

PROGRAMMATION CONSTRUIRE LES 1ers OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE- Cycle 1- B.O n°2 du 26 mars 2015

		UTILISER LES NOMBRES				
		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Petite Section		<ul style="list-style-type: none"> ●Estimer des quantités (<i>Beaucoup de noix, Accès</i>) C1 ●Comparer des quantités par estimation visuelle (<i>Trop ou pas assez ?, Accès</i>) (<i>Transvasement, Accès</i>) (<i>Jeu du chronomètre, Accès</i>) C1 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> ●La collections de bouchons : comparer par estimation visuelle, construire l'idée de quantité C1 ●Comptines sur le corps : dénombrer de petites quantités (1 et 2) C4 ●Comparer la quantité des étiquettes des absents avec celle des étiquettes des présents : estimer une quantité (beaucoup / pas beaucoup) C1 	<ul style="list-style-type: none"> ●Dénombrer des petites quantités (1 à 2) : mémoriser une petite quantité (1 à 2) , associer deux collections ayant la même quantité (<i>La tête à Toto, Accès</i>), construire des collections de 1 à 2 objets (<i>Le jeu de la chenille, Accès</i>) C1 C2 ●Comparer des collections (<i>Le jeu du panier, Accès</i>) (<i>Salade de fruits, Accès</i>) C1 ●Réaliser une distribution (<i>A table !, Accès</i>)C2 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> ●Compter les absents (par l'enseignant) C1 ●Compter les présents (par l'enseignant) C1 ●Se mettre en rang par 2 C1 	<ul style="list-style-type: none"> ●Dénombrer de petites quantités (1 à 3) (<i>Petit ours a 3 ans, Accès</i>) (<i>Le jeu des gâteaux, Accès</i>) (<i>Les cadeaux de Petit Ours, Accès</i>) (<i>Le jeu du Lynx, Accès</i>) C1 ●Associer différentes représentations des nombres 1 et 2 (chiffres, constellations, configuration doigts) C4 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> ●Compter les absents (par l'élève) C1 ●Compter les présents (par l'enseignant) C1 ●Jeux sur les configurations de doigts : reproduire avec ses doigts la configuration représentée sur une carte, reproduire les configurations montrées par l'enseignant, montrer 1, 2 ou 3 doigts à l'enseignant, chercher les différentes possibilités de représenter ces quantités avec les doigts C4 	<ul style="list-style-type: none"> ●Dénombrer de petites quantités (1 à 4) C1 ●Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une collection donnée visible et proche (1 à 4) C2 ●Associer différentes représentations des nombres : chiffres, constellations, configuration doigts (1 à 3) (<i>La pêche à la ligne, Accès</i>) (<i>On fait les courses, Accès</i>) C4 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> ●Compter les absents et représenter cette quantité sous forme de configuration de doigts C1 C4 ●Compter les présents (avec l'aide de l'enseignant) C1 C4 ●Jeu du dé géant : dire le nombre représenté par une constellation du dé jusqu'à 3 C4 ●Cartes éclairs : reconnaître rapidement des quantités sous formes de chiffres, de constellations du dé, de configuration de doigts. Utiliser les cartes pour montrer la même quantité représentée différemment. C4 ●Comptines utilisant le nombre pour repérer une position (<i>Trois poules, Accès</i>)C3 	<ul style="list-style-type: none"> ●Dénombrer des petites quantités (1 à 5) : réaliser des collections de 1 à 5 éléments, réaliser une collection qui a autant d'éléments qu'une autre (<i>Le vélo de Jo, Accès</i>) C1 C2 ●Mémoriser une quantité : réaliser une collection identique à un modèle éloigné (<i>Les animaux du Zoo, Accès</i>) C2 ●Associer différentes représentations des nombres 1 et 3 (chiffres, constellations, configuration doigts) C4 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> ●Compter les absents et représenter cette quantité sous forme de configuration de doigts, de constellations du dé et de chiffre en s'aidant de la file numérique. C1 C4 ●Compter les présents avec l'aide de l'enseignant C1 C4 ●Compter les absents et représenter cette quantité sous forme de configuration de doigts, de constellations du dé et de chiffre en s'aidant de la file numérique. C4

