

Domaine d'apprentissage n°4

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE**4-1 Découvrir les nombres et leurs utilisations****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 non numériques / mobiliser des symboles analogiques, verbaux pour communiquer des informations orales sur une quantité

-**Étudier les nombres:** avoir compris que le cardinal (ici la quantité) ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments

APPRENTISSAGES**Progression sur le cycle** 

Comparer des collections afin de familiariser les élèves avec les quantités

 **Estimer des quantités de façon progressive.**


Ex : beaucoup / pas beaucoup...

● [VERS LES MATHS PS](#) – Ed Accès
p14-15 « Beaucoup de noix »

● [VERS LES MATHS PS](#) – Ed. Accès
p16-17 « Trop » / « Pas assez »


● Situations de jeux ou de résolution de problèmes qui font sens (...)

● Construire une **collection équipotente** à une autre

 **Comparer des collections organisées de manières différentes dans l'espace pour trouver celles qui sont équipotentes (qui ont le même cardinal), pour déterminer celles qui ont plus ou moins d'éléments qu'une collection donnée.**

● [L'ALBUM DES 1ers NOMBRES 1,2,3 PS](#) - Brissiaud

● **Boîtes à compter** PS (Nathan)

 **Réaliser une correspondance terme à terme pour comparer ; produire une collection de même cardinal qu'un autre ; comparer des collections organisées de manières différentes dans l'espace pour trouver celles qui sont équipotentes (qui ont le même cardinal), pour déterminer celles qui ont + ou - d'éléments qu'une collection donnée.**

● Construire une **collection équipotente** à une autre

● [Jeu de bataille](#) avec constellations, doigts, collections d'objets, barres... de 1 à 3, 4 et 5

● [VERS LES MATHS MS](#) – Ed.Accès
p72-73 « **Jeu des écureuils** »

● [VERS LES MATHS MS](#) – Ed.Accès
p124 à 126 « **Pipo de clown** »

● Situations de classe : **distribution de matériel** : 1 cerceau à chacun, 1 pinceau par pot etc...

● **Mathoeufs** : ex : aller chercher juste ce qu'il faut de chapeaux pour que chaque Mathoeufs en ait 1.

● [Tour d'appel \(MS\)](#)

● [JE COMPTE, TU COMPARES de 3 à 5](#) –Brissiaud

→ ● [Jeu de bataille](#)
de 1 à 5 et progressivement jusqu'à 10

● [Jeu de bataille](#) : comparer les cartes de chaque joueur en fin de partie

→ ● [VERS LES MATHS MS](#) – Ed.Accès
Jouer à 2, comparer les jetons obtenus sur le clown
Termes « plus que, moins que »

● Jeu type « **La pêche aux trombones** »

→ ● **Mathoeufs**

● [Tour d'appel \(GS\)](#)



● [JE COMPTE, TU COMPARES de 5 à 7](#) - Brissiaud




	<ul style="list-style-type: none"> ● Jeu de cartes avec différentes représentations : trier les cartes par quantités : 3 doigts, 3 barres etc.. → De 1 à 3 	<ul style="list-style-type: none"> ● ALBUMS DES 1ers NOMBRES 2,3,4 et 5 –Brissiaud ● Batawaf (jeu de cartes) → ●...jusqu'à 5 	<ul style="list-style-type: none"> ● ALBUMS DES 1ers NOMBRES 2,3,4 et 5 –Brissiaud → ● Batawaf + comparaison des cartes gagnées → ●...jusqu'à 10
<ul style="list-style-type: none"> ● Nombreuses situations de manipulation permettant à l'enfant de verbaliser ce qu'il fait. Ex : rituel (un enfant par jour en MS ou GS): comparer les collections d'objets apportées par la marionnette de la classe et verbaliser devant le groupe (plus de jetons jaunes que de bleus, autant de feutres que de ciseaux etc...) ● Diverses activités permettant de mémoriser les constellations, de 1 à 3 puis jusqu'à 6 en fin de cycle : dominos, jeux de plateau, jeu du poussin, de la chenille... 			

