





















CYCLE 1 - CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE (maj 7/03/2021)

OBJECTIFS		ATTENDUS EN FIN DE CYCLE	APPLIS DU LAMA
DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEUR UTILISATIONS	Utiliser les nombres	Évaluer 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.	  
		Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.	
		Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	    
	Étudier les nombres	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	
		Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.	
		Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.	 
		Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.	
		Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	  
		Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	   
EXPLORER DES FORMES ET DES GRANDEURS ET DES SUITES ORGANISÉES	Explorer les formes	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.	
		Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	
		Reproduire, dessiner des formes planes.	
		Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	