Moyenne Section	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître globalement de petites quantités (jusqu'à 3) C1 (Accès : <i>collections de 3</i>) • Résoudre de petits problèmes pratiques de la vie quotidienne : <i>compléter là où il n'y a pas assez</i> (Accès : <i>autant que</i>) C2 • Exprimer de petites quantités (jusqu'à 3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer de petites quantités (jusqu'à 3) C1 • Grouper par deux ou par trois dans des situations de jeu • Reconnaître les constellations du dé (jusqu'à 3) (Accès : <i>le jeu du serpent</i>) C4 	<ul style="list-style-type: none"> • Distribuer en faisant une correspondance terme à terme • comparer de petites quantités (3,4) : <i>plus que, moins que, autant que</i>, en utilisant des procédures numériques ou non (Accès : <i>Pipo le clown, la bataille</i>) C2 • Reconnaître et utiliser en situation de très petites quantités 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible et proche) en utilisant des procédures numériques ou non (Accès : <i>collections organisées, le jeu des coccinelles</i>) C2 • connaître les règles de quelques jeux mathématiques : jeu de l'oie, jeux avec dés... C3 	<ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus (jusqu'à 5) C1 • Reconnaître globalement des petites quantités organisées en configuration connue : doigt de la main, constellations du dé (jusqu'à 5 ou 6) (Accès : <i>le train des constellations</i>) C4 • comparer des collections (Accès : <i>problèmes de comparaison</i>)
------------------------	---	---	---	--	--

Grande Section	<ul style="list-style-type: none"> • reconnaître et représenter les constellations de 1 à 5 (fabriquons un jeu de cartes) C4 • Mettre en correspondance les différentes représentations des nombres (le memory des nombres) C4 • mémoriser les différentes représentations des nombres de 1 à 5 (le memory des nombres) C4 • dénombrer des quantités en organisant son comptage (à la ferme) C2-C4 • Mémoriser les constellations des cartes traditionnelles de 1 à 6 (la réussite n°1) C2-C3 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> • dénombrer fille/garçons ; présents/absents C2 C4 	<ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer une quantité jusqu'à 10 (les nombres de 5 à 10) C1 C2 • dénombrer, mémoriser une quantité (juste ce qu'il faut/ le jeu des jouets/ les cadeaux) C2 C4 • Associer les nombres aux collections d'objets (domino) C2 C4 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> • reconnaître rapidement de petites quantités (les cartons éclairs) C4 • dénombrer une quantité de 1 à 5 en s'aidant de la comptine numérique (compter dans sa tête) C2 • comparer des collections (filles/garçons) en utilisant des boîtes à œufs C1 C4 	<ul style="list-style-type: none"> • dénombrer une quantité jusqu'à 10 (les boîtes à nombres) C2 C4 • comparer des quantités par des procédures variées (plus que, moins que) C1 C4 • comparer des quantités par correspondance terme à terme ou dénombrement (problèmes de comparaisons) C1 C4 • comparer des quantités par dénombrement ou en s'aidant de la bande numérique (la bataille) C1 C4 • associer nombres et quantités (Mystero/ Uno) C2 C4 • comparer des quantités (les boîtes empilées/ les boîtes alignées) C1 C2 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> • dénombrer une quantité de 5 à 10 en s'aidant de la comptine numérique (compter dans sa tête) C2 • reconnaître rapidement des quantités de 5 à 10 objets et les écritures chiffrées des nombres de 5 à 10 (les cartons éclairs) C4 • comparer des collections (filles/garçons) en utilisant des boîtes à œufs et le tableau double-entrée C1 C4 	<ul style="list-style-type: none"> • Coder à l'écrit le nombre d'objets d'une collection (jeu du banquier) C4 • s'organiser pour dénombrer plusieurs quantités (jouons à la marchande) C2 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> • ranger et comparer les nombres entre 1 et 20 (la bande numérique géante/ le nombre mystère) C1 • comparer des collections (filles/garçons) en utilisant des boîtes à œufs et le tableau double-entrée hebdomadaire C1 C4 	<p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> • anticiper le résultat d'un déplacement (avancer ou reculer) sur une piste numérique (jeu de la grenouille) C3 • utiliser la bande numérique pour déduire le nombre de présents en se déplaçant en reculant sur la bande numérique C3
-----------------------	--	--	--	--	--