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 constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée
- 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 précédente / quantifier des collections jusqu'à 10 au moins ; les composer et les décomposer par manipulation effective puis mentale. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10 / parler des nombres à l'aide de leur décomposition

APPRENTISSAGES			
<p>↓</p> <p>Constituer des collections</p>	<p style="text-align: center;"> Donner, montrer, prendre une quantité demandée d'éléments</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Exprimer une quantité avec les doigts de la main (ne pas toujours utiliser la même configuration de doigts : index, auriculaire, etc) → De 1 à 3 ● Carton éclair : les élèves lèvent la carte lorsqu'elle correspond à la quantité demandée par l'enseignant ● VERS LES MATHS PS – Ed Accès p101 « Constellation du dé » jusqu'à 3 ● Jeu de la chenille en P4 et P5 ● Jeu de l'arbre en P4 et P5 Avec le dé + (pas de dé -) 	<ul style="list-style-type: none"> → ● De 1 à 5 (+montrer dans le dos) → ● Idem avec plusieurs cartes par enfant, de 1 à 5 → ● VERS LES MATHS MS – Ed.Accès p22 à 24 « Jeu du serpent » → ● Idem en utilisant le verso de la carte → ● Idem + rajouter le dé « - » en fin de MS 	<ul style="list-style-type: none"> → ● Jusqu'à 10 +montrer dans le dos et avec les deux mains pour les petites quantités : 3 c'est 2 et 1) +Nombre frappé (l'enseignant frappe un nombre, l'élève montre le bon nombre de doigts) ● Activités de constitution et d'appariement de collections (inférieures ou égales à 10) avec des quantités énoncées de différentes façons par l'enseignant (ex : 7 ou « 5 et encore 2 » ou « 6 et encore 1 » ou « 3 et encore 3 et encore 1 ») ● Jeu de la marchande du Type activité Coloredo



	<ul style="list-style-type: none"> ● Activités qui privilégient la perception spontanée des petites quantités jusqu'à 3 Ex : placer 3 bougies d'anniversaire, donner 2 balles à chaque enfant etc... + VERS LES MATHS PS – Ed Accès p58-59 « Petit ours a 3 ans » jusqu'à 3 p60-61 « Le jeu des gâteaux » 	<ul style="list-style-type: none"> ● Jeu des voyageurs (Ermel) à modifier en mini-bus ● Idem dans le quotidien de classe et dans les différents espaces aménagés (ex : collecter les couverts nécessaires pour mettre la table) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Jeu des voyageurs (Ermel) : bus puis train avec plusieurs wagons
<p>APPRENTISSAGES</p> <p>↓</p>	<p>Progression sur le cycle </p>		
<p>Constituer des collections avec comptage (avec les mots-nombres)</p> <p>Compléter une collection</p>	<p> Constituer des groupements afin de réaliser des collections en réponse à une demande / Constituer une collection en utilisant le comptage.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Situations variées avec le petit matériel de classe (compléter une tour...) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Jeu du Coloredo en P4 et P5 de la MS ● VERS LES MATHS MS – Editions Accès p50-51 « Les boîtes à nombres » → réaliser des sachets avec différents objets, créer des collections témoins. De 1 à 4 puis jusqu'à 6 ● Manipulations avec les boîtes à œufs (2 jetons dans la boîte, faire en sorte qu'il y en ait 3 puis 4...) ● Tour d'appel MS (combien de cubes faut-il rajouter pour que la tour soit complète ?) ● Greli-grelot (avec petites quantités) : 4 grelots dans une main, secouer et répartir les grelots dans les 2 mains. Une main ouverte, trouver le nombre d'objets dans l'autre main ● Jeu des voyageurs (Ermel) à modifier en mini-bus 	<ul style="list-style-type: none"> ● Idem jusqu'à la fin du cycle ● VERS LES MATHS GS – Editions Accès p112-113 « Les boîtes à nombres » avec utilisation de boîtes à œufs ● Boîte de Picbille : jusqu'à 5 en P3 et P4, jusqu'à 10 (2 boîtes de 5) en P5 ● Tour d'appel GS ● Greli-grelot (augmentation progressive des collections à compléter) ● Jeux de cartes : trouver la « carte complément » Ex : un enfant pioche la carte 2 → trouver la carte pour fabriquer le 5 ● Jeu des voyageurs (Ermel) : bus puis train avec plusieurs wagons
<p>Composer, décomposer une quantité</p>	<p> Dire le mot nombre correspondant au cardinal d'une collection proposée / Dire le mot nombre correspondant au cardinal d'une collection (précédemment dénombrée) à laquelle, en présence de l'enfant, l'enseignant ajoute ou retire un ou plusieurs éléments / Verbaliser la décomposition du nombre (« 5 c'est 3 et 2 »)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● VERS LES MATHS PS – Ed Accès P86-87 « Les 3 petits cochons » (à adapter en fonction du contexte de classe, du thème choisi) ● Verbaliser toute situation de classe en lien avec les quantités (ex : 1 PS et 2 MS absents, c'est 3 absents) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Jeu du gobelet : de 2 à 5 ● JE COMPTE, TU COMPARES de 3 à 5 –Brissiaud ● ALBUM A CALCULER 3,4,5,6,7 - Brissiaud - MS-GS 	<ul style="list-style-type: none"> ● Jeu du gobelet : de 3 à 7, progressivement vers 10 ● JE COMPTE, TU COMPARES de 5 à 7 - Brissiaud ● ALBUM A CALCULER 5,6,7,8,9,10 - Brissiaud - GS

