

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Découvrir les nombres et leurs utilisations	<p><u>Dénombrer de petites quantités (1 et 2)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - la tête de toto - le jeu de la chenille <p>Acquérir la suite des nombres au moins jusqu'à 5 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître la suite des premiers mots-nombres jusqu'à 5 - chanter les comptines (un éléphant qui se balançait) - les absents <p><u>Acquérir la comptine numérique jusqu'à 30 (rituel : comptage des élèves)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - classement et désignation 	<p><u>Dénombrer de petites quantités (1 à 3)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - petit ours à 3ans - le jeu des gâteaux - les cadeaux de petit ours <p><u>Acquérir la comptine numérique jusqu'à 30 (rituel : comptage des élèves)</u></p>	<p><u>Associer différentes représentations des nombres 1 à 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - pêche à la ligne - On fait les courses <p><u>Décomposer le nombre 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - les 3 petits cochons <p>Acquérir la suite des nombres au moins jusqu'à 30 (comptine numérique)</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérage de la file mensuelle rituels - <u>comptage des présents</u> 	<p><u>Mémoriser de petites quantités :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -les animaux du zoo <p><u>Dénombrer des petites quantités (1 à 4)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le vélo de Jo (1) - Le vélo de Jo (2) <p>Acquérir la suite des nombres au moins jusqu'à 30 (comptine numérique)</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérage de la file mensuelle rituels - <u>comptage des présents</u> 	
Explorer les formes, les grandeurs, les suites organisées.	<ul style="list-style-type: none"> - percevoir le début et la fin d'une histoire <p><u>Trier, classer des objets</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - tri selon 1 critère <p><u>Percevoir, grâce à une organisation régulière de l'emploi du temps, la succession des moments de la journée, des jours.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - se repérer dans la suite des jours (affichage et jeu du facteur) - relever des repères dans la matinée : photos de moments marquants de la matinée (accueil, motricité, atelier, récréation, cantine) - relever les repères dans la semaine : jours avec/sans école - exprimer la notion « maintenant » <p><u>Utiliser les calendriers, des horloges des sablier pour se repérer dans la chronologie.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - marquer le jour quotidiennement 	<p><u>des objets selon leur taille</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - les tours - on se déguise - « batawaf » <p>- percevoir le début et la fin d'une histoire</p> <ul style="list-style-type: none"> - vocabulaire temporel : au début/ à la fin <p><u>Percevoir, grâce à une organisation régulière de l'emploi du temps, la succession des moments de la journée, des jours.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - se repérer dans la suite des jours (affichage et jeu du facteur) <p><u>Maîtriser la succession</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ordonner des photos - s'approprier la terminologie « avant-apres » <p><u>Utiliser les calendriers, des horloges des sablier pour se repérer dans la chronologie.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - marquer le jour quotidiennement - faire le calendrier de l'avent <p><u>Suivre un parcours orienté</u></p> <ul style="list-style-type: none"> la rivière le jeu du sapin 	<p><u>Apparier un solide avec une ou plusieurs de ses faces</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - les boîtes à formes <p><u>Comparer et classer selon la forme</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - tri de blocs logiques selon la forme - associer des formes et des images identiques ou complémentaire - réaliser des puzzles de 8 pièces min - reconnaître puis nommer le rond, le carré, LE TRIANGLE <p><u>Comparer et classer selon la taille</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - effectuer une distribution d'objets (un pour un) <p><u>Résoudre des problèmes pour chercher</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -les objets gigognes - classer des images d'une histoire connue ou d'un événement dans l'ordre chronologique - percevoir le début et la fin d'une histoire - vocabulaire temporel : au début/ à la fin 	<p><u>Reconnaître des formes géométriques</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - appariements de solides - il était un petit homme <p><u>Reproduire une suite d'objets</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - petit train des animaux - le poisson <p><u>Situer des objets entre eux.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - le jeu des poupées. 	<p><u>Reproduire des assemblages de formes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - assemblages 3D - les aimants <p><u>Comparer et classer selon la taille :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ranger des objets selon un critère de taille (5 objets) <p><u>Comparer et classer selon la forme :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - associer des formes et des images identiques ou complémentaires <p><u>Dessiner un rond, un carré, un triangle à main levée.</u></p> <p><u>Poursuivre une suite répétitive</u></p> <ul style="list-style-type: none"> La chambre des poupées - classer des images d'une histoire connue ou d'un événement dans l'ordre chronologique - percevoir le début et la fin d'une histoire - vocabulaire temporel : au début/ à la fin

Se situer par rapport à des objets, à d'autres personnes

- se situer dans la classe, connaître les différents coins

situer des objets les uns par rapport aux autres

- range des objets dans l'espace : en ligne, en colonne, en suivant un algorithme simple (1/1)

Se repérer dans l'espace d'une page, d'une feuille de papier

- haut-bas d'une feuille A4 verticale

Percevoir, grâce à une organisation régulière de l'emploi du temps, la succession des moments de la journée, des jours.

- se repérer dans la suite des jours (affichage et jeu du facteur)

Maîtriser la succession

- des moments de la journée (matin et apres midi)
- ordonner les photos de la journée

- introduire le terme d'aujourd'hui

Utiliser les calendriers, des horloges des sablier pour se repérer dans la chronologie.

- marquer le jour quotidiennement
- calendrier de l'avent des vacances

Se situer par rapport à des objets

- les cartons

Se déplacer sur un jeu de piste

- ludamino

Se repérer dans l'espace d'une page, d'une feuille de papier

- haut-bas d'une feuille A4 horizontale

Percevoir, grâce à une organisation régulière de l'emploi du temps, la succession des moments de la journée, des jours.

- se repérer dans la suite des jours (affichage et jeu du facteur)

Utiliser les calendriers, des horloges des sablier pour se repérer dans la chronologie.

- marquer le jour quotidiennement
- calendrier de l'avent des vacances

Marquer les durées.

- jouer avec un sablier

Décrire la position des objets dans l'espace.

- Espaces fermés

- Cache-cache à l'école