

<b><u>DOMAINE :</u></b> <b><u>FORMES ET</u></b> <b><u>GRANDEURS</u></b>	<b><u>PERIODE 1</u></b>	<b><u>PERIODE 2</u></b>	<b><u>PERIODE 3</u></b>	<b><u>PERIODE 4</u></b>	<b><u>PERIODE 5</u></b>
<b>Différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme</b>	Différencier des objets et justifier son point de vue <b>Activités :</b> classer des objets <i>Trouver plusieurs classements</i>	Différencier des objets représentés et justifier son point de vue <b>Activités :</b> classer des images	Différencier des objets représentés et justifier son point de vue <b>Activités :</b> trouver différents classements pour une même collection		
<b>Reconnaître, classer et nommer des formes simples (carré, triangle, rond, etc...)</b>		Reconnaître les formes géométriques, les nommer <b>Activités :</b> dominos, commander des pièces pour reproduire un modèle simple réalisé avec des formes, représenté sur fiche, décrire sa production	Reconnaître les formes dans les objets de la vie courante <b>Activités :</b> classer des objets en fonction de leur empreinte, anticiper le classement d'un objet avant de valider par son empreinte ; construire un répertoire de formes	Reconnaître les formes géométriques, les nommer <b>Activités :</b> dominos, commander des pièces pour reproduire un modèle simple, 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 <b>Activités :</b> découper, tracer le contour d'une forme Varier les outils dictée de formes (à tracer)
<b>Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)</b>	Comprendre l'organisation d'un puzzle <b>Activités :</b> puzzles : augmenter nombre de pièces <i>Démarche : bords couleur</i>	Comprendre l'organisation d'un puzzle Identifier les pièces manquantes d'un puzzle <b>Activités :</b> puzzles : augmenter nombre de pièces <i>Démarche : forme</i>	Comprendre l'organisation d'un puzzle ; analyser et reconstituer une figure complexe <b>Activités :</b> puzzles géométriques par superposition, dans une silhouette	Dessiner des formes simples, associées dans un assemblage <b>Activités :</b> décrire, représenter un assemblage simple de formes (lien Arts visuels)	Associer et dessiner des formes simples associées dans un empilement <b>Activités :</b> reproduire un empilement, le décrire, le représenter
<b>Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance</b>	Comparer deux objets/ plusieurs objets suivant leur longueur (lien avec domaine du vivant) : plantes, enfants <b>Activités :</b> observer, comparer,	Comparer plusieurs objets réels, géométriques suivant leur longueur, leur taille <b>Activités :</b> classement, rangement	Construire un assemblage de formes avec la contrainte de longueur des côtés <b>Activités :</b> jeu des longueurs : construire une figure collective		Comparer et classer des objet suivant leur masse <b>Activités :</b> manipuler et classer ; anticiper avant de classer

	justifier		en plaçant côte à côte des formes avec des côtes de même longueur		
--	-----------	--	---	--	--

<b><u>DOMAINE :</u> <u>APPROCHE DES</u> <u>QUANTITES ET DES</u> <u>NOMBRES</u></b>	<b><u>PERIODE 1</u></b>	<b><u>PERIODE 2</u></b>	<b><u>PERIODE 3</u></b>	<b><u>PERIODE 4</u></b>	<b><u>PERIODE 5</u></b>
<b>Mémoriser la suite des nombres</b>	1,2,3, 4, 5 Bande numérique  <b><u>Activités</u></b> : rituels, situations de vie de classe, comptines	Jusque 6 Bande numérique  <b><u>Activités</u></b> : rituels, situations de vie de classe, comptines	Jusque 8 Bande numérique  <b><u>Activités</u></b> : rituels, situations de vie de classe, comptines	Jusque 10 Bande numérique <b><u>Activités</u></b> : rituels, situations de vie de classe, comptines, livres à compter	Jusque 15 Bande numérique <b><u>Activités</u></b> : rituels, situations de vie de classe, comptines, livres à compter
<b>Associer la suite des nombres connus à différentes représentations, dont l'écriture chiffrée</b>	Utiliser les doigts pour compter : 1, 2, 3, 4, 5 Constellations, doigts Varier les représentations des collections (doigts 2+1), représentations non canoniques <b><u>Activités</u></b> : rituels, situations de vie de classe	Utiliser les doigts pour compter : 1, 2, 3, 4, 5 Constellations, doigts, écriture chiffrée <b><u>Activités</u></b> : rituels, situations de vie de classe	Constellations doigts écriture chiffrée  <b><u>Activités</u></b> : jeux d'association, jeux de bataille	Constellations doigts écriture chiffrée Varier les représentations des collections (doigts 2+1), représentations non canoniques <b><u>Activités</u></b> : associer, jeu de l'intrus, jeu de la carte cachée	Constellations doigts écriture chiffrée  <b><u>Activités</u></b> : jeux avec un, deux dés
<b>Comparer des quantités</b>		Comparer visuellement des petites quantités représentées de la même manière <b><u>Activités</u></b> : jeux de bataille	Comparer visuellement des petites quantités représentées <b><u>Activités</u></b> : jeux des boîtes empilées, alignées	Comparer visuellement des quantités différemment représentées, différemment disposées <b><u>Activités</u></b> : jeux d'association, jeux de pistes, jeu des cartes à points Jeu voitures et parkings	Anticiper un résultat en comparant les quantités <b><u>Activités</u></b> : qui va gagner ? qui en a le plus, le moins ?
<b>Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection</b>	Trouver un mode de désignation pour constituer une collection <b><u>Activités</u></b> : comment mémoriser la répartition de 4	Constituer une collection équipotente : un pour chaque Collections éloignées, en plusieurs voyages puis plus d'objets sur le plateau au	Constituer une collection équipotente : un pour chaque Collections éloignées, en un seul voyage <b><u>Activités</u></b> : proposer différentes	Idem <b><u>Activités</u></b> : faire varier la consigne et la situation (dans, sur, pour..)	Constituer une collection équipotente : un pour chaque Collections éloignées, en un seul voyage Utiliser une collection tierce