<p>Composer, décomposer une quantité (suite)</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● VERS LES MATHS MS – Ed.Accès P58-59 « 4 éléphants » P88-89 « Les hérissons » : décomposition jusqu'à 5 → p106 à 111 « Jeu des collections organisées » → ● Comptines numériques : « Voici ma main » → 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fabriquer une quantité en utilisant les 2 mains ● « Les hérissons » à adapter jusqu'à 8 ● A utiliser de nouveau en P1 et 2 ● Jeu des voyageurs (Ermel) (ex: 10 c'est 6 voyageurs déjà présents dans le bus et 4 voyageurs placés) ● Jeu de la marionnette : dire combien d'éléments ont été apportés et verbaliser la décomposition ● « 4 feuilles sur un arbre » « Violette »
---	--	--	--

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

<p>APPRENTISSAGES</p>			
<p>Garder en mémoire la position des objets</p>	<p style="text-align: center;"> <i>Construire une suite identique à une suite ordonnée proposée</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comptines / chants : « Petits lutins » (à réduire) « Quand 3 poules vont au champ » : voir la mise en scène p100 dans VERS LES MATHS PS ● Algorithmes 2 critères (couleur ou forme) ● Jeu de la jungle : reproduire la suite des animaux → ● VERS LES MATHS PS – Ed Accès P78-79 « Le train des poupées » ● Farandoles ● Ranger des personnages les uns derrière les autres (Playmobil, Duplos etc...) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comptines / chants : « Petits lutins » « Quand 3 poules vont au champ » ● Algorithmes 2 puis 3 critères (couleur ou forme) ● Jeu de la jungle : Idem 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comptines / chants : « Petits lutins » « Quand 3 poules vont au champ » « Ma main a cinq doigts » ● Algorithmes complexes (perles, matériel varié) ● +Visualiser les algorithmes avec le corps, dans une ronde (ex : les 3 premiers élèves sont placés par l'enseignant de dos, de face, assis etc... les autres reproduisent un à un l'algorithme)

Repérer et utiliser le rang d'un élément dans une suite ordonnée

 **Placer un élément en connaissant sa position et en respectant le sens du parcours**

● **Jeu à règles** (jeux de plateaux / activités physiques) : attendre son tour pour jouer

● **Jeu de la jungle** : placer les animaux en fonction de la demande de l'enseignant

→ ● Idem

● **Calendrier**

● **Calendrier** (bien expliciter que le dimanche 12 mai est le 12^{ème} jour du mois)

→ ● Idem

→ ● Idem

● **Jeu de la marelle** (la 1ère case, la 3^{ème} etc...)

→ ● Idem

● **Images séquentielles** : remettre quelques images dans l'ordre chronologique et les numéroter à l'aide d'étiquettes-chiffres

→ ● Idem en augmentant le nombre d'images

● Reproduire un **parcours** et **numéroter** les ateliers

CONSTRUIRE DES PREMIERS SAVOIRS ET SAVOIRS – FAIRE AVEC RIGUEUR

Acquérir la suite oral des mots-nombres / Ecrire les nombres avec les chiffres / Dénombrer

Attendus de fin de cycle :


-**Utiliser les nombres**: mobiliser des symboles analogiques, verbaux pour communiquer des informations orales sur une quantité

-**Étudier les nombres**: quantifier des collections jusqu'à 10 au moins / Dire la suite des nombres jusqu'à 30 / Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

APPRENTISSAGES



Acquérir la suite orale des mots-nombres

 **Dire la suite orale des mots-nombres : de 1 en 1, à partir de 1...**
→ travail systématique de la suite orale des nombres

