PROG début de cycle : compétences et activités

*Découvrir les nombres et leurs utilisations*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Apprentissages**  Observables (CSA)  \* exemples d’activités  Autonomie – autres domaines | PÉRIODE 1 | PÉRIODE 2 | PÉRIODE 3 | PÉRIODE 4 | PÉRIODE 5 |
| Construire le nombre pour exprimer des quantités | | | | | |
| *Attendus de fin de cycle :*  **Utiliser les nombres :** Évaluer et comparer des collections d’objets avec des procédures numériques ou non numériques / Mobiliser **des symboles analogiques, verbaux,** conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité  **Étudier les nombres :** Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments | | | | | |
| **Comparer des collections afin de familiariser les élèves avec les quantités** | Estimer des quantités de façon progressive : Beaucoup / peu - Trop / pas assez | | | | |
| \* les bouchons (ACCES)  \* les ours et les bacs à glaçons  Les haricots / les voitures | Valider son activité en nommant trop / pas assez | | | |
| Comparer des collections organisées de manière différentes dans l’espace pour trouver celles qui sont équipotentes, ou ayant plus ou moins | | | | |
|  | \* le dé géant (ACCES) | \* l’album des premiers nombres 1 2 3 (Brissiaud)  \* objets gagnés dans un jeu, unités disjointes | \* Tri de cartes par quantité avec différentes représentations  \* les trois monstres (Grand pas) | \* juste assez (Grand pas)  Prendre le bon nb de pions à partir de cartes à points |
| Réaliser une correspondance terme à terme pour valider | | Réaliser une correspondance terme à terme pour comparer | | |
| \* distribution de matériel (bouchons-feutres, pinceau-peinture ) | \* le jeu de la forêt (points)  \* les boites à compter | \* les boites à compter  \* cartes à pinces  \* Comparer les tours des PS | \* les boites à compter  \* cartes à pinces  \* Comparer les tours des PS | \*en voiture les familles  \* les boites à compter  \* cartes à pinces |
| Stabiliser la connaissance des petits nombres | | | | | |
| *Attendus de fin de cycle :*  **Utiliser les nombres :** Réaliser une collection dont le cardinal est donné / Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d’une taille donnée, pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée / Mobiliser **des symboles écrits,** conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité  **Étudier les nombres :** 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 précédentes / Quantifier des collections jusqu’à 10 au moins / Les composer, décomposer par manipulations effectives puis mentales / Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10 / Parler des nombres à l’aide de leur décomposition | | | | | |
| **Réaliser des collections** | Donner, montrer, prendre une quantité demandée d’éléments | | | | |
|  | \* Exprimer une quantité avec les doigts de sa main  \*la tête à TOTO  \* les sapins de Noël | \*les colliers / la chenille (ACCES)  aller chercher le nb de perles demandé (doigts ou cartes : 1 à 2) (boites fermées)  \* Petit Ours a 3 ans  \* le jeu des gâteaux (ACCES) | \* Les colliers  - Commande à un banquier  - décomposer la quantité (3 c’est 2 et 1) | \*différents jeux  aller chercher les quantités demandées d’objets  écrites en chiffre |
|  | Construire une collection de même cardinal qu’une autre (1-2)  \* le jeu de la forêt  (écrite avec objets, points) | Construire une collection de même cardinal qu’une autre (1-2-3)  \* distribution de matériel (bouchons-feutres, pinceau-peinture )  \* la boite en fer (Grands pas) | Construire une collection de même cardinal qu’une autre (1-2-3)  \* le jeu de la forêt  (écrite avec points, doigts) |  |
|  | 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 précédentes | | |  |
| \* l’escalier (3 marches) | | | \* l’escalier (5 marches) |
| **Compléter des collections**  **Constituer des collections avec comptage (mots-nombres)** |  | Compléter une collection | Compléter une collection pour avoir une quantité donnée | | |
