

Période 1

Période 2

Période 3

Période 4

Période 5

- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée. (collection de 1 à 3 objets)
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.
- Comprendre que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments
- Dire la suite des nombres jusqu'à trente. 5/6

**TPS :** Ecouter et participer à des comptines ou jeux de doigts très simples autour de la comptine numérique de 1 à 3 (gestuel ou langage)

**PS :** Commencer à élaborer la notion de quantité par des oppositions : beaucoup/pas beaucoup

Observer la maîtresse compter et l'écriture chiffrée

Commencer à représenter les nombres de 1 à 3 avec ses doigts

⇒ rituel des absents/présents

⇒ maison des âges

Apprendre la comptine numérique jusqu'à trois

⇒ jeux de doigts, comptines numériques

⇒ Création d'un livre à compter...

⇒ utilisation de l'album à compter de Brussiaud

**TPS :** Participer à des comptines ou jeux de doigts très simples autour de la comptine numérique de 1 à 3 (gestuel ou langage)

**PS :** Connaître la comptine numérique jusqu'à trois

⇒ rituel des absents/présents

⇒ mise en place de la frise numérique jusqu'à 10

⇒ maison des âges

⇒ jeux de doigts, comptines numériques

⇒ Poursuite de la création d'un livre à compter...

⇒ utilisation de l'album à compter de Brussiaud

**TPS :** Commencer à dire des comptines ou jeux de doigts très simples autour de la comptine numérique de 1 à 3 (gestuel ou langage)

**PS :** Approfondir la connaissance de la comptine numérique jusqu'à trois

⇒ rituel des absents/présents

⇒ mise en place de la frise numérique jusqu'à 30

Comparer des collections dans des situations concrètes

Dénombrer sur les doigts de la main ou les constellations classiques à (de 1 à 3)

Construire des collections à partir d'une collection témoin de 1 à 3 éléments

⇒ distribuer des objets (ex : enfants / bonbons ; distribution du matériel, du goûter)

⇒ maison des âges

⇒ jeux de doigts, comptines numériques

⇒ Poursuite de la création d'un livre à compter...

⇒ utilisation de l'album des premiers nombres de Brussiaud

**TPS :** Commencer à connaître la comptine numérique jusqu'à trois

**PS :** Comparer des collections plus importantes toujours dans des situations concrètes

⇒ rituel des absents/présents et nombre de filles / nombre de garçons .....

Construire des collections ayant un nombre donné d'éléments

Dénombrer des constellations non conventionnelles

⇒ distribuer des objets (ex : enfants / bonbons ; distribution du matériel, du goûter)

⇒ maison des âges

⇒ jeux de doigts, comptines numériques

⇒ Poursuite de la création d'un livre à compter

⇒ utilisation de l'album des premiers nombres de Brussiaud

⇒ utilisation de « je compare, tu compares » de Brussiaud

**TPS :** Commencer à connaître la comptine numérique jusqu'à trois

Commencer à élaborer la notion de quantité par des oppositions : beaucoup/pas beaucoup

**PS :** Mémoriser la suite orale des nombres de plus en plus loin (5/6 ou +)

Comparer des quantités

Construire des collections en prenant autant d'objets qu'il y a de doigts montrés ou de points sur un gros dé

Compléter des collections pour atteindre un nombre donné (3 ou 4 maximum)

⇒ distribuer des objets (ex : enfants / bonbons ; distribution du matériel, du goûter)

⇒ maison des âges

⇒ jeux de doigts, comptines numériques

⇒ utilisation de l'album des premiers nombres de Brussiaud

⇒ utilisation de « je compare, tu compares » de Brussiaud

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
- Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)
- Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)
- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance

TPS : Commencer à jouer avec des formes  
 Jouer avec des jeux de construction (sans contrainte de réalisation)  
 Commencer à participer au rangement du matériel des coins avec l'aide de l'adulte  
 Jouer à transvaser des graines avec des récipients de tailles différentes  
 PS : Réaliser des encastremements simples  
 Manipuler des objets de tailles et de formes différentes  
 Trier des objets de façon intuitive, puis selon leur couleur  
 Commencer à participer au rangement du matériel des coins avec l'aide de l'adulte (classement ; tri)  
 Jouer avec des jeux de construction (sans contrainte de réalisation)  
 Jouer à transvaser des perles avec des récipients de tailles différentes; comparer des capacités (plein/vide)

TPS : Jouer avec des formes  
 Jouer avec des jeux de construction (sans contrainte de réalisation)  
 Commencer à participer au rangement du matériel des coins avec l'aide de l'adulte  
 Verser et transvaser des graines avec divers récipients  
 PS : Réaliser des encastremements simples et les jeux de formes (superposables)  
 Reconnaître des objets en les touchant seulement (jeu de kim)  
 Jouer avec des jeux de construction  
 Découvrir le disque (opposition arrondi/pointu)  
 Participer activement au rangement des coins et du matériel de la classe avec l'aide de l'adulte (classement ; tri)  
 Verser et transvaser des pâtes avec divers récipients; comparer des capacités (haut/moins haut)

TPS : Jouer avec des formes  
 Commencer à réaliser des encastremements simples  
 Jouer avec des jeux de construction (sans contrainte de réalisation)  
 Commencer à participer au rangement du matériel des coins avec l'aide de l'adulte  
 Verser et transvaser des graines avec divers récipients  
 PS : Réaliser des encastremements de plus en plus complexes et des puzzles à 2 pièces  
 Découvrir et comparer des volumes et des formes simples en utilisant la vue et le toucher (Jeux de reconnaissance tactile): cube ; parallélépipède rectangle ; pyramide ; sphère ; cylindre ; objets familiers  
 Trier et classer des objets selon la forme  
 Ranger le matériel de la classe de façon de plus en plus autonome (classement ; tri) ; ranger par empilement  
 Utiliser le vocabulaire long / court, grand / petit ; plus long que, moins haut que... pour réaliser ces comparaisons  
 Verser et transvaser des graines avec divers récipients ; Comparer des masses (lourd/léger)  
 Comparer divers objets selon leur taille (comparaison directe ; mise côte à côte de deux objets)  
 Reconnaître et essayer de continuer un rythme simple (1/1)

TPS : Jouer avec des formes  
 Réaliser des encastremements simples  
 Jouer avec des jeux de construction (sans contrainte de réalisation)  
 Participer au rangement du matériel des coins avec l'aide de l'adulte  
 Verser et transvaser du sable avec divers récipients  
 PS : Réaliser des puzzles à 4 pièces  
 Reconnaître, décrire des formes non géométriques à partir du toucher (Jeux de reconnaissance tactile / jeux de Kim)  
 Découvrir et comparer des formes géométriques simples en utilisant la vue et le toucher: rond ; carré ; triangle ; savoir les reconnaître et les nommer  
 Ranger 3 ou 4 objets en ordre croissant ou décroissant  
 Repérer un intrus dans une collection d'objets constituée  
 Verser et transvaser de sable (mouillé/sec) avec divers récipients et comparer  
 Reconnaître et continuer un rythme simple (1/1)

TPS : Jouer avec des formes  
 Réaliser des encastremements simples  
 Jouer avec des jeux de construction (sans contrainte de réalisation)  
 Participer au rangement du matériel des coins avec l'aide de l'adulte  
 Verser et transvaser de l'eau avec divers récipients  
 PS : Réaliser des puzzles à 6 pièces  
 Comparer des objets selon leur contenance  
 Proposer des classements d'objets  
 Classer des formes géométriques simples  
 Ranger des objets selon un critère de taille ou de contenance  
 Paver une surface avec des formes identiques ou différentes  
 Verser et transvaser de l'eau avec divers récipients et comparer  
 Proposer, reconnaître et continuer un rythme simple (1/1)