



Acquisition des premiers outils mathématiques

Programmation annuelle : 2025-2026



	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
--	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Découvrir les nombres

<ul style="list-style-type: none"> • Poursuivre la compréhension qu'une quantité d'objets ne dépend ni de leur nature ni de leur organisation spatiale 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une collection d'objets de 1 à 2 comme celle du modèle (objets différents entre le modèle et la collection à faire et organisation spatiale différente) 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une collection d'objets de 1 à 3 comme celle du modèle (objets différents entre le modèle et la collection à faire et organisation spatiale différente) 	<ul style="list-style-type: none"> • 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) 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 5) 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 6)
<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Comprendre que dans la suite orale des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une collection contenant un objet de plus qu'une collection donnée (donner 2 objets, l'enfant passe à 3 objets) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer les nombres correspondant au cardinal d'une collection avant et après l'ajout d'un élément (de 1 à 2 objets) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer les nombres correspondant au cardinal d'une collection avant et après l'ajout d'un élément (de 1 à 3 objets) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer les nombres correspondant au cardinal d'une collection avant et après l'ajout d'un élément (de 1 à 4 objets) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer les nombres correspondant au cardinal d'une collection avant et après l'ajout d'un élément (de 1 à 5 objets)
<ul style="list-style-type: none"> • Parcourir une collection en passant une et une seule fois par chacun de ses éléments 	<ul style="list-style-type: none"> • Séparer les éléments déjà pointés de ceux qui ne le sont pas encore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pointer du doigt ou marquer les éléments déjà parcourus (le nombre d'objets peut être supérieur à six) 		<ul style="list-style-type: none"> • Créer un parcours passant une et une seule fois par chaque élément • Mettre un objet dans chaque boîte présente sur la table sans en oublier 	
<ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à six) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le principe de cardinalité pour dénombrer une collection par énumération (jusqu'à 2) • Dénombrer en déplaçant les objets. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le principe de cardinalité pour dénombrer une collection par énumération (jusqu'à 3) • Dénombrer en déplaçant les objets. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le principe de cardinalité pour dénombrer une collection par énumération (jusqu'à 6) • Utiliser ses doigts, les points du dé ou le nom d'un nombre pour indiquer la quantité d'objets d'une collection (1 à 6) 		
<ul style="list-style-type: none"> • Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à six objets) 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une collection avec la même quantité que la représentation demandée (doigts, dé ou nom du nombre) de 1 à 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une collection avec la même quantité que la représentation demandée (doigts, dé ou nom du nombre) de 1 à 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une collection de quantité donnée en réunissant des collections plus petites. Réaliser une collection avec la même quantité que la représentation demandée (doigts, dé ou nom du nombre) de 1 à 6 • Réaliser une collection de quantité donnée en réunissant des collections plus petites. 		



Acquisition des premiers outils mathématiques

Programmation annuelle : 2025-2026



	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
--	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

Découvrir les nombres

<ul style="list-style-type: none"> • Comparer des quantités 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer globalement et utiliser les locutions « plus que » et « moins que ». 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer par correspondance terme à terme les cardinaux de deux collections • Comparer des collections d'objets (terme à terme) : « autant que » 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer les cardinaux de deux collections en dénombrant chacune d'elles. • Comparer des collections d'objets (terme à terme) : « autant que » 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer par correspondance terme à terme les cardinaux de deux collections 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer les cardinaux de deux collections en dénombrant chacune d'elles.
<ul style="list-style-type: none"> • Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à six. • Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des compositions et des décompositions de nombres avec les doigts d'une ou des deux mains 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des compositions et des décompositions de nombres avec les doigts d'une ou des deux mains • Verbaliser les compositions et les décompositions de nombres entre 2 et 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des compositions et des décompositions de nombres avec les doigts d'une ou des deux mains • Verbaliser les compositions et les décompositions de nombres entre 2 et 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des compositions et des décompositions de nombres avec les doigts d'une ou des deux mains • Verbaliser les compositions et les décompositions de nombres entre 2 et 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des compositions et des décompositions de nombres avec les doigts d'une ou des deux mains • Verbaliser les compositions et les décompositions de nombres entre 2 et 6
<ul style="list-style-type: none"> • Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (2) • Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (3) • Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (4) • Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (4) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (5) • Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (5) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (6) • Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (6)
<ul style="list-style-type: none"> • Écrire en chiffres les nombres de un à six. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ecrire des nombres dans des situations de communication 				
<ul style="list-style-type: none"> • Connaitre la comptine numérique de un à douze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Réciter la comptine numérique de 1 à 12 de façon ordonnée et segmentée. • Réciter la comptine numérique jusqu'à un nombre donné • Réciter la comptine numérique à rebours de 5 à 1 (en vue du décomptage) 				



