

PROGRAMMATION DOMAINES SCIENTIFIQUES PETITE SECTION

ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

Objectifs/compétences de fin de cycle	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
EXPRIMER UNE QUANTITÉ PAR UN NOMBRE					
Comparer des quantités	Appréhender la notion de collection et de comparaison par une approche perceptive et globale : un peu, beaucoup, pareil, assez, pas assez...	Comparer des collections en utilisant des stratégies non numériques (comparaison terme à terme, position)	Comparer des collections : même quantité (autant que), assez, pas assez (plus que /moins que)	Comparer des collections et comprendre que la taille et la forme n'influe pas sur la quantité	Comparer des collections et pouvoir verbaliser avec les termes plus que, moins que, autant que)
Dénombrer une collection d'objets jusqu'à 3 ; 4	Estimer globalement des quantités : un peu/ beaucoup, un/plusieurs	Dénombrer, des collections déplaçables d'objets jusqu'à 2 : utiliser ses doigts, les constellations ou le nom du nombre pour indiquer la quantité	Dénombrer, une collection d'objets identiques jusqu'à 3	Dénombrer, des collections d'objets non déplaçables jusqu'à 3	Dénombrer des collections d'objets jusqu'à 4
Composer et décomposer des nombres. Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions		Composer le nombre 2 avec les doigts de ses mains de diverses façons	Composer le nombre 3 avec les doigts de ses mains de diverses façons Verbaliser les décompositions de la quantité 2	Décomposer les quantités jusqu'à 3 avec des jetons et les doigts Compléter une collection pour faire 3 et verbaliser la démarche	Composer et décomposer les quantités jusqu'à 4 avec ses doigts et savoir le verbaliser
Constituer une collection d'un cardinal donné (3 voir 4)	Construire la notion de quantité et d'unité	Effectuer une distribution par correspondance terme à terme en situation pour réaliser une collection équipotente	Réaliser une collection avec la même quantité que celle en modèle (1,2,3 objets)	Réaliser une collection avec la même quantité que la représentation demandée de 1 à 3	Mémoriser une quantité et la créer sans aide visuelle (commande orale ou éloignée)
Associer une quantité le nom d'un nombre et une		Découvrir des représentations d'une quantité 1-2 (en	Reconnaître les constellations jusqu'à 3 grâce à des procédures	Reconnaître les représentations en doigt et les constellations	Associer les différentes représentations d'une même quantité jusqu'à 4

écriture chiffrée		constellation, les doigts) Reconnaître l'écriture chiffrée du 1	variées (dénombrement reconnaissance globale) Reconnaître l'écriture chiffrée du 2	jusqu'à 3 sans dénombrer Reconnaître l'écriture chiffrée du 3	(doigts, constellations, écriture chiffrée)
Comprendre qu'une quantité d'objets ne dépend ni de la nature de ces objets ni de l'organisation spatiale	Réaliser une collection de 1 à 3 comme celle du modèle (même objet)	Réaliser une collection d'objets de 1 à 3 comme celle du modèle (avec des objets différents mais organisée à l'identique)	Réaliser une collection d'objets de 1 à 3 comme celle du modèle (objets différents entre le modèle et la collection à faire et organisation spatiale différente)	Réaliser des collections avec différents objets, la cardinalité est donnée par une représentation analogique (doigt ou dé)	Réaliser des collections avec différents objets, la cardinalité est donnée par une représentation analogique (doigt ou dé) ou par le nom du nombre
Comprendre que si on ajoute un objet à une collection, le nombre qui désigne sa quantité est le suivant dans la suite orale des noms des nombres; dans la suite orale des noms des nombres chaque nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent	Se rendre compte de l'importance de savoir compter dans le quotidien (se mettre en rang par 2, compter les absents, les présents...)	Réaliser une collection d'objet avec un élément de plus que la collection modèle (jusqu'à 2).	Réaliser une collection d'objet avec un élément de plus que la collection modèle (jusqu'à 3).	Réaliser une collection d'objet avec un élément de plus que la collection modèle (jusqu'à 4).	Nommer les nombres correspondant au cardinal d'une collection avant et après l'ajout d'un élément (de 1 à 4 objets)
Connaitre la comptine numérique de un à six	Dire de petites comptines permettant de connaître le début de la comptine numérique 1,2,, Ecouter la comptine numérique lors de situation de vie de classe (rituel..)	Mémoriser la comptine numérique jusqu'à 3 : Dénombrement des absents, comptines	Mémoriser la comptine numérique jusqu'à 4 : Dénombrement des absents, comptines	Mémoriser la comptine numérique jusqu'à 5 : Dénombrement des absents, comptines	Mémoriser la comptine numérique jusqu'à 6 : Dénombrement des absents, comptines

