

Programmation *MATHEMATIQUES*

1^{ère} Période (*sept, oct, nov*)

APPROCHE DU NOMBRE ET DE LA MESURE	Bande numériques, suite des premiers nombres (+comptine)	Reconnaître de petites collections	Comparer (ordonner) des « grandeurs »	Construire une collection de nombre donné (inférieure à 16)
ACTIVITES LOGIQUES	Trier et classer des objets	Trouver un intrus	Etablir des relations entre des objets	Réaliser des algorithmes
CONSTRUCTION ET ORGANISATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS	Lignes ouvertes et lignes fermées	Positions : sur, au-dessus, au-dessous	Décrire un parcours simple	Utiliser un code pour colorier

2^{ème} Période (*déc, jan, fév*)

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	Associer les chiffres et les constellations.
ACTIVITES LOGIQUES	Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, masse ou contenance	Classement et désignation	Relation entre deux collections d'objets	Tableau à double entrée
CONSTRUCTION ET ORGANISATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS	Reconnaître les formes	Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle	Ordonner des événements, Chronologie d'images	Reconnaître une symétrie (figure, objet)

3^{ème} Période (*mars, avr*)

APPROCHE DU NOMBRE ET DE LA MESURE	- Comptine numérique jusqu'à 30	Avant, après sur la bande numérique	Comparer des longueurs (par juxtaposition)	Manipuler des quantités, additionner (soustraire)
ACTIVITES LOGIQUES	Jeu des différences	Distinguer la gauche de la droite	Nommer les cases d'un tableau	
CONSTRUCTION ET ORGANISATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS	Retrouver / suivre un chemin	Opérer des transformations sur un quadrillage	Ordonner des événements Chronologie d'images	Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (ex : plan de la classe)

4^{ème} Période (*mai, juin*)

APPROCHE DU NOMBRE ET DE LA MESURE	- Dénombrer / construire des collection de 1 à 16 éléments	Retrouver des objets ayant des propriétés données dans un tableau	Etablir une relation entre un nombre et une collection	Les premiers nombres ordinaux
ACTIVITES LOGIQUES	Identifier des propriétés à l'intérieur d'une même collection	Identifier des objets par le croisement de propriétés dans un tableau		
CONSTRUCTION ET ORGANISATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS	Effectuer des déplacements sur des quadrillages simples selon un code	Coder / décoder un déplacement	Compléter un dessin par symétrie	Se repérer dans un labyrinthe

