PROGRAMMATION DOMAINE 4

Construire les premiers outils pour structurer sa pensee

Moyenne section

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	**Utiliser les nombres** - Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. - Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée. - 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. - Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, 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. - 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. - Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix. - Parler des nombres à l'aide de leur décomposition. - Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix. **Formes, grandeurs, suites organisées** - 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.

1 Decouvrir les nombres et leurs utilisations

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
OBJECTIFS	Mémoriser la suite numérique jusqu'à 4. Reconnaitre des petites quantités (collections de 3). Lire les nombres de 1 à 4. Résoudre des problèmes de quantités. Décomposer le nombre 3.	Reconnaitre des petites quantités (collections de 4). Dénombrer une quantité jusqu'à 6. Lire les nombres de 1 à 6. Décomposer le nombre 4. Comparer des petites quantités (3,4) : plus que, moins que, autant que, en utilisant des procédures numériques ou non.	Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 10. Décomposer le nombre 5. Résoudre des problèmes de quantités.	Comparer des quantités. Compter des collections de 1 à 6 et écrire les nombres. Reconnaître globalement des petites quantités organisées en configuration connue/doigts de la main, dé.	Dénombrer une quantité jusqu'à 10. Lire et écrire les nombres jusqu'à 10. Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée sur une bande numérique. Résoudre des problèmes de quantités.

2 Explorer des formes des grandeurs des suites organisees

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
OBJECTIFS	Différencier des formes simples. Comparer des tailles. Jeux de loto, puzzle, memory. Jouer avec des jeux qui utilisent l'encastrement en volume et de formes différentes. Réaliser des algorithmes.	Reconnaitre, classer et nommer des formes géométriques simples. Comparer et ranger des objets selon leur taille. Dessiner des formes simples.	Reproduire un assemblage de formes simples à partir d'un modèle. Trier ou classer des éléments selon différents types de critères. Réaliser des algorithmes plus complexes.	Dessiner des formes simples, de plus en plus précises. Catégoriser par formes géométriques en volume.	Ranger et comparer des objets selon leur masse.
TOUTE L' ANNÉE	Les couleurs. Puzzles et pavages simples à complexes, avec ou sans modèles. Les couleurs et leurs nuances. Suites organisées et algorithmes.				