EXPRIMER UN RANG OU UNE POSITION PAR UN NOMBRE:					
➤ Comprendre la notion de rang ➤ Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position ➤ Se familiariser avec le début de la bande numérique	Utiliser le dé pour jouer (dé coloré) Comprendre la notion de position dans une file	Apprendre à se déplacer sur une piste de jeu (avancer ou non d'une case sur une piste individuelle en relief) Commencer à utiliser les termes premier, dernier pour indiquer une position dans des situations de vie Comprendre la notion de bande numérique (suite des diverses représentations des quantités)	Apprendre à se déplacer sur une piste de jeu commune linéaire (avancer d'une ou plusieurs cases, savoir reconnaître son pion) Jeu de société numérique (loto, domino, memory,) Utiliser un dé de 1 à 3 pour se déplacer sur la piste Commencer à utiliser les termes premier, dernier pour indiquer une position dans des jeux Construire la bande numérique de 1 à 3	Apprendre à se déplacer sur une piste de jeu commune complexe (agir en fonction du contenu de la case (rejouer, passer son tour),repérer le sens du parcours) Commencer à déterminer une position dans une suite de 3 éléments Compléter une bande numérique lacunaire de 1 à 3	Apprendre à se déplacer sur une piste de jeu sans point d'arrivée (jeu de collecte d'éléments) Identifier la position d'un élément dans une suite de 5 objets Utiliser, construire, compléter une bande numérique de 1 à 4
UTILISER LES NOMBRES POUR RESOUDRE DES PROBLEMES					
➤ Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout	Comprendre la notion de problème S'initier aux problèmes par la logique (plutôt futés)	Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème d'ajout Faire des problèmes de logique (plutôt futés)	• Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème d'ajout Faire des problèmes de logique (plutôt futés)	• Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de retrait Faire des problèmes de logique (plutôt futés)	• Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de réunion puis de constitution de collection Faire des problèmes de logique (plutôt futés)
EXPLORER LE MONDE					

Se repérer dans le temps et l'espace : ➤ Stabiliser les premiers repères temporels ➤ Introduire les repères sociaux ➤ Consolider la notion de chronologie ➤ Sensibiliser à la notion de durée ➤ Faire l'expérience de l'espace ➤ Représenter l'espace ➤ Découvrir différents milieux	Comprendre la notion maintenant et après dans le cadre de situation vécue (aide emploi du temps de la classe) Distinguer matin et après midi Découvrir la notion de saison Se repérer dans la classe Suivre les déplacements au sein de l'école, se repérer dans l'espace maternelle Jouer à des jeux de constructions simples Se repérer dans l'espace de la feuille (occuper tout l'espace)	Prendre conscience des grandes étapes d'une journée (matin/repas/après midi/nuit) Commencer à se repérer dans l'emploi du temps Prendre conscience des jours qui passent (calendrier de l'avant) Se repérer dans l'école, réussir à identifier les lieux scolaires sur un support imagé. Se repérer dans l'espace d'une feuille (haut/bas) Distinguer espace ouvert et fermé Reproduire des assemblages d'objets selon un modèle (maxicoloredo)	Distinguer les moments d'école des moments de la maison Commencer à comprendre les notions avant/ après (se repérer dans l'emploi du temps) Ordonner chronologiquement 2 images Commencer à nommer et utiliser le nom des jours de la semaine à bon escient Situer un objet par rapport à soi (découvrir le vocabulaire spatial) Déplacer un personnage sur un parcours orienté (labyrinthe aimanté, jeu de piste) Reproduire des assemblages d'objets selon un modèle (topologie verticale animaux du cirque)	Se repérer dans la matinée de classe (emploi du temps) Observer le changement de saison Nommer les jours de la semaine Situer des objets entre eux Suivre un chemin défini Utiliser le vocabulaire spatiale à bon escient Reproduire des assemblages d'objets selon un modèle (jeu de farandole)	Réussir à ordonner des images : placer ce qui arrive avant et juste après Nommer les jours, savoir identifier ceux avec et sans école Oraliser la date commencer à comprendre la notion de mois Décrire la position d'un objet dans l'espace Suivre un parcours imagé Reproduire des assemblages d'objets selon un modèle (jeu de construction, topologie)
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière : ➤ Découvrir le monde du	Découvrir les règles d'hygiène :l'importance de se laver les mains et comment, l'alimentation Découverte de son corps et du schéma corporel par	Découvrir les règles d'hygiène : l'alimentation : les fruits et légumes d'automne Découverte de son corps : Que faire pour être en	Découvrir les règles d'hygiène : l'alimentation : les différentes familles d'aliments Découverte de son corps :	Découvrir les règles d'hygiène : l'alimentation : d'où viennent les aliments Découverte de son corps :	Découvrir les règles d'hygiène : l'alimentation : d'où viennent les aliments Découverte de son corps :