● **Jusqu'à 5 ou 6**
Lorsqu'on compte les élèves d'un petit groupe
Jeux de plateaux avec dés à points

→ ● **Jusqu'à 10 ou 15**
Lorsqu'on compte les élèves d'une section
Jeux de plateaux avec dés à points

→ ● **Jusqu'à 30**
Lorsqu'on compte les élèves de la classe (+adultes...)
Jeux de plateaux : somme de 2 dés à points

● **Comptines numériques (ou chants)**
« 1 2 3 j'ai trois ans ! » → 3
« Voici ma main » → 5
« Un petit cochon pendu au plafond »

→ ● **Comptines numériques (ou chants)**
« Les lapins coquins » → 5 (ajout de 1 lapin)
« Violette » → 7
« 1, 2, 3, nous irons au bois »
« Qui fera la bonne galette ? » → 6


Livre « 5 pommes rouges » (Minedition)







→ ● **Comptines numériques (ou chants)**
« 1, 2 j'ai pondu 2 œufs » + « La poule » → 9

● **Activités physiques** (ex : jeu de l'horloge)

● **Jeu de la corde linge**

● **Le nombre mystère** (avec bande numérique)

<p>Acquérir la suite orale des mots-nombres (suite)</p>	<p>• Utilisation régulière de livres à compter (« 1, 2, 3 petits chats qui savaient compter jusqu'à 3 » Ec des loisirs / « 5 pommes rouges » Minedition)</p> <p>• Affichage avec les différentes représentations du nombre, de 1 à 3</p>	<p><i>...puis à partir d'un autre nombre</i></p> <p>• La ronde des nombres (un élève dit un nombre, son voisin dit le suivant etc...)</p> <p>→ idem + création d'un livre pour la classe de (1 à 5)</p> <p>→ Idem de 1 à 5</p>	<p>→ Idem + réciter en disant les nombres 2 par 2, voire 3 par 3</p> <p><i>...en avançant de 2 en 2</i></p> <p>• Compter de 2 en 2 lorsque les élèves sont rangés</p> <p>• Ranger des objets en faisant des paquets de 2</p> <p><i>...en reculant pour les 10 premiers nombres</i></p> <p>• Compte à rebours pour le départ d'une course</p> <p>• Jeu de la fusée</p> <p>• La ronde des nombres</p> <p>• Comptines ou chansons « Ils étaient 5 dans un grand lit » « 5 petits moutons »</p> <p>• Mise en relation en évidence des régularités à partir de 17.</p> <p>Le nombre oublié (dire ou écrire sur l'ardoise le nombre oublié par l'enseignant lorsqu'il récite la comptine numérique)</p> <p>→ idem + création d'un livre pour la classe de (1 à 10)</p> <p>→ Idem de 1 à 10</p>
<p>Écrire les nombres avec les chiffres</p>	<p>• Jusqu'à 3</p> <p>• Carton éclair jusqu'à 3 (ex : en petit groupe, les élèves montrent la carte qui correspond à la demande de l'enseignante)</p>	<p> <i>Associer le chiffre correspondant à un mot-nombre énoncé (jusqu'à 10)</i></p> <p>• Jusqu'à 5-6</p> <p>• L'ALBUM DES 1ers NOMBRES 2,3,4,5 MS-GS - Brissiaud</p> <p>• Activité ritualisée des présences : un élève tire une carte de représentations figurées (de 1 à 5) et distribue le nombre d'étiquettes correspondant etc..</p> <p>→ Idem jusqu'à 5-6</p>	<p>• Jusqu'à 10</p> <p>• Jeu de loto</p> <p>• Activité ritualisée de l'appel : associer cartes des représentations figurées au nombre de présents sur chaque ligne du tableau de présence</p> <p>→ Idem jusqu'à 10</p>

