



## PÉRIODE 1

## PÉRIODE 2

## PÉRIODE 3

## PÉRIODE 4

## PÉRIODE 5

## Découvrir les nombres

|  |  |  |  |   |  |
|--|--|--|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Poursuivre la compréhension qu'une quantité d'objets ne dépend ni de leur nature ni de leur organisation spatiale</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser une collection d'objets de 1 à 4 comme celle du modèle (objets différents entre le modèle et la collection à faire et organisation spatiale différente)</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser une collection d'objets de 1 à 6 comme celle du modèle (objets différents entre le modèle et la collection à faire et organisation spatiale différente)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser une collection d'objets de 1 à 8 comme celle du modèle (objets différents entre le modèle et la collection à faire et organisation spatiale différente)</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser des collections avec différents objets, la cardinalité est donnée par une représentation analogique (doigt ou dé) ou par le nom du nombre (1 à 10)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconnaître et réaliser des collections avec différents objets, la cardinalité est donnée par une représentation analogique (doigt ou dé) ou par le nom du nombre (jusqu'à 10, voir au-delà)</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> <li>• Comprendre que dans la suite orale des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser une collection contenant un objet de plus qu'une collection donnée (donner 3 objets, l'enfant passe à 4 objets)</li> <li>• Réaliser une collection contenant un objet de moins qu'une collection donnée (donner 3 objets, l'enfant passe à 2 objets)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nommer les nombres correspondant au cardinal d'une collection avant et après l'ajout d'un élément (de 1 à 6 objets)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nommer les nombres correspondant au cardinal d'une collection avant et après l'ajout d'un élément (de 1 à 8 objets)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nommer les nombres correspondant au cardinal d'une collection avant et après l'ajout d'un élément (de 1 à 10 objets)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nommer les nombres correspondant au cardinal d'une collection avant et après l'ajout d'un élément (plus de 10 objets)</li> </ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Poursuivre les stratégies de parcours d'une collection en passant une et une seule fois par chacun de ses éléments.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Séparer les éléments déjà pointés de ceux qui ne le sont pas encore.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pointer du doigt ou marquer les éléments déjà parcourus (le nombre d'objets peut être supérieur à 6)</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pointer du doigt ou marquer les éléments déjà parcourus (le nombre d'objets peut être supérieur à 10)</li> <li>• Créer un parcours passant une et une seule fois par chaque élément</li> <li>• Mettre un objet dans chaque boîte présente sur la table sans en oublier</li> </ul> |   |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à 10, voire au-delà)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dénombrer en déplaçant les objets. Utiliser le principe de cardinalité pour dénombrer une collection par énumération (jusqu'à 10)</li> <li>• Utiliser ses doigts, les points du dé ou le nom d'un nombre pour indiquer la quantité d'objets d'une collection (1 à 10)</li> <li>• Utiliser des compositions et des décompositions pour dénombrer</li> <li>• Utiliser la connaissance d'une composition pour aider à dénombrer plus rapidement (4 et 4 font 8)</li> </ul> |  |  |   |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à 10, voire au-delà)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser des collections (jusqu'à dix, voire au-delà) contenant la même quantité d'objets qu'une collection donnée</li> <li>• Réaliser des collections (jusqu'à dix, voire au-delà) contenant la même quantité d'objets qu'une représentation analogique donnée ou que donnée oralement</li> <li>• Réaliser une collection (jusqu'à dix, voire au-delà) en réunissant des collections plus petites.</li> </ul>  |  |  |   |  |



