

Programmes d'enseignement pour l'acquisition des premiers outils mathématiques du cycle 1

Découvrir les nombres

Exprimer une quantité par un nombre

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite			
		• À aborder avant 4 ans	• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés
- Comprendre (à partir de 4 ans : Poursuivre la compréhension) qu'une quantité d'objets ne dépend ni de la nature de ces objets ni de leur organisation spatiale.	- Reconnaître puis réaliser des collections d'objets de même cardinal mais de caractéristiques différentes (couleur, fonction et surtout taille).	d'abord deux objets, puis trois, voire quatre	jusqu'à six	jusqu'à dix, voire au-delà
	- Reconnaître puis réaliser des collections d'objets de même cardinal, mais organisées de manières différentes dans l'espace.	(d'abord deux, puis trois, voire quatre)	jusqu'à six	jusqu'à dix, voire au-delà
	- Reconnaître puis réaliser des collections d'objets dont le cardinal est donné par une représentation analogique ou par le nom d'un nombre.	Par exemple, l'élève est capable, pour des nombres allant de un à trois, de répondre à la consigne « Mets dans chaque boîte autant de jetons qu'il y a de points ou de doigts indiqués sur la boîte ».		ou par son écriture chiffrée.
- Comprendre que (Poursuivre la compréhension des faits suivants) : <ul style="list-style-type: none"> • 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 	Réaliser une collection contenant un objet de plus qu'une collection donnée	<ul style="list-style-type: none"> - passer de un à deux, puis de deux à trois, voire de trois à quatre Par exemple, lorsque l'enseignant demande à l'élève « Peux-tu me donner une voiture ? » et que l'élève la lui a donnée, si l'enseignant lui dit : « Je me suis trompé. En fait, j'en voulais deux », l'élève est capable de donner une voiture supplémentaire		Réaliser une collection contenant un objet de moins qu'une collection donnée.
		Nommer les nombres correspondant au cardinal d'une collection avant et après l'ajout d'un élément.		Nommer les nombres correspondant

nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent.				au cardinal d'une collection avant et après l'ajout ou le retrait d'un élément.
- Dénombrer une collection d'objets		(jusqu'à trois, voire quatre). - Percevoir globalement une petite quantité d'objets.	(jusqu'à six). -	(jusqu'à dix, voire au-delà).
		- Dénombrer une collection d'objets en les déplaçant un à un pour construire le principe de cardinalité.	- Utiliser le principe de cardinalité pour dénombrer une collection par énumération.	
	Utiliser ses doigts ou le nom d'un nombre pour indiquer la quantité d'objets d'une collection ou celle figurant sur une représentation analogique	- (constellation de points). Par exemple, l'élève est capable de dénombrer la quantité de chaises autour d'une table (l'enseignant pourra varier l'organisation spatiale des chaises). Ou encore, dans la situation du voyageur (un wagon contenant des sièges), l'élève est capable d'aller chercher juste ce qu'il faut de voyageurs pour qu'il y ait un voyageur sur chaque siège et qu'il n'y ait aucun voyageur sans siège ni aucun siège sans voyageur (d'abord sans limiter le nombre de trajets de l'élève, puis en un seul trajet).	- (constellation de dé).	
	Utiliser les compositions :	« un et un, cela fait deux ; deux et un, cela fait trois ; un et deux, cela fait trois, etc. ».	- des nombres (cette procédure peut être utilisée, mais n'est pas exigible). Par exemple, si l'enseignant positionne des assiettes sur une table et des verres sur une autre table éloignée, l'élève est capable d'aller chercher, en un seul trajet, juste ce qu'il faut de verres pour qu'il n'y ait pas d'assiette sans verre ni de verre sans assiette.	- et des décompositions pour dénombrer . Par exemple, si l'enseignant positionne huit objets en les organisant en deux constellations de quatre et demande de dénombrer la collection, l'élève est capable de : <ul style="list-style-type: none"> • compter de un en un ; • « mettre quatre dans sa tête », surcompter en utilisant