<p>Ecrire les nombres avec les chiffres (suite)</p>	 Associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée (jusqu'à 10)			
	<ul style="list-style-type: none"> ●Jusqu'à 3 ●L'ALBUM DES PREMIERS NOMBRES 1,2,3 PS - Brissiaud 	<ul style="list-style-type: none"> ●Jusqu'à 5-6 ●JE COMPTE, TU COMPARES de 3 à 5 -Brissiaud ●L'ALBUM DES PREMIERS NOMBRES 2,3,4,5 MS-GS Brissiaud 	<ul style="list-style-type: none"> ●Jusqu'à 10 ●JE COMPTE, TU COMPARES de 5 à 7 - Brissiaud ●Jeu de la marchande du Type activité Coloredo: étape de la commande écrite 	
			 Tracer chacun des chiffres	
			<ul style="list-style-type: none"> ●1, 2 et 3 Tracer dans le sable, la semoule... En pâte en modeler (sur modèle ou à côté), sur ardoise, tableau à craies, tablette numérique.... 	<ul style="list-style-type: none"> ●De 1 à 10 Utilisation du porte-vues Sur ardoise, tableau à craies, tablette numérique... ●Dictées de nombres
<p>Dénombrer</p>	 Utiliser la perception globale pour quantifier			
	<ul style="list-style-type: none"> ●Subitizing (quantités jusqu'à 3) 	<ul style="list-style-type: none"> ●Subitizing (quantités jusqu'à 3) ●ALBUM A CALCULER 3,4,5,6,7 - Brissiaud - MS-GS ●Des activités visent à faire varier la taille des collections pour permettre à l'élève de quantifier 1, 2, 3 éléments puis de repérer 1, 2, 3 éléments dans une collection plus large. 	<ul style="list-style-type: none"> ●Subitizing + perception globale possible lorsque les quantités sont organisées en constellations ●ALBUM A CALCULER 5,6,7,8,9,10 - Brissiaud – GS 	
	 Énumérer : prendre en compte chaque unité d'une même collection sans en oublier ni pointer deux fois la même Utiliser le dernier mot-nombre cité pour exprimer la quantité de la collection (mémoire de la quantité)			
	<p>→situations d'apprentissages permettant de s'appuyer sur une collection, un codage repérant les éléments déjà comptés par la construction d'un trajet graphique ou mental</p>			
	<ul style="list-style-type: none"> ●VERS LES MATHS MS – Editions Accès p106-111 « Collections organisées » p36-37 «Collections de 4» (activité physique: jeu des 4 coins / réalisation de colliers pour les coins-jeux) 	<ul style="list-style-type: none"> ●VERS LES MATHS GS – Editions Accès p78-81 « Le jeu des jouets » 		
 Dénombrer des quantités jusqu'à 10				
<p>→situations d'apprentissage faisant varier la nature des collections et leur organisation spatiale. Prendre appui sur : des dénombrements de collections d'objets déplaçables, d'objets fixes organisés spatialement, d'objets fixes éloignés ou non</p>				
			<ul style="list-style-type: none"> ●De 1 à 5-6 	<ul style="list-style-type: none"> ●De 1 à 10
 Construire des collections				
<p>→des situations pour construire une collection de même cardinal qu'une collection témoin à l'aide des doigts, d'objets, de points, des mots-nombres énoncés</p>				
<ul style="list-style-type: none"> ●Jeu de la marchande : commande à réaliser à l'aide de cartes doigts/constellations 				

Domaine d'apprentissage n°4




CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

4-2 Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

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

APPRENTISSAGES	Progression sur le cycle 		
<p style="text-align: center;">↓</p> <p style="color: red; font-weight: bold;">Explorer des formes, des grandeurs...</p>	<p> <i>Reconnaître globalement des solides par la vue et le toucher / des formes planes par la vue</i></p> <p> <i>Reconnaître, distinguer des solides puis des formes planes</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Encastremets - Premiers puzzles et pavages ● Boîtes à formes ● Jeux d'appariement (dominos, mémoire, loto) ● Reproduction d'assemblages de formes (en posant les formes sur le modèle). Possibilité de commander les formes souhaitées. ● Tri d'éléments d'un jeu de construction ● Tri d'objets selon leurs formes ● Jeux de reconnaissance tactile (identifier une forme dans un sac) ● Jeu de kim avec formes planes (identifier la forme manquante) ● Collier de perles avec une forme donnée ● VERS LES MATHS PS – Ed Accès P..... « Le poisson » 	<ul style="list-style-type: none"> ● Puzzles jusqu'à 35 pièces environ ● Classement d'objets en fonction de leur forme (cercle, carré, triangle) + utilisation adéquate du vocabulaire lié aux formes VERS LES MATHS MS – Ed. Accès P46-47 « Des formes autour de nous » ● Dessiner des formes (à l'aide d'un gabarit, intérieur ou extérieur + jeu du portrait) ● Jeux d'association d'un objet à une de ses représentations (photos ou dessins) → ● Idem ↗ ● Idem ● Tangram 5 pièces ● Reproduction de modèles en posant les formes sur les pièces dessinées ou à côté VERS LES MATHS MS – Ed. Accès P30-31 « Jeux de formes » 	<ul style="list-style-type: none"> ● Puzzles plus complexes → ● Idem + rectangle → ● Idem + dessin de modèles de formes empilées ● Classement des solides : cube, pyramide, boule, cylindre (matériel de la classe ou objets variés apportés de la maison) → ● Idem avec des solides ● Tangram 7 pièces ● Reproduction d'assemblages de formes simples VERS LES MATHS GS – Ed. Accès P22-23 « Dessinons des formes »