| Compléter la tour des PS (manipulation) | Compléter la tour des PS comparer les tours PS MS GS) | Compléter la tour des PS (dire la quantité manquante)  \* construire la même tour | Compléter la tour des PS (dire la quantité manquante)  \* Jeu du voleur : 6 éléments |
|  | Constituer une collection en dénombrant les quantités  **ajout successif d’unités utilisation groupements utilisation comptage** | | | |
| \* Les cadeaux de Petit Ours (1 à 3) | \*les courses (1 à 3)  (matériel selon projet en cours)  diff représentations du nombre / avec des paquets déjà faits | | \* jeu du Maxicolorédo (1 à 3) |
| **Composer, décomposer une quantité** | Dire le mot nombre correspondant au cardinal d’une collection donnée / Verbalise la décomposition du nombre  Verbaliser toute situation de classe en lien avec les quantités (1PS, 2MS, ça fait 3 absents) | | | | |
|  |  | \*Le monstre qui croque et qui crache | \*Le monstre qui croque et qui crache  \* les 3 petits cochons (ACCES)  Selon le projet en cours | \*Le monstre qui croque et qui crache  \* Greli-Grelo  2 gobelets, 2 collections de pions qu’on réunit  \* la tour de 3  Avec des paquets de légos fermés (2 et 1) |
| Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position | | | | | |
| *Attendus de fin de cycle :*  **Utiliser les nombres :** 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 | | | | | |
| **Garder en mémoire la position d‘un objet** | Appréhender la notion d‘alignement | Construire une suite identique à une suite organisée | | Placer un élément en connaissant sa position  Verbaliser la position d’un objet | |
| \* Ranger des personnages les uns derrière les autres (playmobils ..) | \* le train des poupées (ACCES)  avec soi, se souvenir de sa place | Comptines, chants  \* le train des animaux  modèle proche  modèle éloigné | Comptines, chants  Jeu de plateaux  le calendrier | le calendrier  \* le train des animaux  un meneur de jeu (premier, dernier, après)s |
| Construire des premiers savoirs et savoirs-faire avec rigueur | | | | | |
| *Attendus de fin de cycle :*  **Utiliser les nombres :** Mobiliser **des symboles analogiques, verbaux, écrits** conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité  **Étudier les nombres :** Quantifier des collections jusqu’à 10 au moins / Dire la suite des nombres jusque 30 / Lire les nombres écrits jusque 10 | | | | | |
| **Acquérir la suite orale des mots-nombres** | Sait dire la suite orale de nombres de 1 en 1 **(jusque 5-6)**  \*utiliser la comptine numérique dans les diverses activités du rituel ou autres situations où elle est utile  \*lire des livres à compter / comptines | | | | |
|  |  |  |  |  |
| **Écrire les nombres avec les chiffres** |  |  |  | Associer l’écriture chiffrée à la quantité énoncée puis dénombrée **(3)** | |
|  | " | \*La boîte des absents  \* les boites à compter (chiffres)  \* l’album des premiers nombres 1 2 3 Brissiaud  \* Les colliers  Commande à un banquier  Sans parler | \*La boîte des absents  \* les boites à compter (chiffres)  \* le dé géant  \*différents jeux  aller chercher les quantités demandées d’objets  écrite en chiffre |
| **Dénombrer** | Utiliser la perception globale pour quantifier | | | | |
|  | \* Subitizing :jeu rituel maths (cartes avec points puis points de 2 couleurs puis objets de 2 couleurs | | | |
| Mettre un ours dans chaque alvéole  Mettre un haricot dans chaque alvéole | Énumérer (prendre en compte chaque unité d’une même collection une et une seule fois) | | | |
| « Le repas des poussins » boite de 6 | | « poussins » boite de 10 | «poussins » boite de 12 |
|  |  | | Dénombrer des quantités | |
|  |  | | \*les courses (1 à 3)  (matériel selon projet en cours)  diff représentations du nombre | \* jeu du Maxicolorédo (1 à 3) |

*Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Apprentissages**  Observables (CSA)  \* exemples d’activités  Autonomie – autres domaines | PÉRIODE 1 | PÉRIODE 2 | | PÉRIODE 3 | PÉRIODE 4 | PÉRIODE 5 |
