

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée 1/2

TPS-PS

PS	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
TPS	Période 1 et 2	Période 3 et période 4	Période 5		
<p>Découvrir les nombres et leurs utilisations</p> <p>-Construire le nombre pour exprimer une quantité -Stabiliser la connaissance des petits nombres -Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position -Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Construire la notion de quantité <input type="checkbox"/> Estimer des quantités : beaucoup, pas beaucoup, <input type="checkbox"/> Comparer des quantités par estimation visuelle <input type="checkbox"/> Réaliser une distribution terme à terme <input type="checkbox"/> Etablir une correspondance terme à terme simple <input type="checkbox"/> Reconnaître une collection d'un élément <input type="checkbox"/> Avec sa main, montrer une collection de 1 doigt de différentes manières 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Dénombrer de petites quantités (1 ;2) <input type="checkbox"/> Comparer des collections <input type="checkbox"/> Réaliser une collection équipotente (1 ; 2) <input type="checkbox"/> Réaliser une distribution (mettre la table) : assez, pas assez, trop, il en manque, pareil ; même <input type="checkbox"/> Avec sa main, montrer une collection de 1 ou 2 doigts de différentes manières <input type="checkbox"/> Réciter la comptine numérique jusqu'à 3 sans les doigts 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Dénombrer de petites quantités (1 à 3) <input type="checkbox"/> Utiliser un dé (constellations de 1 à 3) <input type="checkbox"/> Construire et utiliser une collection témoin <input type="checkbox"/> Réciter la comptine numérique jusqu'à 3 en variant le rythme, en intercalant un mot 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Dénombrer de petites quantités (1 à 3) <input type="checkbox"/> Associer différentes représentations des nombres (1à 3) <input type="checkbox"/> Utiliser, se référer à une collection témoin Décomposer la quantité 3 <input type="checkbox"/> Réaliser une collection équipotente (1 à 3) (collection proche puis éloignée) <input type="checkbox"/> Manipuler la quantité 3 par décomposition $3=1+1+1 = 2+1 = 1+2$ $2=3-1$ 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mémoriser des petites quantités <input type="checkbox"/> Dénombrer de petites quantités (1 à 4) <input type="checkbox"/> Associer différentes représentations des nombres (1à 4) <input type="checkbox"/> Comparer des collections <input type="checkbox"/> Réaliser une collection équipotente (1 à 4) (collection proche puis éloignée) <input type="checkbox"/> Manipuler et fabriquer un livre à compter <input type="checkbox"/> Réciter la comptine numérique jusqu'à 5 sans les doigts et avec les doigts <input type="checkbox"/> Synchroniser la récitation de la suite des mots –nombres avec le pointage des objets à dénombrer déplaçables (4)

PS	Période 1 et	période 2	Période 3	Période 4	Période 5
TPS	Période 1 et	période 2	Périodes 3 et 4	Période 5	
<p>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</p> <p>Lex : pointu, coin, Cube, boule cercle et rond Carré, triangle</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Réaliser des encastremets (difficulté progressive) <input type="checkbox"/> Manipuler, apparier et différencier des solides géométriques : 3D : et identifier deux caractéristiques : roule, pointe <input type="checkbox"/> Apparier un solide avec une ou plusieurs de ses faces (trace, emporte-pièce ; mettre la table avec sous main) <input type="checkbox"/> Apparier des objets selon leur forme de manière visuelle <input type="checkbox"/> Trier, classer des objets, réaliser des collections suivant un critère : la couleur <input type="checkbox"/> Apparier des objets selon un critère donné <input type="checkbox"/> Réaliser une collection avec un critère commun 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Réaliser des encastremets plus complexes <input type="checkbox"/> Réaliser des encastremets avec des formes géométriques <input type="checkbox"/> Réaliser des puzzles (3-4 pièces avec ou sans support/ modèle) <input type="checkbox"/> Reconnaître et nommer des formes géométriques de manière visuelle ou tactile (jeu avec sac) <input type="checkbox"/> Trier, classer des objets selon un critère personnel ou imposé (en fonction du coin jeu) <input type="checkbox"/> Associer chaque boîte à son couvercle 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ranger des objets selon leur taille <input type="checkbox"/> Construire et comparer des tours <input type="checkbox"/> Expérimenter la notion d'alignement (cf espace) <input type="checkbox"/> Trier des formes, des objets selon leur forme <input type="checkbox"/> Réaliser des encastremets d'objets identiques mais de tailles différentes <input type="checkbox"/> Ranger des objets gigognes <input type="checkbox"/> Reproduire une suite d'objets (jeu du train avec 3 ou 4 positions ; abaque de position) modèle proche puis éloigné ; avec 1 ou 2 critères (forme /couleur/taille) <p>PS : <input type="checkbox"/> Réaliser des puzzles (6 pièces-avec ou sans support)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Expérimenter les suites répétitives (algorithme 1-1) avec modèle /indices 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Construire avec des formes géométriques planes (représenter, réaliser un pavage) <input type="checkbox"/> Reproduire des assemblages de formes à partir d'un modèle simple <input type="checkbox"/> Rechercher des objets, des formes dans une image (jeu type Lynx ; Hoppel Poppel) <input type="checkbox"/> Réaliser des puzzles (6 à 12 pièces- avec ou sans support) <input type="checkbox"/> Poursuivre une suite répétitive (algorithme 1-1) <input type="checkbox"/> Créer une suite répétitive (algorithme 1-1) 	
<p>+ Comptines numériques</p>	<p><i>Deux mains deux pieds Deux pouces</i></p>	<p><i>Ma tête</i></p>	<p><i>Trois pommes dans mon panier (cueillies : croissant)</i></p>	<p><i>Trois lapins copains</i></p> <p><i>Trois pommes dans mon panier (croquées : dé croissant)</i></p>	<p><i>Cinq pommes dans mon panier</i></p> <p><i>Cinq lapins copains</i></p> <p><i>+ jeu avec le dé : Un petit cochon pendu au plafond</i></p>