vivant ➤ Explorer la matière ➤ Utiliser, fabriquer, manipuler des objets ➤ Utiliser des outils numériques	le biais de comptines, se mesurer. Découverte des 5 sens : la vue à travers notamment les couleurs. Découvrir d'autres êtres vivants : les animaux de la forêt/ de la maison. Observer la vie végétale : aller observer les arbres autour de l'école et comprendre comment ils sont faits Explorer de nouvelles matières : la pâte à modeler, les graines Reconnaître le matériel de la classe utiles à des actions spécifiques (coller, découper, colorier, dessiner, écrire...) Découvrir et classer les jeux de la classe : ce qui s'empile, s'encastre... Découvrir et comprendre le rôle de l'appareil photo.	bonne santé (sport, alimentation..) Découverte des 5 sens : le goût Transformer un matériau (cuisiner pour Noël) Découvrir d'autres êtres vivants : les animaux de la campagne. Observer la vie végétale : voir l'influence de l'automne. Planter des bulbes Explorer de nouvelles matières : utiliser des outils pour modifier la PAM (la couper, la décorer) Découvrir le magnétisme : les aimants Fabriquer des objets décoratifs avec différentes matières Découvrir l'utilisation du poste CD et de bookinou pour pouvoir écouter histoire et musique.	Qu'y a-t-il dans notre corps ? les muscles Découverte des 5 sens : l'ouïe Découvrir d'autres êtres vivants , les animaux en hiver. Observer la vie végétale : Observer les plantations, les arbres en hiver Explorer de nouvelles matières (AIM) Reproduire des modèles de jeux de constructions en s'appuyant sur un support visuel (photo). Les différents états de l'eau et le passage de l'un à l'autre. Découvrir la tablette : apprendre à déplacer, sélectionner, ouvrir et fermer une application	Qu'y a-t-il dans notre corps ? les os Découverte des 5 sens : le toucher Découvrir d'autres êtres vivants : les animaux de la ferme Observer la vie végétale :préparer le jardin pour planter, les arbres au printemps Explorer de nouvelles matières (AIM) Construire un objet en suivant une notice. Comparer divers objets par rapport à leur masse , découvrir les objets qui permettent de peser. Découvrir la tablette : utiliser la tablette pour prendre une photo	Les dents et l'hygiène buccale Découverte des 5 sens l'odorat Découvrir d'autres êtres vivants : les petites bêtes du jardin et de la cour Observer la vie végétale :s'occuper du jardin, choisir l'outil adapté. Explorer de nouvelles matières (AIM) Fabriquer les décors et les déguisements pour le spectacle en détournant des objets de leur utilisation première. Découvrir la particularité de certains objets au contact de l'eau (flotte, coule, dissolution...) Découvrir la tablette : utiliser seul la tablette pour réinvestir des apprentissages
--	--	---	---	--	---