

DECOUVRIR LE MONDE

Domaine des Mathématiques

2010-2011 (Cahier journal)

APPROCHE DU NOMBRE ET DE LA MESURE	Bande numérique suite des premiers nombres (+ comptine)	Reconnaître des petites collections	Comparer (ordonner) des « grandeurs »	Construire une collection de nombre donné (inférieur à 16)
ACTIVITES LOGIQUES	Trier et classer des objets	Trouver un intrus	Etablir des relations entre des objets	
CONSTRUCTION ET ORGANISATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS	Lignes ouvertes et lignes fermées	Positions : sur, au-dessus, au-dessous	Se repérer dans un labyrinthe	Compléter un dessin par symétrie

APPROCHE DU NOMBRE ET DE LA MESURE	Compléter la suite des nombres jusqu'à 10	Moins que, autant que, plus que	Construire une collection de nombres donnés	Etablir une relation entre un nombre et une collection
ACTIVITES LOGIQUES	Réaliser des algorithmes	Classement et désignation	Relation entre deux collections d'objets	Tableau à double entrée
CONSTRUCTION ET ORGANISATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS	Reconnaître des formes	Reconstituer un puzzle Composition de formes selon un modèle.	Ordonner des événements, chronologie d'images	

APPROCHE DU NOMBRE ET DE LA MESURE	Les premiers nombres ordinaux	Avant, après sur la bande numérique	Comparer des longueurs	Manipuler des quantités, additionner (soustraire)
ACTIVITES LOGIQUES	Jeu des différences Trouver ce qui manque sur une image	Utiliser un code pour colorier		
CONSTRUCTION ET ORGANISATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS	Retrouver/suivre un chemin	Retrouver un objet sur une image		

APPROCHE DU NOMBRE ET DE LA MESURE	Dénombrer / construire des collections de 1 à 16 éléments	Retrouver des objets ayant des propriétés données dans un tableau	Associer les chiffres et les constellations. Associer les écritures en chiffres et en lettres des nombres de 1 à 10	
ACTIVITES LOGIQUES	Identifier des propriétés à l'intérieur d'une même collection	Identifier des objets par le croisement de propriétés dans un tableau	Se repérer sur un quadrillage	
CONSTRUCTION ET ORGANISATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS	Effectuer des déplacements sur des quadrillages simples selon un code			