| *Attendus de fin de cycle :*  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) / Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance / Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) / Reproduire, dessiner des formes planes / Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application | | | | | | |
| **Explorer des formes et des grandeurs** | Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme | | | |  |  |
| \* Encastrements  \* Abaques  \* Perles  \* Jeux d’appariement (loto, domino) | \* Puzzles 4 pièces | | \* Puzzles > 4 / pavage  \* Jeux d’appariement complexe (ombres, silhouettes)  \* mathoeufs : famille selon l’habillage |
| Reconnaître, distinguer des solides puis des formes planes / Nommer les solides puis les formes | | | | | |
| \* Tri de solides tactile :  Dans des petits sacs en tissu, (boule, cube, pyramide) |  | | \* tri de formes tactile :  Forme cachée dans un sac  (validation en ouvrant sacs)  (cercle – carré – triangle)  \* Des boites à formes | \* les bonhommes en forme  lancer le dé et prendre la forme correspondante  \* château de solides  Individuel / meneur du jeu | \* Situation du robot en formes géométriques  communiquer une information en utilisant le lexique correct |
| Classer / ranger des objets selon un critère de longueur, de masse ou de contenance | | | | | |
| \* Construire plus grand que soi / plus grand qu’un objet  \* tour rose de Montessori  \* cylindres à emboiter | \* Classer des objets de taille différente  \* Boites gigognes  \* cylindre de couleurs  \* les barres MONTESSORI | | \* Ranger des objets de taille différentes | \* Situation des tours :  tour de la même taille que la tour modèle ( avec 1 couleur, puis plusieurs couleurs)  **(en parallèle avec décomposition du nb)** | \* Se mesurer, se comparer  \* Situation des tours  tours avec des cubes (EPS) et les placer de telle manière qu’on n’en voie qu’une vue de face (cf D. Valentin) |
| Reproduire un assemblage à partir d’un modèle | | | | | |
| \* les kaplas | \* Jeux de construction  \* Tangrams (avec dessins) : reconnaissance visuelle de formes | | \*mise en place de l’activité TRIOLO  \*Picasco  \* Iotobo | \*Jeu de construction avec modèle réel  \* Piky  \* Kataboom : réaliser sur la plaque | \*Jeu de construction avec photo  \* Piky  \*Kataboom : réaliser à côté du modèle |
| **Explorer des suites organisées** |  |  | Identifier le principe d’organisation d’un algorithme et poursuivre son application | | | |
|  |  | | Rythmes (2 critères) : abaque /  Collier / Pinces à linge | | |

*L’espace*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Apprentissages**  Observables (CSA)  \* exemples d’activités  Autonomie – autres domaines | PÉRIODE 1 | PÉRIODE 2 | PÉRIODE 3 | PÉRIODE 4 | PÉRIODE 5 |
| *Attendus de fin de cycle :*  Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères / Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères / Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage) / Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun) / utiliser des marqueurs spatiaux adaptés | | | | | |
| **Se repérer dans un espace connu** | Se repérer dans un espace proche puis de moins ne moins familier  Se déplacer dans un lieu connu ne respectant des règle de déplacement | | | | |
| « La course aux doudous :  Dans la classe |  |  | \* orientation en EPS  Jeu de piste avec photos dans l’école | \* orientation en EPS  \* Orientation fin d’année EPS |
| **Se situer par rapport à d’autres, à des objets** | Situer un camarade ou un objet par rapport à lui / des objets les uns par rapport aux autres  Utiliser du vocabulaire spatial (devant – derrière – dedans – sous – à côté) | | | | |
|  | \* Les voitures :  se placer dans un carton comme l’adulte et dire où on est  se placer dans un carton comme la marotte de la classe  \* Situation du Jacques a dit : | \* Les voitures :  se placer dans un carton comme la photo de la marotte | \* Les voitures :  placer une peluche dans un carton comme la marotte de sur la photo et dire où elle se trouve avant de se placer  \* Situation du Jacques a dit : |  |