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					
<ul style="list-style-type: none"> Comprendre la notion de rang 	<ul style="list-style-type: none"> Repérer visuellement le rang d'un objet dans une suite ordonnée (max 3) 		<ul style="list-style-type: none"> Repérer en comptant le rang d'un objet dans une suite ordonnée le premier, le deuxième, le troisième, le quatrième 	<ul style="list-style-type: none"> Repérer en comptant le rang d'un objet dans une suite ordonnée le premier, le deuxième, le troisième, le quatrième, le cinquième 	<ul style="list-style-type: none"> Repérer en comptant le rang d'un objet dans une suite ordonnée le premier, le deuxième, le troisième, le quatrième, le cinquième et le sixième
<ul style="list-style-type: none"> Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position 	<ul style="list-style-type: none"> S'initier au déplacement via des jeux de plateaux en apprenant à déplacer son pion en fonction d'une quantité demandée. 	<ul style="list-style-type: none"> 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 			
<ul style="list-style-type: none"> Se familiariser avec le début de la bande numérique 	<ul style="list-style-type: none"> Noter avec une photo de l'enfant son avancée dans l'apprentissage de la comptine numérique sur la bande numérique de la classe. 	<ul style="list-style-type: none"> Placer un objet dans une case correspondant à une position donnée sur la bande numérique. Remettre des étiquettes chiffres dans l'ordre de la bande numérique 	<ul style="list-style-type: none"> Placer un objet dans une case correspondant à une position donnée sur la bande numérique. Remettre des étiquettes chiffres dans l'ordre de la bande numérique Compléter une bande numérique lacunaire 		
Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes					
<ul style="list-style-type: none"> Recherche du tout ou d'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 jeu de l'oie ou sur une bande numérique Rechercher le tout dans un problème de groupements Rechercher la valeur d'une part dans un problème de partage équitable 	<ul style="list-style-type: none"> Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème d'ajout Faire des problèmes de logique (plutôt futés) 	<ul style="list-style-type: none"> Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de retrait Faire des problèmes de logique (plutôt futés) 	<ul style="list-style-type: none"> Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de partage équitable Faire des problèmes de logique (plutôt futés) 	<ul style="list-style-type: none"> Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de groupement Faire des problèmes de logique (plutôt futés) 	<ul style="list-style-type: none"> Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de déplacement Faire des problèmes de logique (plutôt futés)



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					
<ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre et classer des solides (cube, boule, pyramide à base carrée, cylindre) et des formes géométriques planes (triangle, carré, disque). 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre visuellement et tactilement un solide de même forme qu'un solide donné (cube, boule, pyramide à base carrée, cylindre) Reconnaitre visuellement et tactilement une forme plane correspondant à une forme donnée (triangle, carré, disque) Trier et classer des solides et des formes planes 				
<ul style="list-style-type: none"> Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes (au maximum cinq) 	<ul style="list-style-type: none"> Manipuler (tourner, retourner) des solides pour les encastrer Manipuler (tourner, retourner) des formes planes pour les superposer à un modèle Reproduire un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) Produire différentes empreintes d'un objet ou d'un solide et, inversement, trouver un objet ou un solide associé à une empreinte donnée. 				
Explorer des grandeurs : la longueur, la masse					
<ul style="list-style-type: none"> Comparer directement des longueurs d'objets rectilignes et verbaliser le résultat. 	<ul style="list-style-type: none"> Percevoir visuellement le classement (en trois groupes) de plusieurs objets selon leur longueur lorsque celles-ci sont très différentes 				
<ul style="list-style-type: none"> Classer des objets rectilignes selon leur longueur. 	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer des objets pour les mettre à la même origine que l'un d'eux afin de comparer leur longueur lorsqu'elles diffèrent de peu. Classer des objets selon leur longueur par ordre croissant de taille ou par ordre décroissant (de 3 à 5 objets de tailles différentes) 				
<ul style="list-style-type: none"> Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur et verbaliser le résultat. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser à bon escient les locutions <ul style="list-style-type: none"> « plus long que », « plus court que », « de même longueur que » 				
<ul style="list-style-type: none"> Comparer les masses de deux objets. 	<ul style="list-style-type: none"> Soupeser des objets pour les classer selon leur masse lorsque celles-ci sont très différentes. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser une balance de type Roberval pour comparer des objets dont les masses diffèrent de peu. Utiliser à bon escient les locutions « plus lourd que », « plus léger que », « de même masse que » 			



Acquérir les premiers outils mathématiques

Programmation annuelle : 2025-2026



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Se familiariser avec les motifs organisés

<ul style="list-style-type: none">• Mémoriser un motif répétitif simple	<ul style="list-style-type: none">• Identifier parmi plusieurs configurations celles qui contiennent un motif répétitif. Le mémoriser dans le but de le reproduire.
<ul style="list-style-type: none">• Reconnaître un motif répétitif à ses régularités.	<ul style="list-style-type: none">• Trouver un intrus parmi des éléments ne respectant pas totalement une organisation logique• Trouver l'élément manquant dans un motif répétitif donné.
<ul style="list-style-type: none">• Décrire oralement des motifs répétitifs simples de différentes natures, sans nécessairement recourir au vocabulaire spécialisé.	<ul style="list-style-type: none">• Reproduire de mémoire un motif répétitif simple• Verbaliser les éléments d'un motif répétitif simple visuel, sonore ou gestuel
<ul style="list-style-type: none">• Prolonger l'amorce d'un motif répétitif et verbaliser la règle de prolongement utilisée.	<ul style="list-style-type: none">• Prolonger l'amorce d'un motif répétitif visuel, sonore ou gestuel en verbalisant sa structure avec des petits rituels (taper une fois sur le ventre, une fois sur la jambe / Taper dans les mains, claquer la langue ...)