# Acquérir les premiers outils mathématiques

Programmation annuelle : 2025-2026



|  | <b>PÉRIODE 1</b>  | <b>PÉRIODE 2</b>  | <b>PÉRIODE 3</b>  | <b>PÉRIODE 4</b>  | <b>PÉRIODE 5</b>  |
|--|---|---|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparer des quantités</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparer globalement et utiliser les locutions « plus que », « moins que », « autant que »</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparer par correspondance terme à terme les cardinaux de deux collections et utiliser les locutions « plus que », « moins que », « autant que »</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparer les cardinaux de deux collections en dénombrant chacune d'elles et utiliser les locutions « plus que », « moins que », « autant que »</li> </ul>  |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparer des quantités données par leur écriture chiffrée ou par le nom des nombres</li> </ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à 10.</li> <li>• Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres</li> <li>• Surcompter (c'est-à-dire compter de un en un à partir d'un nombre donné).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mobiliser des compositions et des décompositions de nombres pour résoudre des problèmes (nombres jusqu'à 10)</li> <li>• Réaliser des compositions et des décompositions de nombres avec les doigts des deux mains (nombres jusqu'à 10)</li> <li>• Verbaliser les compositions de nombres en montrant l'utilisation possible des doubles (2 et 2 font 4 ...)</li> <li>• Réaliser des compositions et des décompositions de nombres avec les doigts d'une ou des deux mains (nombres jusqu'à 10)</li> <li>• Verbaliser les décompositions des nombres compris entre deux et dix</li> <li>• Apprendre le surcomptage pour ajouter deux nombres avec l'aide des doigts de la main</li> </ul> |   |   |   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (4)</li> <li>• Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (4)</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (6)</li> <li>• Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (6)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (8)</li> <li>• Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (8)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (10)</li> <li>• Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (10)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (plus de 10)</li> <li>• Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (plus de 10)</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Écrire en chiffres les nombres de un à dix.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ecrire des nombres dans des situations de communication</li> </ul>   |   |   |   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître et utiliser la comptine numérique jusqu'à trente.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réciter la comptine numérique de 1 à 30 voire plus de façon ordonnée et segmentée</li> <li>• Réciter la comptine numérique jusqu'à un nombre donné</li> <li>• Réciter la comptine numérique jusqu'à trente en partant d'un nombre autre que un (en vue du surcomptage)</li> <li>• Réciter la comptine numérique à rebours de dix à un (en vue du décomptage)</li> <li>• Réciter les comptines numériques (jusqu'à vingt) de deux en deux en partant de un et en partant de deux</li> </ul>   |   |   |   |   |



# Acquérir les premiers outils mathématiques

Programmation annuelle : 2025-2026



**PÉRIODE 1**

**PÉRIODE 2**

**PÉRIODE 3**

**PÉRIODE 4**

**PÉRIODE 5**

## Exprimer un rang ou une position par un nombre

• **Comprendre la notion de rang d'un objet**

- Repérer par perception visuelle le premier, le dernier, le deuxième et l'avant dernier des éléments d'une suite ordonnée.
- Repérer à l'aide d'une procédure de comptage le rang d'un élément d'une suite ordonnée comportant au plus dix éléments
- Déterminer un rang dans une suite ordonnée (contenant jusqu'à dix objets) dont on a changé le point de départ ou le sens du parcours.

• **Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position**  
• **Comprendre le lien entre un ajout et un avancement et celui entre un retrait et un recul.**

- Déterminer une position résultant d'un déplacement avant ou arrière via des jeux de plateaux en apprenant à déplacer son pion en avançant ou en reculant en fonction d'une quantité demandée
- Verbaliser la procédure permettant de déterminer la position résultant d'un avancement ou d'un recul à partir d'une position initiale
- Utiliser la décomposition pour trouver plus facilement le déplacement à effectuer

• **Construire la bande numérique jusqu'à dix.**

- Positionner des représentations (constellation du dé, doigts, écriture chiffrée, représentation verticale de la quantité associée) des nombres inférieurs ou égaux à 10 dans les premières cases de la bande numérique
- Placer un objet dans une case correspondant à une position donnée
- Compléter une bande numérique lacunaire
- Noter avec une photo de l'enfant son avancée dans l'apprentissage de la comptine numérique sur la bande numérique de la classe



# Acquérir les premiers outils mathématiques

Programmation annuelle : 2025-2026



**PÉRIODE 1**

**PÉRIODE 2**

**PÉRIODE 3**

**PÉRIODE 4**

**PÉRIODE 5**

## Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes

- Déterminer le tout ou une partie dans un problème de parties-tout
- - Déterminer la quantité d'objets ayant été ajoutée ou retirée à une collection à partir de ses quantités initiale et finale.
- - Déterminer la position finale/ initiale à partir de la position initiale/finale et d'un déplacement sur une piste ou sur la bande numérique.
- - 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).

- Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème d'ajout
- Utiliser une représentation sur papier du problème à résoudre et de sa solution
- Mobiliser la connaissance des compositions-décompositions des nombres.
- Faire des problèmes de logique (plutôt futés)

- Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de partage
- Utiliser une représentation sur papier du problème à résoudre et de sa solution
- Faire des problèmes de logique (plutôt futés)
- Mobiliser la connaissance des compositions-décompositions des nombres.

- Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de groupement
- Utiliser une représentation sur papier du problème à résoudre et de sa solution
- Faire des problèmes de logique (plutôt futés)
- Mobiliser la connaissance des compositions-décompositions des nombres.

- Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de retrait
- Utiliser une représentation sur papier du problème à résoudre et de sa solution
- Faire des problèmes de logique (plutôt futés)
- Mobiliser la connaissance des compositions-décompositions des nombres.

- Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de déplacement
- Utiliser une représentation sur papier du problème à résoudre et de sa solution
- Faire des problèmes de logique (plutôt futés)
- Mobiliser la connaissance des compositions-décompositions des nombres.



# Acquérir les premiers outils mathématiques

Programmation annuelle : 2025-2026



**PÉRIODE 1**

**PÉRIODE 2**

**PÉRIODE 3**

**PÉRIODE 4**

**PÉRIODE 5**

## Explorer les solides et les formes planes

- Décrire quelques solides simples : cube, pavé, boule, pyramides à base carrée ou triangulaire, cylindre, cône.
- Reconnaître, trier et classer des formes géométriques planes, indépendamment d'autres critères comme la couleur, la taille, l'orientation.
- Décrire et nommer quelques figures géométriques simples : carré, rectangle, triangle, disque.
- Reproduire des assemblages de solides et de formes planes
- S'approprier la règle comme outil de tracé.

- Décrire avec des mots simples les solides pour les différencier les uns des autres.
- Reconnaître visuellement et tactilement une forme géométrique correspondant à une forme géométrique donnée (carré, rectangle, triangle, disque).
- Trier et classer des formes géométriques.
- Décrire et nommer quelques formes géométriques planes (carré, rectangle, triangle, disque) présentées dans toutes les orientations et dans les configurations les plus générales (rectangle ou carré dont les côtés ne sont ni horizontaux ni verticaux, triangle non équilatéral et dont aucun côté n'est horizontal).
- Reproduire un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) non nécessairement à l'échelle.
- Utiliser la règle pour effectuer des tracés.



# Acquérir les premiers outils mathématiques

Programmation annuelle : 2025-2026



|  | <b>PÉRIODE 1</b> | <b>PÉRIODE 2</b> | <b>PÉRIODE 3</b> | <b>PÉRIODE 4</b> | <b>PÉRIODE 5</b> |
|--|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
|--|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|

## Explorer des grandeurs : la longueur, la masse

**La longueur**

- - Comparer indirectement des longueurs d'objets rectilignes.
- - Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur (au maximum cinq).
- - Produire un objet rectiligne de même longueur qu'un objet donné.

- Utiliser une bande témoin pour y reporter différentes longueurs afin de les comparer
- Utiliser une bande témoin pour y reporter différentes longueurs afin de les ordonner.
- Utiliser à bon escient les locutions
  - « plus long que »,
  - « plus court que »,
  - « de même longueur que »
- Classer des objets selon leur longueur par ordre croissant de taille ou par ordre décroissant (de 3 à 5 objets de tailles différentes)
- Produire un objet de la même longueur qu'un objet donné.

**La masse**

- - Ordonner les masses de trois objets. Verbaliser les résultats.
- - Reconnaître l'égalité de deux masses et verbaliser le résultat.

- Utiliser une balance de type Roberval pour comparer des masses
- Utiliser à bon escient les locutions
  - « plus lourd que »,
  - « plus léger que »,
  - « de même masse que »
- Réaliser l'équilibre sur une balance de type Roberval.
- Initier à la transitivité des masses (si  $a < b$  et  $b < c$  alors  $a < c$ )

## Se familiariser avec les motifs organisés

- Repérer et décrire oralement la structure d'un motif évolutif (par exemple relevant de la transcription formelle ABAABBAAABBB).
- - Identifier la structure d'un motif répétitif ou évolutif indépendamment des éléments physiques qui le composent.
- - Créer des motifs de différentes natures.

- Verbaliser les éléments d'un motif évolutif simple en utilisant un lexique plus élaboré (notamment géométrique).
- Transcrire un motif visuel simple en utilisant des symboles différents de ceux qui le composent
- Reconnaître des motifs visuels ayant la même structure
- Transcrire sous forme visuelle ou gestuelle un motif sonore (et vice versa)
- Créer un motif (visuel, sonore ou gestuel) et le décrire afin qu'un autre élève soit capable de le reproduire
- Identifier et verbaliser les règles donnant lieu à différents prolongements d'une même amorce