		ETUDIER LES NOMBRES				
		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Petite Section		<ul style="list-style-type: none"> •S'engager dans la comptine des premiers nombres (1,2,3) C9 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comptines sur le corps : représenter des petites quantités (1 et 2) C9 	<ul style="list-style-type: none"> •S'engager dans la comptine des premiers nombres (1,2,3) C9 •Augmenter une collection de 1 (<i>jeu des escaliers , primaths.fr</i>) C6 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> •Comptines portant sur la suite orale des nombres jusqu'à 3 C9 	<ul style="list-style-type: none"> •Connaître la comptine numérique jusqu'à 5 C9 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> •Comptines décomposant le nombre 3 (<i>Au marché</i>) C8 •Calculines sur la décomposition de la quantité 3 (<i>primaths.fr</i>) C8 •Livres à compter (jusqu'à 3) C6 C9 	<ul style="list-style-type: none"> •Décomposer le nombre 3 (<i>Les 3 petits cochons, Accès</i>) (<i>Loto des fruits, Accès</i>) C7 •Etendre sa connaissance de la comptine numérique C9 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> •Comptines portant sur la suite orale des nombres jusqu'à 5 C9 •Calculines sur la décomposition de la quantité 4 C8 •Livres à compter (jusqu'à 4) C6 C9 	<ul style="list-style-type: none"> •Prendre conscience du lien entre l'augmentation d'un élément d'une collection et la suite orale des nombres (<i>albums à compter D.Valentin</i>) C7 •Etendre sa connaissance de la comptine numérique C9 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> •Comptines portant sur la suite orale des nombres jusqu'à 10 C9 •Calculines sur la décomposition de la quantité 5 C8 •Livres à compter (jusqu'à 5) C6 C9
	Moyenne Section	<ul style="list-style-type: none"> • Compter jusqu'à 3 en associant le geste au mot (comptage sur les doigts) C9 	<ul style="list-style-type: none"> • Etendre sa connaissance de la comptine numérique C9 	<ul style="list-style-type: none"> • Etendre sa connaissance de la comptine numérique C9 	<ul style="list-style-type: none"> • Compter jusqu'à 5 en associant le geste au mot . résoudre un problème portant sur les quantités : trouver un complément à 4 (<i>Accès : 4 éléphants</i>) C8 	<ul style="list-style-type: none"> • Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée sur une bande numérique C6 (<i>Accès : le puzzle du cochon</i>) .mémoriser la suite des nombres jusqu'à 10. C9 . décomposer le nombre 5 (<i>Accès : les hérissons, halli galli</i>) C8