	<i>sous collections cachées dans des boîtes identiques?</i>	dernier voyage <b>Activités :</b> proposer différentes situations type « mathoeufs », en faisant varier la consigne)	<i>situations type « mathoeufs »</i>		(jetons) <b>Activités :</b> proposer différentes situations type « les autobus »
<b>Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus</b>	Enumérer <b>Activités :</b> type boîtes d'allumettes avec boîtes de 12 œufs, puis plateaux 24 œufs	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 5), pour réaliser Jeu de pistes avec un dé	Aller chercher le nombre d'objets demandés (1 à 5), pour réaliser... Vérifier en dénombrant	Jeux de pistes avec deux dés (différencier)
<b>Résoudre des problèmes portant sur les quantités</b>	Réaliser une distribution : plus d'objets / plus d'enfants Estimer visuellement avant de distribuer et ajuster	Réaliser une distribution : collections éloignées : Estimer avant de distribuer et ajuster		Réaliser une distribution : plus d'objets / plus d'enfants Utiliser une collection tierce (jetons)	Réaliser une augmentation, diminution d'une collection <b>Activités :</b> Jeux avec deux dés, avancer / reculer sur une piste Ajouter, enlever des objets

<b><u>DOMAINE : SE REPERER DANS L'ESPACE</u></b>	<b><u>PERIODE 1</u></b>	<b><u>PERIODE 2</u></b>	<b><u>PERIODE 3</u></b>	<b><u>PERIODE 4</u></b>	<b><u>PERIODE 5</u></b>
<b>Repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi</b>	<b>Activités</b> en salle de motricité : Placer des objets par rapport à soi : En action / avec photos Activités d'expression corporelle		→	<b>Activités</b> en salle de motricité Déplacements sur quadrillage géant	
<b>Décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés</b>	<b>Activités</b> en classe Ranger les espaces jeux Ranger en utilisant les photos, les symboles		<b>Activités</b> en classe Décrire des photographies, des images, retrouver l'image décrite Faire varier les indicateurs spatiaux Décrire un assemblage de formes, pour le faire retrouver	<b>Activités</b> en classe Décrire des photographies, des images, retrouver l'image décrite Faire varier les indicateurs spatiaux Décrire un assemblage de formes, pour le faire retrouver	<b>Activités</b> en classe Décrire la position des objets sur un quadrillage
<b>Décrire et représenter simplement l'environnement proche</b>	Identifier les lieux de l'école ; <b>Activités :</b> décrire les photos, savoir dire à côté de quel lieu	<b>Activités</b> en salle de motricité ou classe ou autre Repérer un objet caché			

<b>(classe, école, quartier...)</b>	il se situe	<i>représenté sur une photo</i>			
<b>Décrire des espaces moins familiers (espaces verts, terrain vague, forêt, étang, haie, parc animalier)</b>		En lien avec les projets de sortie : décrire les photos ; représenter par un dessin Décrire les illustrations d'un album : utiliser la position des personnages pour retrouver l'ordre chronologique (ex : la moufle)			
<b>Suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple</b>		<b><u>Activités</u></b> en salle de motricité : <i>Décrire son parcours : je passe sur, à côté de ... En action / avec photos</i>	<b><u>Activités</u></b> en salle de motricité <i>Réaliser un parcours en passant par 4 endroits montrés sur la photo</i>	<b><u>Activités</u></b> en classe <i>Elaborer un parcours avec objets (matériel ASCO ou à construire) ; faire évoluer un bonhomme (dire ce qu'il fait, suivre consigne)</i>	<b><u>Activités</u></b> en classe <i>Représenter un parcours précédemment vécu avec des images ou gommettes</i>
<b>Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant)</b>	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : varier les dispositions : horizontal, vertical, superposition	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle représenté (modèle éloigné)	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle représenté : varier les dispositions	Reproduire sur feuille un modèle représenté <b><u>Activités</u></b> : jeu du train	Reproduire sur feuille un modèle représenté <b><u>Activités</u></b> : jeu du train <i>Varié le nombre, les repères</i>

