PROG début de cycle : compétences et activités

*Découvrir les nombres et leurs utilisations*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Apprentissages**Observables (CSA)\* exemples d’activitésAutonomie – 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 glaçonsLes 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 jeuxaller chercher les quantités demandées d’objetsécrites 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 nombreVerbaliser 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-Grelo2 gobelets, 2 collections de pions qu’on réunit\* la tour de 3Avec 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 positionVerbaliser 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 prochemodèle éloigné | Comptines, chantsJeu de plateauxle calendrier | le calendrier \* le train des animauxun 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 colliersCommande à un banquier Sans parler | \*La boîte des absents\* les boites à compter (chiffres)\* le dé géant\*différents jeuxaller chercher les quantités demandées d’objetsécrite 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 alvéoleMettre 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’activitésAutonomie – 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 solidesIndividuel / meneur du jeu  | \* Situation du robot en formes géométriquescommuniquer 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’activitésAutonomie – 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 familierSe déplacer dans un lieu connu ne respectant des règle de déplacement |
| « La course aux doudous : Dans la classe |  |  | \* orientation en EPSJeu 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 autresUtiliser 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 :  |  |