<p>Explorer des formes, des grandeurs... (suite)</p>	<p> Appréhender les objets selon le critère d'une grandeur particulière (sa longueur, sa masse ou son volume)</p> <p> Comparer deux objets selon une seule de ces grandeurs (lorsque cela est possible) en ayant recours à un troisième objet de référence pour pouvoir faire cette comparaison (ranger des tours de cubes empilés de la plus courte à la plus longue (domaine des longueurs) / trier des objets en plaçant les plus lourds sous une étagère et les plus légers sur cette étagère (domaine des masses) / trier des objets en plaçant les plus gros dans un grand carton et les plus petits dans une boîte (domaine des volumes) / construire des tours en empilant des disques de plus en plus petits (domaines des aires) / choisir des formes en vues de recouvrir une surface (domaine des aires))</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Construire plus grand que soi (tour de briques...) puis plus grand qu'un objet (bouteille, chaise etc...) ● Classer ou ranger des objets de taille différente ● Boîtes gigognes ● Se mesurer, comparer la taille des enfants 	<ul style="list-style-type: none"> → ● Idem ● Observer la croissance des végétaux et comparer la longueur à différents stades VERS LES MATHS MS – Ed.Accès P60-61 « Comparaison de longueurs » (plantation d'un bulbe) ● VERS LES MATHS MS – Ed.Accès P98-99 « Le jeu des longueurs » (Tangram 5 pièces) 	<ul style="list-style-type: none"> → ● Idem +VERS LES MATHS GS – Ed.Accès P58-59 « Construire une toise » → ● Idem → ● Idem +VERS LES MATHS GS – Ed.Accès P96-97 « Domino des longueurs » (tangram 7 pièces)
	<ul style="list-style-type: none"> ● VERS LES MATHS MS – Ed.Accès P164-165 « La balance » ● VERS LES MATHS MS – Ed.Accès P162-163 « Les déménageurs » (gros et lourd / petit et léger) ● Transvasements (eau colorée, graines, sable...) + comparaison de volumes 	<ul style="list-style-type: none"> → ● Idem +VERS LES MATHS GS – Ed.Accès 194-195 « Les balances » → ● Idem ● Idem +VERS LES MATHS GS – Ed.Accès P192-193 « Les solides » (construire un solide par assemblage de formes) 	
	<p> Appréhender la notion d'alignement</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ranger des personnages les uns derrière les autres (Playmobil, Duplos etc...) 		
<p>...et des suites organisées</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Rythmes de formes, de tailles, de couleur (2 critères) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rythmes de formes 2 puis 3 critères 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rythmes complexes

•**Cette programmation de cycle est le fruit d'une concertation entre plusieurs enseignantes de maternelle** (enseignantes de la même école ou bien extérieures à l'école dans laquelle je travaille).

Merci à Christine B, Christine R, Corinne (GS-CP) et Marianne pour leur précieuse collaboration !

•**Pour construire cette programmation de cycle, nous nous sommes référées aux programmes 2015 ainsi qu'aux ressources Eduscol.**

Nous avons travaillé ensemble dans l'objectif d'associer des situations concrètes aux apprentissages visés.

Il reste à programmer ces situations et ces actions sur l'année scolaire.

•**Code couleur :**

En **VIOLET** : références aux **programmes de l'école maternelle 2015** (domaines, sous-domaines et attendus de fin de cycle)

En **ROUGE** : références au guide Eduscol « **Indicateurs de progrès pour les 5 domaines d'apprentissage** »

-les apprentissages ciblés et, dans le tableau, des exemples de situations à mettre en place

-en italique et avec l'œil  → ce que l'enseignant doit pouvoir observer (« l'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à ... »)

En **NOIR** : **mis en œuvre possibles** dans les classes : activités, matériel à utiliser, ouvrages à consulter

En **BLEU** : **liens hypertextes** vers certaines situations, certains ouvrages