la position d'une personne dans le rang de la classe : 1<sup>er</sup>, 7<sup>ème</sup> ..... et comparer les positions (avant, après...)</p>

# Étudier les nombres



**CP04**  
Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

Travailler avec les dés de 1 à 3  
  
Savoir donné une quantité dite oralement jusqu'à 3 (« va chercher 3 crayons »...)

Lire les constellations d'un dé de 1 à 6 constellations, dire combien on a de doigts levé (une main ou deux mains) et dire combien il y en a.  
  
Savoir donné une quantité dite oralement jusqu'à 6 (« va chercher 6 crayons »...)

Lire les constellations d'un dé de 1 à 6 constellations, ajouter les constellations de 2 dés, dire combien on a de doigt levés (une main, deux mains).  
Savoir donner une quantité dite oralement (« va chercher 10 crayons » )

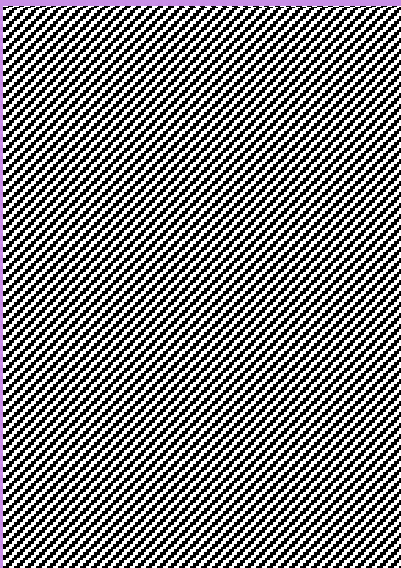
**CP05**  
Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments

Dénombrer les enfants de petite section en variant les départs.  
  
Dénombrer les objets en variant les situations : objets identiques ou non : 3 animaux identiques, 3 animaux (2 vaches et une chèvre ça fait 3 animaux)

Dénombrer en variant les situations pour comprendre que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.  
  
Dénombrer les enfants de la classe en variant les départs.



Dénombrer en variant les situations pour comprendre que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

**CP06**  
Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant 1 au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.



Jeux avec les nombres et quantités jusqu'à 6.  
Comprendre que 6 c'est 5 et encore 1.

Jeux avec les nombres et quantités jusqu'à 10.  
Comprendre que 8 c'est 1 de plus que 7 et 1 de moins que 9

	CP07a Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulation effectives puis mentales	Reconnaitre des petites quantités (jusqu'à 3) Dénombrer une quantité jusqu'à 3	Reconnaitre des petites quantités (jusqu'à 6) Dénombrer une quantité jusqu'à 6 ou plus	Reconnaitre des petites quantités. Dénombrer une quantité jusqu'à 10 ou plus Commencer à comprendre la notion de dizaine, de paquets de 10.
	CP07b Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.		Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 5 (ex : 4 c'est 2 et 2)	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10 (ex : 5 c'est 3 et 2)
	CP08 Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.		Décomposer les nombres 4, 5 et 8	Décomposer les nombres 5 et 10...
	CP09 Dire la suite des nombres jusqu'à trente.	Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 10 ou plus	Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 20 ou plus	Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 30 ou plus (possible d'aller jusqu'à 100)
	CP10 Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	Lire les nombres de 1 à 3	Lire les nombres de 1 à 6 et plus Ecrire les nombres	Lire les nombres de 1 à 10 et plus Ecrire les nombres

## EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS ET DES SUITES ORGANISEES

### Explorer les formes

CP011 Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.	Classer les objets par formes (rond, carré, triangle)	Classer les objets par formes (rond, carré, triangle, rectangle)	Classer les objets par formes (rond, carré, triangle, rectangle, ovale)
CP012a Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)	Reconnaitre et nommer les formes simples : rond, carré	Reconnaitre et nommer les formes simples : rond, carré, rectangle, triangle	Reconnaitre et nommer les formes simples : cercle ou disque, carré, rectangle, triangle, ovale, losange

# Explorer les formes



<p><b>CP012b</b> Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).</p>		<p>Commencer à identifier les propriétés du cercle, du carré, du triangle pour les reconnaître (il y a 3 cotés c'est un triangle)</p>	<p>Identifier les propriétés du cercle, du carré, du triangle Reconnaître le cube, la boule, la pyramide</p>
<p><b>CP013</b> Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.</p>	<p>Le plus petit, le plus grand</p>	<p>Classer des objets selon leur taille du plus petit au plus grand ou inversement</p>	<p>Classer des objets selon leur taille, masse ou contenance du plus petit au plus grand ou inversement</p>
<p><b>CP014</b> Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).</p>	<p>Tangram ; reproduire en plaçant sur le modèle (même taille)  Reproduire un assemblage d'après modèle d'une fiche (ex : jeux aimants : mettre la forme sur le modèle...etc)</p>	<p>Tangram ; reproduire en plaçant à côté du modèle : même taille puis modèle plus petit  Reproduire un assemblage d'après modèle d'une fiche (divers jeux)</p>	<p>Tangram ; reproduire en plaçant à côté du modèle : même taille puis modèle plus petit puis essayer sans les contours des formes.  Reproduire un assemblage d'après modèle d'une fiche (divers jeux)</p>
<p><b>CP015</b> Reproduire, dessiner des formes planes.</p>	<p>Dessiner un rond</p>	<p>Dessiner un cercle, un carré, un triangle</p>	<p>Dessiner un cercle, un carré, un triangle, un rectangle Commencer à utiliser la règle pour préciser ses tracés</p>
<p><b>CP016</b> Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.</p>	<p>Réaliser un algorithme simple : placer les ours comme le modèle, puis comme sur la fiche modèle</p>	<p>Réaliser un algorithme simple, continuer un algorithme simple puis de plus en plus complexe.</p>	<p>Réaliser un algorithme simple, continuer un algorithme simple puis de plus en plus complexe</p>