

| <u>DOMAINE : FORMES ET GRANDEURS</u> | <u>PERIODE 1</u> | <u>PERIODE 2</u> | <u>PERIODE 3</u> | <u>PERIODE 4</u> | <u>PERIODE 5</u> |
|---|---|---|---|---|---|
| Différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme | Différencier des objets représentés et justifier son point de vue Activités : classer des images | Différencier des objets représentés et justifier son point de vue Activités : trouver différents classements pour une même collection | | | Différencier des objets représentés et justifier son point de vue Activités : tableau à double entrée |
| Reconnaître, classer et nommer des formes simples (carré, triangle, rond, etc...) | Reconnaître les formes géométriques, les nommer Activités : dominos, commander des pièces pour reproduire un modèle représenté sur fiche, décrire sa production ; jeux de kim (retrouver l'objet enlevé, ajouté), dictée de formes (avec objets, avec cartes) | Dessiner des formes simples Activités : découper, tracer le contour d'une forme Varier les outils dictée de formes (à tracer) | Reconnaître les formes géométriques, les nommer Reconnaître une forme géométrique dans les différentes formes présentées Activités : dominos des triangles, des quadrilatères (site primaths Nantes) | Classer les formes suivant un critère puis un second Définir les différentes propriétés d'un objet, pour le retrouver, le faire deviner Activités : classements, tableaux à double entrée, jeux du portrait (voir en complément tableaux à double entrée site primaths Nantes) | Définir les différentes propriétés d'un objet, pour le retrouver, le faire deviner Retrouver un objet à partir de la définition de ses propriétés Activités : tableaux à double entrée, jeux du portrait |
| Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) | Comprendre l'organisation d'un puzzle Identifier les pièces manquantes d'un puzzle Activités : puzzles : variables didactiques : nombre et taille des pièces, complexité des formes, couleurs utilisées | Comprendre l'organisation d'un pavage, assembler des formes pour réaliser un pavage Activités : placer des formes dans un cadre sans les superposer, reproduire un puzzle géométrique par superposition | Analyser et reconstituer une figure complexe Activités : reproduire un puzzle géométrique sans superposition | Associer et dessiner des formes simples assemblées dans un empilement Activités : reproduire un empilement, le décrire, le représenter Variables : constructions utilisant un seul plan ou plusieurs | Associer et dessiner des formes simples assemblées dans un empilement Activités : reproduire un empilement, le décrire, le représenter Variable : constructions utilisant plusieurs plans (site primaths Nantes) |
| Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur | | Comparer des objets par estimation des longueurs Activités : jeu du plus grand | Comparer et ranger plusieurs objets réels, géométriques suivant leur longueur, leur | Comparer deux objets en utilisant un outil intermédiaire Activités : objets à comparer : | Comparer des objets suivant leur masse, leur contenance Activités : |

| | | | | | |
|-------------------|--|---------------------------------------|---|---|---|
| contenance | | train (<i>site primaths Nantes</i>) | taille Se définir une démarche Activités : classement, rangement : enfants, crayons | placés à distance, dessinés sur des plans différents | Masse : réaliser des équilibres, utiliser une balance Contenance : comparer, transvaser, marquer |
|-------------------|--|---------------------------------------|---|---|---|

| DOMAINE : APPROCHE DES QUANTITES ET DES NOMBRES | PERIODE 1 | PERIODE 2 | PERIODE 3 | PERIODE 4 | PERIODE 5 |
|---|--|---|--|--|---|
| Mémoriser la suite des nombres | Nombres de 1 à 10 A l'endroit, à l'envers Activités : rituels, situations de vie de classe, comptines, jeux oraux (<i>furet ...</i>) | Jusque 15 A l'endroit, à l'envers Activités : rituels, situations de vie de classe, comptines, jeux oraux | Jusque 30 Nombre avant, nombre après Activités : rituels, situations de vie de classe, comptines, jeux oraux, livres à compter | Jusque 30 A partir d'un nombre autre que 1 ; compter de 2 en 2 Activités : rituels, situations de vie de classe, comptines, jeux oraux, livres à compter | Au delà de 30 Explorer les régularités – appui sur la chaîne écrite Activités : rituels, situations de vie de classe, comptines, jeux oraux, livres à compter |
| Associer la suite des nombres connus à différentes représentations, dont l'écriture chiffrée | Nombres de 1 à 5: Utiliser les doigts pour compter : 1, 2, 3, 4, 5 Constellations, doigts Varier les représentations des collections (doigts 2+1), représentations non canoniques Activités : rituels, situations de vie de classe | Nombres de 1 à 5 Utiliser les doigts pour compter : 1, 2, 3, 4, 5 Constellations, doigts, écriture chiffrée Activités : rituels, situations de vie de classe | Nombres de 1 à 10 Constellations doigts écriture chiffrée Activités : jeux d'association, jeux de bataille | Nombres de 1 à 12 Constellations doigts écriture chiffrée Varier les représentations des collections (doigts 2+1), représentations non canoniques Activités : associer, jeu de l'intrus, jeu de la carte cachée | Nombres de 1 à 12 Constellations doigts écriture chiffrée Activités : jeux avec un, deux dés |
| Comparer des quantités | Comparer par estimation des petites quantités Activités : jeux de bataille, jeux des boîtes empilées, cartes à points | Comparer visuellement des quantités différemment représentées, différemment disposées Activités : jeux d'association, jeux de pistes, jeu des cartes à points Jeu voitures et parkings (<i>cf. guide nombre</i>) | Utiliser le nombre pour comparer des collections Anticiper un résultat en comparant les quantités Activités : éloignement des collections à comparer | Utiliser des stratégies de décomposition du nombre ou d'addition de deux nombres pour comparer des collections Activités : jeu des boîtes alignées, jeu des formes et des nombres (<i>cf. guide nombre</i>) | Comparer des grandes collections Utiliser des procédures non numériques (ex. groupements) |

| | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|
| Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection | Trouver un mode de désignation (code) pour constituer une collection Activités : jeu du trésor (cf. guide nombre) | Constituer une collection équipotente : un pour chaque Collections éloignées, en plusieurs voyages en un seul voyage Activités : proposer différentes situations type « mathoeufs » | Constituer une collection équipotente à une collection : utiliser une collection tierce, puis une file de cases Activités : voitures et garages | Constituer une collection équipotente à une collection : utiliser une file numérique Ecrire le nombre pour commander Activités : le bonhomme de neige | Constituer une collection équipotente à une collection : varier l'unité utilisée (2 pour 1, 3 pour 1, 1 pour 2 ...) Activités : Deux oiseaux dans un nid |
| Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus | Aller chercher le nombre d'objets demandés (1 à 5), pour réaliser... Vérifier en dénombrant Extraire d'une collection le nombre d'objets demandé | Aller chercher le nombre d'objets demandés (1 à 10), pour réaliser... Vérifier en dénombrant Extraire d'une collection le nombre d'objets demandé | Jeu de pistes avec un dé, deux dés | Collections à compléter Utiliser le nombre pour vérifier | |
| Résoudre des problèmes portant sur les quantités | Activités : Jeux avec deux dés, avancer / reculer sur une piste | Réaliser une augmentation, diminution d'une collection Ajouter, enlever des objets Trouver le complément à 5 et mémoriser les décompositions du nombre 5 | Anticiper le résultat d'un ajout, d'un retrait vérifier par le comptage ou la bande numérique | Calculer la somme de 2 nombres Réaliser un partage inéquitable | Réaliser un partage équitable ; rechercher le nombre de parts, la valeur d'une part Trouver le complément à 10 et rechercher les décompositions du nombre 10 |

| DOMAINE : SE REPERER DANS L'ESPACE | PERIODE 1 | PERIODE 2 | PERIODE 3 | PERIODE 4 | PERIODE 5 |
|---|--|---|---|---|--|
| Repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi | Exprimer la position d'un objet par rapport à soi (objets non orientés) | | Exprimer la position d'un objet par rapport à soi (objets orientés) | | |
| Décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés | Se repérer dans l'espace d'une page | Décrire des photographies, des images, retrouver l'image décrite Faire varier les indicateurs spatiaux Décrire un assemblage de formes, pour le faire retrouver | | Décrire la position des objets sur un quadrillage | Décrire le déplacement des objets sur un quadrillage |
| Décrire et représenter simplement l'environnement proche (classe, école, quartier...) | Identifier les différents lieux de l'école ; se repérer dans l'école : Jeu x d'orientation | | Identifier les différents lieux de l'école : les représenter | Identifier l'école et le quartier | |
| Décrire des espaces moins | | En lien avec les projets de sortie : décrire les photos ; représenter par un dessin | | | Décrire, comparer des espaces |

| | | | | | |
|--|---|---|--|---|---|
| familiers (espaces verts, terrain vague, forêt, étang, haie, parc animalier) | | Décrire les illustrations d'un album : utiliser la position des personnages pour retrouver l'ordre chronologique (ex : la moufle) | | | moins familiers Utiliser un vocabulaire adapté |
| Suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple | Activités en classe Représenter un parcours précédemment vécu avec des images ou gommettes ; le décrire | Donner des indications de parcours à un autre élève | Représenter un parcours par un dessin | Distinguer, créer des parcours ouverts / fermés | |
| Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant) | Reproduire sur feuille un modèle représenté Activités : jeu du train <i>Varié le nombre, les repères</i> | | Donner à un autre élève des indications pour qu'il puisse reproduire un assemblage | Utiliser / réaliser une maquette | |