				<p>ses doigts : « cinq, six, sept, huit » et annoncer qu'il y a huit objets ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser la connaissance d'une composition et verbaliser « ça fait huit parce que quatre et quatre font huit ».
<p>- Constituer une collection d'un cardinal donné.</p>	<p>- Réaliser des collections</p>	<p>jusqu'à trois, voire quatre objets de deux, trois, voire quatre objets :</p> <ul style="list-style-type: none"> • contenant la même quantité d'objets qu'une collection donnée ; • contenant la même quantité d'objets qu'une représentation analogique donnée (doigts de la main, constellations de points) ; • dont la quantité d'objets est énoncée oralement. <p>Par exemple, l'élève est capable de répondre à la demande : « Donne-moi trois voitures ».</p>	<p>Jusqu'à 6 objets</p> <ul style="list-style-type: none"> • contenant la même quantité d'objets qu'une collection donnée ; • contenant la même quantité d'objets qu'une représentation analogique donnée (doigts de la main, constellations de points) ; • dont la quantité d'objets est énoncée oralement. 	<p>(jusqu'à dix, voire au-delà).</p> <ul style="list-style-type: none"> • contenant la même quantité d'objets qu'une collection donnée ; • contenant la même quantité d'objets qu'une représentation analogique donnée (doigts des deux mains, constellations de points) ; • dont la quantité d'objets est énoncée oralement ; • dont la quantité d'objets est représentée par son écriture chiffrée.
	<p>Réaliser une collection de quantité donnée en réunissant des collections plus petites</p>		<p>(cette procédure peut être utilisée par les élèves qui connaissent des compositions, mais n'est pas exigible).</p>	
	<p>- Parcourir (Poursuivre les stratégies de parcours) une collection en passant une et une seule fois par chacun de ses éléments.</p>			<ul style="list-style-type: none"> - Séparer les éléments déjà pointés de ceux qui ne le sont pas encore. - Pointer du doigt ou marquer les éléments déjà parcourus (le nombre d'objets peut être supérieur à six/dix). - Créer un parcours passant une et une seule fois par chaque élément. <p>Par exemple, dans une boîte de douze œufs fermée et vide dans laquelle on a percé douze fentes correspondant chacune à un alvéole, l'élève, qui dispose d'un grand nombre de jetons, est capable de mettre un jeton, et un seul, dans chaque fente sans oublier d'alvéole.</p> <p>Ou encore, si un certain nombre de boîtes d'allumettes fermées sont disposées sur une table et que l'élève dispose d'un grand nombre de jetons, il est capable de mettre un jeton, et un seul, dans chacune d'elles, sans en oublier, et de la refermer. Il peut déplacer</p>

			les boîtes d'allumettes au fur et à mesure qu'elles contiennent un jeton.	
- Comparer des quantités.	- Comparer globalement (sans dénombrer) des cardinaux de deux collections dont les quantités d'objets différent d'un facteur au moins égal à deux et utiliser les locutions « plus que » et « moins que ». Ne pas se limiter aux petites collections.	Par exemple, l'élève est capable de comparer six crayons placés dans un pot transparent à deux crayons placés dans un autre.	-	- « autant que »
		- Comparer par correspondance terme à terme les cardinaux de deux collections.		
			- Comparer les cardinaux de deux collections en dénombrant chacune d'elles. Par exemple, si l'enseignant positionne deux collections d'objets dans des endroits différents afin de ne pas permettre la correspondance terme à terme mais d'induire plutôt le dénombrement de chacune des collections, l'élève est capable de les comparer en verbalisant sa démarche : « Il y a quatre voitures sur une table et six vélos sur l'autre table, il y a donc plus de vélos que de voitures ».	
				- Comparer des quantités données par leur écriture chiffrée ou par le nom des nombres.
- Composer et décomposer des nombres (deux, trois, voire quatre). (inférieurs ou égaux à six), (inférieurs ou égaux à dix, voire au-delà.) - Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres. Cela permet d'installer le fait que, dans une composition, l'ordre ne compte pas ; ces compositions et décompositions permettent de		- Mobiliser des compositions et des décompositions de nombres pour résoudre des problèmes.		
		- Réaliser des compositions et des décompositions de nombres avec les doigts des deux mains.		
	Verbaliser les compositions de nombres	- sous la forme « un et un font deux ; deux et un font trois ; un et deux font trois, etc. ». -	- dont le résultat est inférieur ou égal à six.	- Parmi elles, figurent les doubles : « deux et deux font quatre », « deux fois deux font quatre », « trois et trois font six », « deux fois trois font six », « quatre et quatre font huit », « deux fois quatre font huit », « cinq et cinq font dix », « deux fois cinq font dix ».
Verbaliser les décompositions	- de nombres sous la forme « deux, c'est un et un ; trois, c'est un et deux ; trois c'est deux et un ; trois, c'est un et un et encore un, etc. ».	- des nombres de deux à six.	- des nombres compris entre deux et dix. -	