	Grande Section	<ul style="list-style-type: none"> • Associer le nom des nombres avec leur écriture chiffrée (à la ferme) C9 • résoudre des problèmes sur les quantités : trouver le complément d'un nombre à 4(4 feuilles sur un arbre) C7-C8 • résoudre un problème portant sur les quantités : partage équitable (plantons des bulbes) C7- C8 • mémoriser la position des 6 1ers nombres dans la suite par ordre croissant (la réussite n°2) C6 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser les représentations des nombres de 1 à 5 (jeux de doigts/le jeu de kim)C4 • Réciter la comptine numérique de 1 à 12 en intercalant des mots (qui est sur le toit ?/la soupe à ma grand-mère/ la ronde des nombres) C9 • Utiliser la bande numérique double pour retrouver l'écriture chiffrée correspondant aux présents/absents ; filles/garçons C9 	<ul style="list-style-type: none"> • décomposer le nombre 5 (les petits lapins) C7-C8 • résoudre des problèmes : recherche de complément (problèmes de lapins/ le jeu des lapins) C7-C8 • résoudre des problèmes de quantité (Ajouter/retirer) C7 • dénombrer, mémoriser une quantité (juste ce qu'il faut) C9 • mémoriser les décompositions du nombre 5 (halli galli) C7 C8 • Dénombrer une quantité jusqu'à 10 (les nombres de 5 à 10) C7 C8 C9 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée (dictée de nombres) C9 • réciter la suite des nombres jusqu'à 15 (à partir d'un nombre quelconque, en disant les nombres 2 par 2) (la ronde des nombres) C9 • décomposer le nombre 5 (voici ma main) C7 C8 • résoudre des problèmes portant sur les quantités par la réunion (greli grelo) C6 	<ul style="list-style-type: none"> • comparer des quantités par des procédures variées (plus que, moins que) C7 C9 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée (dictée de nombres) C9 • Réciter la comptine numérique jusqu'à 20 (la ronde des nombres) C9 • utiliser la bande numérique pour trouver l'écriture chiffrée d'un nombre (le nombre caché) C9 • dénombrer une quantité de 5 à 10 en s'aidant de la comptine numérique (compter dans sa tête)C9 • résoudre des problèmes portant sur les quantités : augmentation ou diminution (ajouter ou retirer 1)C6 C7 	<ul style="list-style-type: none"> • Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (jeu du banquier/ Plouf dans l'eau/ la bande numérique/ jouons à la marchande) C9 • ordonner les nombres de 1 à 20 (la bande numérique)C6 • résoudre des problèmes de quantité en anticipant le résultat d'un ajout ou d'un retrait (la tirelire)C6 C7 • résoudre des problèmes de quantités en calculant la somme de 2 nombres (le jeu des maillots) C7 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> • réciter la comptine numérique dans l'ordre décroissant (la fusée) C9 • ranger les nombres de 1 à 20 (juste avant, juste après, entre) C6 	<ul style="list-style-type: none"> • résoudre des problèmes de partage (partages équitables / partages inéquitables) C7 • décomposer le nombre 10 (à 2 pour faire 10) C7 C8 • résoudre des problèmes de quantité (faisons les courses) C7 C8 • résoudre des problèmes de quantité en utilisant le groupement par 5 ou 10 (le voleur de nounours)C7 C8 • décomposer le nombre 10 (2cartes pour faire 10) C7 C8 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> • réciter la comptine numérique (la ronde des nombres) C9
--	-----------------------	---	--	---	---	---

EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISEES

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Petite Section		<ul style="list-style-type: none"> •Observer une propriété caractéristique d'un objet : la couleur (<i>Bouquets variés D.Valentin</i>) •Apparier des objets selon leur forme (<i>La main dans la boîte</i>), mémoriser la forme d'un objet, percevoir la forme d'un objet par le touché (<i>Touché trouvé !, Accès</i>) C10 •Encastremets de 3 à 6 pièces C10 C11 •Trier , classer des objets (<i>Faire le tri, Accès</i>) ,Classe selon la couleur, coder la propriété d'un objet(<i>Classement et désignation, Accès</i>) <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> •Comptines permettant d'apparier les doigts identiques (<i>Deux petits bonhommes, Accès</i>) •Réaliser une collection d'objets bleus 	<ul style="list-style-type: none"> •Différencier des solides géométriques (<i>Formes en 3D, Accès</i>) C10 •Réaliser des encastremets de 4 à 12 pièces C10 C11 •Réaliser des puzzles de 2 pièces C12 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> •Réaliser une collection d'objets rouges 	<ul style="list-style-type: none"> •Prendre conscience de la notion de modèle à copier (<i>Abaques D.Valentin</i>) C12 •Ranger des objets selon leur taille (<i>Les tours, Accès</i>) (<i>On se déguise !, Accès</i>)C11 •Apparier un solide avec une ou plusieurs de ses faces (<i>Les boites à formes, Accès</i>) (<i>Emportés pièces, Accès</i>) (<i>Reconnaissance des formes, Accès</i>) C10 •Réaliser des encastremets de 10 à 16 pièces C10 C11 •Réaliser des puzzles de 3 à 4 pièces C12 <p>DANS LES RITUELS :</p> <ul style="list-style-type: none"> •La valise de la mascotte : nommer les objets présents dans la valise en précisant leur forme et leur couleur C10 •Reproduction de suites gestuelles, auditives ou visuelles C14 •Réaliser des collections d'objets blancs et noirs 	<ul style="list-style-type: none"> •Reconnaître des formes géométriques (<i>Appariements de solides, Accès</i>) (<i>Il était un petit homme, Accès</i>) (<i>Reconnaissance de formes, Accès</i>) C10 •Reproduire une suite d'objets (<i>Le petit train des animaux, Accès</i>) (<i>Le poisson, Accès</i>) •Poursuivre et produire un algorithme 1/1 C14 •Réaliser des puzzles de 3 à 6 pièces C12 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> •Réaliser une collection d'objets jaunes 	<ul style="list-style-type: none"> •Reproduire des assemblages de formes (<i>Assemblage 3D, Accès</i>) (<i>Les aimants, Accès</i>) (<i>Assemblages de formes, Accès</i>) (<i>Pyramides, Accès</i>) (<i>Assemblages de formes planes, Accès</i>) •Poursuivre une suite répétitive : identifier un rythme, poursuivre une suite algorithmique, produire une suite algorithmique (<i>La chambre des poupées, Accès</i>) C14 •Réaliser des encastremets de 6 à 20 pièces C10 C11 •Réaliser des puzzles de 4 à 6 pièces C12 <p>DANS LES RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> •Réaliser une collection d'objets violets.
Moyenne Section		<ul style="list-style-type: none"> • Respecter des critères de rangement sous forme de codage pour remettre en ordre les coins jeux • Différencier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme (<i>Accès : constructions géométriques, jeux de formes</i>) C12 	<ul style="list-style-type: none"> • Trier pour trouver des critères sensoriels divers • Trier selon différents types de critères (un critère à la fois) C10/11 • Reproduire un algorithme simple : 1/1 C14 	<ul style="list-style-type: none"> • Classer selon différents types de critères (<i>Accès : comparaisons de longueurs</i>) C11 • Reconnaître par analogie des formes simples : <i>cercle, carré, triangle</i> C10 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et nommer des formes simples : <i>cercle, carré, triangle</i> C10 • Reproduire un assemblage de formes simples à partir d'un modèle : <i>puzzles / assemblage de solides :duplos, clipos, kapla</i> (<i>Accès : côtés et sommets</i>) C12 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer des objets selon leur contenance, leur taille (<i>Accès : jeu des longueurs</i>) C11 • Reproduire un algorithme 1 / 2 C14

