

VERSION SIMPLIFIEE DES PROGRAMMES DE MATHEMATIQUES CYCLE 1

A ABORDER AVANT 4 ANS	A PARTIR DE 4 ANS (OU DÈS QUE LES APPRENTISSAGES PRECEDENTS ONT PU ETRE OBSERVES)	A PARTIR DE 5 ANS (OU DÈS QUE LES APPRENTISSAGES PRECEDENTS ONT PU ETRE OBSERVES)
DECOUVRIR LES NOMBRES		
EXPRIMER UNE QUANTITE PAR UN NOMBRE		
Comprendre qu'une quantité d'objets ne dépend ni de la nature de ces objets ni de leur organisation spatiale.	Poursuivre la compréhension qu'une quantité d'objets ne dépend ni de leur nature ni de leur organisation spatiale.	Poursuivre la compréhension qu'une quantité d'objets ne dépend ni de leur nature ni de leur organisation spatiale.
Comprendre que si on ajoute un objet à une collection, le nombre qui désigne sa quantité est le suivant dans la suite orale des noms des nombres.	Poursuivre la compréhension : si on ajoute un objet à une collection, le nombre qui désigne sa quantité est le suivant dans la suite orale des noms des nombres.	Poursuivre la compréhension : si on ajoute un objet à une collection, le nombre qui désigne sa quantité est le suivant dans la suite orale des noms des nombres.
Comprendre que dans la suite orale des noms des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent.	Poursuivre la compréhension : dans la suite orale des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent.	Poursuivre la compréhension : dans la suite orale des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent.
Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à 3, voir 4).	Parcourir une collection en passant une et une seule fois par chacun de ses éléments.	Poursuivre les stratégies de parcours d'une collection en passant une et une seule fois par chacun de ses éléments.
Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à 3, voir 4).	Dénombrer une collection d'objet jusqu'à six.	Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à dix voire au-delà).
Comparer des quantités.	Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à 6 objets).	Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à dix voire au-delà).

Composer et décomposer des nombres (deux, trois, voire quatre).	Comparer des quantités.	Comparer des quantités.
Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres.	Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à six.	Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à dix, voire au-delà.
Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.	Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres.	Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres.
Connaitre la comptine numérique de un à six.	Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.	Surcompter (cad compter à partir d'un nombre donné de 1 en 1).
	Écrire en chiffres les nombres de un à six.	Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.
	Connaitre la comptine numérique de un à douze.	Écrire en chiffres les nombres de 1 à 10.
		Connaitre et utiliser la comptine numérique jusqu'à 30.
EXPRIMER UN RANG OU UNE POSITION PAR UN NOMBRE		
	Comprendre la notion de rang.	Comprendre la notion de rang d'un objet.
	Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position.	Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position.
	Se familiariser avec le début de la bande numérique.	Comprendre le lien entre un ajout et un avancement et celui entre un retrait et un recul.
		Construire la bande numérique jusqu'à 10.

UTILISER LES NOMBRES POUR RESOUDRE DES PROBLEMES.

Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout.	Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout.	Déterminer le tout ou une partie dans un problème de parties-tout.
	Trouver une position finale à partir d'une position initiale et d'un déplacement sur une piste du type « jeu de l'oie » ou sur la bande numérique.	Déterminer la quantité d'objets ayant été ajoutée ou retirée à une collection à partir de ses quantités initiales et finales.
	Rechercher le tout dans un problème de groupements.	Déterminer la position finale à partir de la position initiale et d'un déplacement sur une piste du type « jeu de l'oie » ou sur la bande numérique.
	Rechercher la valeur d'une part dans un problème de partage équitable.	Déterminer le cardinal d'une collection à partir de celui d'une autre collection et de l'écart entre les deux.
		Déterminer le tout dans un problème de groupement d'objets.
		Déterminer la valeur d'une part dans un problème de partage équitable (avec éventuellement un reste).

EXPLORER LES SOLIDES ET LES FORMES PLANES

Reconnaitre, trier et classer des objets selon leur forme.	Reconnaitre et classer des solides (cube, boule, pyramide à base carrée, cylindre) et des formes géométriques planes (triangle, carré, disque).	Décrire quelques solides simples : cube, pavé, boule, pyramides à base carrée ou triangulaire, cylindre, cône).
Percevoir l'invariance de la forme d'un objet par rapport aux déplacements qu'il peut subir.	Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes (maximum 5).	Reconnaitre, trier et classer des formes géométriques planes, indépendamment d'autres critères comme la couleur, la taille, l'orientation.
Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes.		Décrire et nommer quelques figures géométriques simples : carré, rectangle, triangle, disque.
		Reproduire des assemblages de solides (maximum 5) et de formes planes (maximum 8).
		S'approprier la règle comme outil de tracé.

EXPLORER DES GRANDEURS : LONGUEUR, MASSE

Reconnaitre un objet de même longueur qu'un objet donné.	Comparer directement des longueurs d'objets rectilignes et verbaliser le résultat.	Comparer indirectement des longueurs d'objets rectilignes.
Comparer des objets selon leur longueur.	Classer les objets rectilignes selon leur longueur.	Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur (maximum 5).
	Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur et verbaliser le résultat.	Produire un objet rectiligne de même longueur qu'un objet donné.
	Comparer les masses de deux objets.	Ordonner les masses de trois objets. Verbaliser les résultats.
		Reconnaitre l'égalité de deux masses. Verbaliser les résultats.

SE FAMILIARISER AVEC LES MOTIFS ORGANISES

Mémoriser un motif répétitif très simple.	Mémoriser un motif répétitif simple.	Repérer et décrire oralement la structure d'un motif évolutif.
Reproduire un motif répétitif à l'identique.	Reconnaitre un motif répétitif à ses régularités.	Identifier la structure d'un motif répétitif ou évolutif indépendamment des éléments physiques qui le composent.
	Décrire oralement des motifs répétitifs simples de différentes natures, sans nécessairement recourir au vocabulaire spécialisé.	Créer des motifs de différentes natures.
	Prolonger l'amorce d'un motif répétitif et verbaliser la règle de prolongement utilisée.	