dénombrer plus efficacement que par le comptage un à un. 5 ans et + Surcompter (c'est-à-dire compter de un en un à partir d'un nombre donné.)				<ul style="list-style-type: none"> - Pour ajouter deux nombres, surcompter à partir du plus grand. Exemple de verbalisation par un élève : « Pour ajouter quatre et cinq, je mets cinq dans ma tête et je compte quatre sur mes doigts à partir de cinq : six, - sept, huit, neuf. Donc quatre et cinq font neuf ».
<ul style="list-style-type: none"> - Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer le nombre correspondant à une quantité d'objets ou à une représentation analogique et <i>vice versa</i>. - Représenter par une écriture chiffrée une quantité, une représentation analogique ou le nom d'un nombre et <i>vice versa</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • inférieur ou égal à trois, voire quatre 	<ul style="list-style-type: none"> - inférieur ou égal à six 	<ul style="list-style-type: none"> - jusqu'à dix, voire au-delà -
- Connaître la comptine numérique	Réciter de façon ordonnée et segmentée la comptine en partant de un.	jusqu'à six,	de un à douze de façon ordonnée et segmentée.	<ul style="list-style-type: none"> - de un à trente de façon ordonnée et segmentée.
				<ul style="list-style-type: none"> - Réciter la comptine numérique jusqu'à un nombre donné. - Réciter la comptine numérique jusqu'à trente en partant d'un nombre autre que un (en vue du surcomptage).
				<ul style="list-style-type: none"> - Réciter la comptine numérique à rebours de dix à un (en vue du décomptage). - Réciter les comptines numériques (jusqu'à vingt) de deux en deux en partant de un et en partant de deux.
Écrire en chiffres les nombres	S'initier à l'écriture (écrire) des nombres dans des situations de communication.		<ul style="list-style-type: none"> - de un à six. 	<ul style="list-style-type: none"> - de un à dix.

Exprimer un rang ou une position par un nombre

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite			
		<ul style="list-style-type: none"> • À aborder avant 4 ans 	<ul style="list-style-type: none"> • À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés 	<ul style="list-style-type: none"> • À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la notion de rang. 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer par perception visuelle 		le rang d'un objet dans une suite ordonnée de cardinal inférieur ou égal à trois.	<ul style="list-style-type: none"> - le premier, le dernier, le deuxième et l'avant- dernier des éléments d'une suite ordonnée.
	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer à l'aide d'une procédure de comptage le rang 		<ul style="list-style-type: none"> - d'un objet dans une suite ordonnée de cardinal inférieur ou égal à six en montrant le premier, le deuxième, le troisième, jusqu'au sixième élément. Par exemple, l'élève est capable de se déplacer pour occuper un rang donné dans une file. Ou encore, l'élève est capable de montrer le premier animal, le quatrième et le dernier en partant de la mare ou en partant de l'arbre sur un chemin délimité par une mare et un arbre sur lequel sont positionnés différents animaux. Ou encore, l'élève est capable de communiquer à un camarade la position de la perle rouge dans un collier composé de cinq perles bleues et d'une perle rouge. 	<ul style="list-style-type: none"> - d'un élément d'une suite ordonnée comportant au plus dix éléments. - Déterminer un rang dans une suite ordonnée (contenant jusqu'à dix objets) dont on a changé le point de départ ou le sens du parcours. Par exemple, si l'enseignant aligne dix cartes identiques sur une table, qu'à l'une des extrémités il positionne un disque bleu, à l'autre un disque rouge et qu'il cache sous l'une des cartes un dessin d'escargot, l'élève est capable de décrire oralement la position de celui-ci. Différentes verbalisations sont possibles. Par exemple : « Je pars du disque rouge et je compte neuf cartes », « je compte les cartes en partant du disque rouge, quand je suis arrivé à neuf, c'est la bonne carte », « l'escargot est sous la sixième carte en partant du disque bleu », « l'escargot est sous la neuvième carte en partant du disque rouge ». Ou encore, si l'enseignant présente au tableau un modèle de suite orientée (un train, une chaînette, etc.) contenant des symboles et fournit à l'élève une feuille représentant le même dispositif, mais vide, l'élève est capable de positionner dans le dispositif, au même endroit que sur le modèle, un symbole qu'il a tiré au hasard. Différentes variantes organisationnelles