Grande Section	<ul style="list-style-type: none"> ●différencier et classer des formes simples (<i>le flexo/ Combien de côtés</i>) C10 ●reproduire un assemblage de formes simples (<i>dessins des formes</i>) C13 ●identifier des objets en vue de les comparer, de les classer, de les trier (<i>les jumeaux</i>) C10 	<ul style="list-style-type: none"> ●comparer et ranger des objets selon leur taille (<i>construire une toise/les crayons</i>) C11 	<ul style="list-style-type: none"> ●reproduire un assemblage de formes (<i>côtés et sommets/le domino des longueurs/ puzzles géométriques/ pavages/silhouettes</i>)C12 C11 	<ul style="list-style-type: none"> ●utiliser un instrument (<i>la règle</i>) pour reproduire des figures (<i>Tracés à la règle</i>)C13 ●reconnaître, classer et nommer des formes simples ; en repérer certaines propriétés (<i>carrés et rectangles/ triangles</i>) C10 C13 <p style="text-align: center;">DANS LES RITUELS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● reproduire un assemblage de solides (<i>les solides</i>) C10 C12 ● comparer et ranger des objets selon leur masse (<i>les balances</i>) C11 ●reproduire un assemblage de formes complexes (<i>katamini</i>) C12 ●réaliser un pavage avec des formes différentes (<i>katamini</i>) C12 <p style="text-align: center;">DANS LES RITUELS</p>
-----------------------	---	---	--	---	---

Compétences abordées :Utiliser les nombres

- C1 : évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques
- C2 : réaliser une collection d'objets dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer 2 quantités, pour reconstituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée
- C3 : 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
- C4 : Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité

Etudier les nombres

- C5 : avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments
- C6 : 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
- C7 : quantifier des collections jusqu'à 10 au moins ; les composer, les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.
- C8 : parler des nombres à l'aide de leur décomposition
- C9 : dire la suite des nombres jusqu'à 30 ; lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- C10 : classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)
- C11 : classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance
- C12 : reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)
- C13 : reproduire et dessiner des formes planes
- C14 : identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application

Socle commun des connaissances et des compétences (11 juillet 2006):

3- Les principaux éléments de mathématiques :

- Résoudre des problèmes de dénombrement.
- Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication.
- Ecrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000.
- Reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels.
- Utiliser la règle et l'équerre pour tracer avec soin et précision un carré, un rectangle, un triangle rectangle.