



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Découvrir les nombres : Exprimer une quantité par un nombre

Comprendre qu'une quantité d'objets ne dépend ni de la nature de ces objets ni de leur organisation spatiale	Réaliser une collection de 1 à 3 comme celle du modèle (même objet)	Réaliser une collection d'objets de 1 à 3 comme celle du modèle (objets différents entre le modèle et la collection à faire)	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)	Réaliser des collections avec différents objets, la cardinalité est donnée par une représentation analogique (doigt ou dé)	Réaliser des collections avec différents objets, la cardinalité est donnée par une représentation analogique (doigt ou dé) ou par le nom du nombre
- 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 noms des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent		Réaliser une collection contenant un objet de plus qu'une collection donnée (donner un objet, l'enfant passe à deux objets)	Réaliser une collection contenant un objet de plus qu'une collection donnée (donner 2 objets, l'enfant passe à 3 objets)	Réaliser une collection contenant un objet de plus qu'une collection donnée (donner 3 objets, l'enfant passe à 4 objets)	Nommer les nombres correspondant au cardinal d'une collection avant et après l'ajout d'un élément (de 1 à 4 objets)
Décomposer une collection d'objets (jusqu'à 3 voir 4)	Construire la notion de quantité et d'unité	- Utiliser ses doigts, les points du dé ou le nom d'un nombre pour indiquer la quantité d'objets d'une collection (1 à 2) - Dénombrer 1 puis 2 objets en les déplaçant un à un. 1 puis encore 1 ça fait 2	- Utiliser ses doigts, les points du dé ou le nom d'un nombre pour indiquer la quantité d'objets d'une collection (1 à 3) - Dénombrer en déplaçant les objets : 1 puis encore 1 ça fait 2, 1 puis encore 1, puis encore 1, ça fait 3.	- Utiliser ses doigts, les points du dé ou le nom d'un nombre pour indiquer la quantité d'objets d'une collection (1 à 3) - Dénombrer en déplaçant des objets jusqu'à 3	- Utiliser ses doigts, les points du dé ou le nom d'un nombre pour indiquer la quantité d'objets d'une collection (1 à 4) - Dénombrer en déplaçant des objets jusqu'à 4/
Constituer une collection (jusqu'à 3 voir 4 objets) d'un cardinal donné	Réaliser une collection avec la même quantité que celle en modèle (1, 2 objets)	Réaliser une collection avec la même quantité que celle en modèle (1, 2, 3 objets)	Réaliser une collection avec la même quantité que la représentation demandée (doigts) de 1 à 3	Réaliser une collection avec la même quantité que la représentation demandée (doigts, dé) de 1 à 3	Réaliser une collection dont la quantité d'objets est demandée oralement (1 à 4)
Comparer des quantités	Estimer de manière perceptive et globale des quantités : beaucoup/un peu, trop/ assez/ pas assez	Estimer de manière perceptive et globale des quantités : pareil/pas pareil	Comparer globalement des quantités (avec 2 de différence) pour utiliser : plus que, moins que.	Comparer deux collections par correspondance terme à terme	



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Découvrir les nombres : Exprimer une quantité par un nombre

- Composer et décomposer des nombres (2, 3 voire 4)
- Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres.

- Composer le nombre avec les doigts de ses mains (1 doigt et encore 1 doigt cela fait 2 doigts)

- Composer le nombre à les doigts de ses mains jusqu'à 3 doigts

- Composer et décomposer le nombre à les doigts de ses mains jusqu'à 3 doigts
- Verbaliser les compositions et les décompositions.

- Composer et décomposer le nombre à les doigts de ses mains jusqu'à 4 doigts
- Verbaliser les compositions et les décompositions

- Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.

- Nommer le nombre jusqu'à 2 correspondant à une quantité d'objets, représentation avec les doigts ou dé.

- Nommer le nombre jusqu'à 3 correspondant à une quantité d'objets, représentation avec les doigts ou dé.

- Nommer le nombre jusqu'à 3 correspondant à une quantité d'objets, représentation avec les doigts ou dé ou écriture chiffrée.

- Associer quantité ou constellations avec une écriture chiffrée (1 à 4).

- Connaître la comptine numérique de 1 à 6.

- Etendre progressivement la connaissance de la suite orale des mots nombres au travers des activités rituelles et quotidiennes de la classe, des jeux
- Apprendre des comptines numériques pour favoriser la mémorisation de la suite orale des nombres
- Réciter la comptine jusqu'à six, en partant de un.

Découvrir les nombres : Exprimer un rang ou une position par un nombre

- Comprendre la notion de rang

•

•

•

- S'initier au rang en plaçant sa carte de présence sur une bande numérique jusqu'à 2 (tu es le premier ou le deuxième).

- S'initier au rang en plaçant sa carte de présence sur une bande numérique jusqu'à 3 (tu es le premier, le deuxième, ou le troisième).

- Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position

•

•

- S'initier au déplacement via des jeux de plateaux en apprenant à déplacer son pion en fonction d'une quantité demandée.

- Se familiariser avec le début de la bande numérique

- Noter avec une photo de l'enfant son avancée dans l'apprentissage de la comptine numérique sur la bande numérique de la classe.



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes

• Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout	• S'initier aux problèmes par la logique (plutôt futés)	• 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)	• 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)	• 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)	• Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de réunion puis de constitution de collection • Faire des problèmes de logique (plutôt futés)
--	---	--	--	---	--

Explorer les solides et les formes planes

• Reconnaître, trier et classer des objets selon leurs formes	• Reconnaître visuellement et tactilement des objets de même forme qu'un objet donné	• Trier et classer des objets selon leurs formes
• Percevoir l'invariance de la forme d'un objet par rapport aux déplacements qu'il peut subir	• Encastrier des objets	• Encastrier des objets
• Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes	• A partir d'un modèle, reproduire un modèle avec un puzzle de 2 à 4 pièces	• A partir d'un modèle, reproduire un modèle avec un puzzle de 6 à 8 pièces • A partir d'un modèle, reproduire un modèle avec un puzzle de 6 à 12 pièces • Reproduire des assemblages de formes à partir d'un modèle

Explorer des grandeurs : la longueur, la masse

• Reconnaître un objet de même longueur qu'un objet donné	• Déplacer un objet pour le mettre à la même origine qu'un autre afin de comparer sa longueur • Grouper les objets de même longueur que celui demandé
• Comparer des objets selon leur longueur	• Déplacer un objet pour le mettre à la même origine qu'un autre afin de comparer leur longueur lorsqu'elles diffèrent de peu. • Trier des objets selon leur longueur par groupes de longueur • Trier des objets du plus petits au plus grands et inversement.



Acquisition des premiers outils mathématiques

Programmation annuelle : 2025-2026



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Se familiariser avec les motifs organisés

• **Mémoriser un motif répétitif très simple**

- Reproduire de mémoire un motif répétitif présentant une alternance
- Compléter un motif répétitif où un élément ou plusieurs éléments sont absents

- Reproduire de mémoire un motif répétitif présentant une alternance
- Compléter un motif répétitif où un élément ou plusieurs éléments sont absents

• **Reproduire un motif répétitif à l'identique**

• Reproduire un motif répétitif très simple de 2 éléments

• Reproduire un motif répétitif très simple de 4 éléments

• Recopier à l'identique un motif répétitif composé de plus de 4 éléments.