				peuvent être progressivement proposées : <ul style="list-style-type: none"> • modèle visible ; • modèle caché mais accessible en se déplaçant (pour travailler la mémoire des positions) ; • un élève ayant connaissance du modèle doit communiquer les informations aux autres pour qu'ils le reproduisent.
<p>Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position.</p> <p>- 5 ans et + : Comprendre le lien entre un ajout et un avancement et celui entre un retrait et un recul.</p>			<p>À partir d'une position initiale, déterminer la position résultant d'un avancement ou d'un recul d'une ou de deux unités. Exemple de procédure d'avancement de deux cases à partir du quatre : l'élève part du quatre et surcompte de deux : « cinq, six » en levant un doigt pour chaque nombre du surcomptage tout en avançant le pion d'une case à chaque fois.</p>	<p>- Verbaliser la procédure permettant de déterminer la position résultant d'un avancement ou d'un recul à partir d'une position initiale. Exploiter les compositions et les décompositions des nombres jusqu'à dix.</p>
<p>Se familiariser avec le début de la bande numérique. 5 ans et + : construire la bande numérique jusqu'à 10.</p>	<p>- Positionner des représentations dans les premières cases de la bande numérique.</p>		<p>- (constellation de points, doigts, écriture chiffrée) des nombres inférieurs ou égaux à six</p>	<p>- (constellation du dé, doigts, écriture chiffrée, représentation verticale de la quantité associée) des nombres inférieurs ou égaux à dix</p>
			<p>- Placer un objet dans une case correspondant à une position donnée sur la bande numérique.</p>	<p>- Placer un objet dans une case correspondant à une position donnée.</p>
			<p>- Compléter une bande numérique lacunaire. Par exemple, si l'enseignant juxtapose à l'horizontale des boîtes de même taille, l'élève est capable de construire la boîte de chacun des nombres de un à six en y introduisant la quantité correspondante et en rendant visibles ses différentes représentations (constellation, doigts, chiffre).</p>	<p>Compléter une bande numérique lacunaire.</p>

Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite		
	<ul style="list-style-type: none"> • À aborder avant 4 ans 	<ul style="list-style-type: none"> • À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés 	<ul style="list-style-type: none"> • À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés
	<ul style="list-style-type: none"> - Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif. - Percevoir visuellement la solution quand les quantités mises en jeu sont petites. - Utiliser ses doigts pour compter, surcompter ou décompter. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des objets figuratifs, puis symboliques, pour réaliser l'action correspondant au problème. - Dénombrer une collection par énumération. - Utiliser ses doigts pour compter. - Utiliser ses doigts pour surcompter. - Faire appel aux premières compositions et décompositions des nombres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des procédures de calcul (comptage, décomptage, surcomptage) pour résoudre un problème parties-tout. Ainsi, pour calculer la quantité d'objets issue de la réunion d'une collection de trois à une collection de cinq objets, l'élève « met le plus grand nombre dans sa tête » (ici cinq) et surcompte de l'autre nombre (ici trois) en levant les doigts : « six, sept, huit ». - Mobiliser la connaissance des compositions-décompositions des nombres. - Distribuer des objets un à un ou deux à deux pour résoudre un problème de partage. - Agir par essais et réajustements pour résoudre un problème de partage. - Utiliser une représentation sur papier du pb à résoudre.
<ul style="list-style-type: none"> - Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout. - 5 ans et + : - Déterminer la quantité d'objets ayant été ajoutée ou retirée à une collection à partir de ses quantités initiale et finale. - Déterminer le cardinal d'une collection à partir de celui d'une autre collection et de l'écart entre les deux. 	<p>Par exemple, si une valise contient deux peluches et que l'enseignant en ajoute une devant l'élève et ferme la valise, l'élève est capable de répondre à la question : « Combien y a-t-il de peluches dans la valise maintenant ? »</p> <p>Par exemple, si dans une boîte opaque contenant quatre crayons, l'enseignant en retire deux devant l'élève et ferme la boîte, l'élève est capable de répondre à la demande « J'avais quatre crayons dans la boîte. J'en ai retiré deux. Combien y a-t-il de crayons dans la boîte maintenant ? ».</p>	<p>Rechercher le tout ou une partie dans un problème de parties-tout</p> <p>Par exemple, si l'enseignant place une collection d'objets sur une table, l'élève est capable de la dénombrer. Il peut noter cette quantité sous différentes formes pour la mémoriser avant de fermer les yeux pendant que l'enseignant dissimule sous un chapeau une partie de la collection. Il est ensuite capable de trouver la quantité dissimulée sous le chapeau.</p> <p>Ou encore, si l'enseignant déclare « Lilou avait cinq kiwis et elle en a mangé deux, combien de kiwis lui reste-t-il ? », l'élève est capable de verbaliser la réponse sous une forme du type : « Si Lilou avait cinq kiwis et qu'elle en a mangé deux, pour trouver combien de kiwis il lui reste, je recule de deux à</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Déterminer le tout ou une partie dans un problème de parties-tout (d'abord deux parties, puis éventuellement trois) Par exemple, si l'enseignant met successivement devant l'élève trois cubes rouges, un cube bleu et deux cubes verts dans une boîte opaque, l'élève est capable de déterminer le nombre total de cubes dans la boîte. Ou encore, si sept oiseaux sont perchés sur une branche et que trois d'entre eux s'envolent, l'élève est capable de déterminer le nombre d'oiseaux qu'il reste. Dans un premier temps l'enseignant modélise la situation à l'aide de matériel symbolique : un fil et des pinces à linge. Dans un second temps il fournit à l'élève une représentation symbolique sur papier. L'élève est alors capable de : • barrer trois des symboles représentant les oiseaux envolés et compter ceux qui restent ; • décompter de trois à partir de sept ; • utiliser la décomposition de sept en quatre et trois. Déterminer la quantité d'objets ayant été ajoutée ou retirée à une collection à partir de ses quantités initiale et finale Par exemple, si lors de la récréation huit élèves veulent