| <u>DOMAINE : SE REPERER DANS LE TEMPS</u> | <u>PERIODE 1</u> | <u>PERIODE 2</u> | <u>PERIODE 3</u> | <u>PERIODE 4</u> | <u>PERIODE 5</u> |
|---|--|------------------------------------|---|--|--|
| Reconnaître le caractère cyclique ou répétitif de l'alternance jour/nuit | Situer les événements les uns par rapport aux autres : dire ce qu'on fait avant / après l'école (avec support) | Sans support | | Situer des événements lointains, en s'appuyant sur le nombre de jours / de nuits | |
| Reconnaître le caractère cyclique de l'organisation de la journée scolaire | Situer les événements les uns par rapport aux autres : matin après midi différencier les activités ; retrouver les activités du matin, de l'après midi, du midi | Anticiper sur l'emploi du temps | | | |
| Reconnaître le caractère cyclique de la succession des jours de la semaine | Frise des jours de la semaine : noms des jours Aujourd'hui, hier, demain | Frise de la semaine / du mois | Frise des jours de la semaine avant hier, après demain | Tableau du mois : repérer les régularités, les différences | |
| Exprimer la succession, la simultanéité | Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres | Exprimer la chronologie d'un récit | Exprimer la simultanéité d'un récit ou d'une activité vécue | Exprimer la chronologie d'un récit (varier les connecteurs) | |
| Comparer des événements en fonction de leur durée | Programmer les étapes de la réalisation d'un projet : utiliser les formes verbales adaptées Evaluer la durée du projet | | | Comparer des durées (vécu) | Utiliser des outils de mesure du temps |

| <u>DOMAINE :</u> <u>DECOUVRIR LES OBJETS</u> | <u>PERIODE 1</u> | <u>PERIODE 2</u> | <u>PERIODE 3</u> | <u>PERIODE 4</u> | <u>PERIODE 5</u> |
|---|---|--|--|---|---|
| Reconnaître et identifier des objets | Identifier une/ plusieurs propriété d'objets : trier, décrire Reconnaître un algorithme simple (identifier un intrus) Comprendre un algorithme (modèle éloigné) | Varié le nombre d'éléments, la structure | Varié la structure, le nombre d'éléments, la disposition (ex. : retour à la ligne) | Construire un algorithme le communiquer | Transformer un algorithme : Observer une transformation dans un modèle donné, opérer une transformation |
| Reconnaître et utiliser quelques fonctions élémentaires (marche/arrêt , ouvrir/fermer) | | | | | |
| Identifier la fonction des objets (pour s'éclairer, pour jouer, ...) | | | | | |
| Connaître les mots usuels qui servent à décrire | | | | | |

| <u>DOMAINE :</u> <u>DECOUVRIR LA MATIERE</u> | <u>PERIODE 1</u> | <u>PERIODE 2</u> | <u>PERIODE 3</u> | <u>PERIODE 4</u> | <u>PERIODE 5</u> |
|--|---|---|---|---|---|
| Reconnaître et identifier des matières | Sac à toucher | | | | |
| Connaître les mots usuels qui servent à décrire | | | | | |
| En liaison avec l'éducation artistique, être capable de : choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner,...) | Connaître, identifier et nommer les outils nécessaires à des activités techniques spécifiques Découvrir le bon usage des outils par tâtonnements successifs Adapter son geste à l'outil | Connaître, identifier et nommer les outils nécessaires à des activités techniques spécifiques Découvrir le bon usage des outils par tâtonnements successifs Adapter son geste à l'outil | Connaître, identifier et nommer les outils nécessaires à des activités techniques spécifiques Découvrir le bon usage des outils par tâtonnements successifs Adapter son geste à l'outil | Connaître, identifier et nommer les outils nécessaires à des activités techniques spécifiques Découvrir le bon usage des outils par tâtonnements successifs Adapter son geste à l'outil | choisir l'outil adéquat en fonction du matériau |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

| <u>DOMAINE :</u> <u>DECOUVRIR LE VIVANT</u> | <u>PERIODE 1</u> | <u>PERIODE 2</u> | <u>PERIODE 3</u> | <u>PERIODE 4</u> | <u>PERIODE 5</u> |
|---|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| <p><u>Élevage (petits mammifères)</u> Repérer les besoins d'un animal (nutrition, locomotion,..) ; Prendre conscience que l'animal est vivant, qu'il réagit aux bruits, aux odeurs, à la lumière, au chaud ou au froid, au toucher. Prendre conscience que les petits des animaux grandissent, grossissent, puis deviennent adultes</p> | | | | | |
| <p><u>Le corps humain</u> Prendre conscience de l'existence d'individus sexués (garçon, fille/homme, femme) Décrire, comparer et classer les perceptions élémentaires (tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles) Les 5 sens : le toucher Prendre conscience que l'être humain saisit des informations par le toucher ; Par le toucher, apprécier les qualités de la surface ou de la matière (lisse ou grenue..), la résistance mécanique du matériau (rigide, souple, cassant, friable), la densité approximative (lourd, léger) mais aussi la forme, les</p> | | | | | |

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| dimensions, la quantité. | | | | | |
| <u>Les végétaux : plantations de graines</u> Prendre conscience qu'il est possible d'obtenir une nouvelle plante en semant des graines ; <input type="checkbox"/> Prendre conscience qu'une plante grandit, qu'une plante peut fleurir ; <input type="checkbox"/> Savoir qu'une plante a besoin d'eau. | | | | | |
| <u>Les matériaux : Découvrir, explorer, agir sur différents matériaux</u> | | | | | |