<b><u>DOMAINE :</u> <u>SE REPERER DANS LE</u> <u>TEMPS</u></b>	<b><u>PERIODE 1</u></b>	<b><u>PERIODE 2</u></b>	<b><u>PERIODE 3</u></b>	<b><u>PERIODE 4</u></b>	<b><u>PERIODE 5</u></b>
<b>Reconnaître le caractère cyclique ou répétitif de l'alternance jour/nuit</b>			Situer les événements les uns par rapport aux autres : dire ce qu'on fait avant / après l'école		
<b>Reconnaître le caractère cyclique de l'organisation de la journée scolaire</b>	Journée : situer les événements les uns par rapport aux autres (vécu) : Anticiper sur le déroulement Retrouver ce qu'on va faire, ce qu'on a fait	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			
<b>Reconnaître le caractère cyclique de la succession des jours de la semaine</b>	Frise des jours de la semaine : noms des jours Aujourd'hui on est	Frise des jours de la semaine : noms des jours Aujourd'hui, hier, demain	Frise de la semaine / du mois : à constituer progressivement Date ne changer que ce qui est nécessaire	Frise de la semaine / du mois : à constituer progressivement Date ne changer que ce qui est nécessaire	
<b>Exprimer la succession, la simultanéité</b>	Dans l'organisation de la journée (vécu / photos) D'abord, ensuite, après Formes verbales du passé	Dans l'organisation d'activités : vécu, photos D'abord, ensuite, après Formes verbales du passé	Dans une histoire : D'abord, ensuite, après Formes verbales du passé		<b><i>Activités en salle de motricité</i></b> Démarrer, s'arrêter en même temps
<b>Comparer des événements en fonction de leur durée</b>	Programmer les étapes de la réalisation d'un projet : utiliser les formes verbales adaptées			Evaluer le temps qui nous sépare d'un événement Evaluer de manière perceptive des durées (longtemps / pas longtemps..)	

<b><u>DOMAINE :</u> DECOUVRIR LES OBJETS</b>	<b><u>PERIODE 1</u></b>	<b><u>PERIODE 2</u></b>	<b><u>PERIODE 3</u></b>	<b><u>PERIODE 4</u></b>	<b><u>PERIODE 5</u></b>
<b>Reconnaître et identifier des objets</b>	Mettre ensemble des objets selon un critère ou plusieurs donnés : Forme... + couleur... + taille... <b>Activités</b> : varier les supports Reconnaître un algorithme simple (alternance)	Identifier la propriété déterminant la collection <b>Activités</b> : continuer un tri, jeu de l'intrus Reconnaître un algorithme simple (alternance), faire varier la propriété	Déterminer une propriété pour réaliser une collection <b>Activités</b> : classer des objets, des images  Utiliser différents algorithmes	Déterminer plusieurs propriétés permettant de classer des objets <b>Activités</b> : classer suivant la couleur, la taille, la forme Réaliser un algorithme à partir de modèles représentés	Identifier différentes propriétés liées à un objet <b>Activités</b> : décrire l'objet caché, Poser des questions pour retrouver l'objet caché parmi ceux présentés Construire des algorithmes simples et les communiquer
<b>Reconnaître et utiliser quelques fonctions élémentaires (marche/arrêt, ouvrir/fermer)</b>					
<b>Identifier la fonction des objets (pour s'éclairer, pour jouer, ...)</b>					
<b>Connaître les mots usuels qui servent à décrire</b>					

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

<b>(plier, couper, coller, assembler, actionner,...)</b>	successifs Adapter son geste à l'outil	successifs Adapter son geste à l'outil	successifs Adapter son geste à l'outil	successifs Adapter son geste à l'outil	
--	---	---	---	---	--

<b><u>DOMAINE :</u></b> <b><u>DECOUVRIR LE VIVANT</u></b>	<b><u>PERIODE 1</u></b>	<b><u>PERIODE 2</u></b>	<b><u>PERIODE 3</u></b>	<b><u>PERIODE 4</u></b>	<b><u>PERIODE 5</u></b>
<b><u>Élevage (petits mammifères)</u></b> 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					
<b><u>Le corps humain</u></b> 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					

<p>matière (lisse ou grenue..), la résistance mécanique du matériau (rigide, souple, cassant, friable), la densité approximative (lourd, léger) mais aussi la forme, les dimensions, la quantité.</p>					
<p><u>Les végétaux : plantations de graines</u> Prendre conscience qu'il est possible d'obtenir une nouvelle plante en semant des graines ; Prendre conscience qu'une plante grandit, qu'une plante peut fleurir ; Savoir qu'une plante a besoin d'eau.</p>					
<p><u>Les matériaux</u> : Découvrir, explorer, agir sur différents matériaux</p>					