		partir de cinq : quatre ; trois. Il lui reste trois kiwis ». Ou encore sous une forme du type : « Comme je sais que cinq, c'est deux et trois, il lui reste trois kiwis ».	un vélo alors que seulement deux vélos sont sortis, l'élève est capable de préciser le nombre de vélos qu'il faut sortir pour que chacun ait un vélo. Déterminer le cardinal d'une collection à partir de celui d'une autre et de l'écart entre les deux Par exemple, l'élève est capable de résoudre le problème suivant, dont l'énoncé est en concordance avec l'opération à effectuer : « Pierre a cinq billes. Julie a trois billes de plus que Pierre. Combien Julie a-t-elle de billes ? » Il est également capable de résoudre le problème suivant, dont l'énoncé est en discordance avec l'opération à effectuer : « Pierre a cinq billes. Il a trois billes de moins que Julie. Combien Julie a-t-elle de billes ? »
Trouver une position finale (<i>respectivement initiale</i>) à partir d'une position initiale (<i>resp. finale</i>) et d'un déplacement sur une piste du type du jeu de l'oie ou sur la bande numérique (<i>5 ans et +</i>)	-	Trouver une position finale à partir d'une position initiale et d'un déplacement Par exemple, l'élève est capable de préciser la case d'arrivée à partir d'une case de départ et du résultat d'un lancer de dé sur un jeu de plateau du type du jeu de l'oie avec des contraintes qui imposent de reculer. Le dé peut être à constellations ou chiffré.	
Rechercher (déterminer) le tout dans un problème de groupements.		Rechercher le tout dans un problème de groupements Par ex, si l'enseignant positionne devant l'élève trois boîtes opaques contenant chacune deux crayons et qu'il montre successivement le contenu de chacune de ces boîtes, l'élève est capable de trouver le nombre total de crayons.	Déterminer le tout dans un problème de groupements Par exemple, si quatre assiettes sont placées sur une table et qu'une grande collection de gâteaux (symbolisés par des jetons) est placée sur une autre table éloignée, l'élève est capable d'aller chercher en un seul voyage la quantité exacte de gâteaux pour qu'il y ait deux gâteaux dans chaque assiette.
Rechercher la valeur d'une part dans un problème de partage équitable (<i>5 ans et + avec éventuellement un reste</i>)		Répartir des objets en les distribuant un à un dans un problème de partage. Rechercher la valeur d'une part dans un problème de partage Par exemple, si l'enseignant déclare « J'ai six gâteaux à partager équitablement entre deux poupées et chacune doit recevoir le plus grand nombre possible de gâteaux », l'élève est capable de trouver le nombre de gâteaux que va recevoir chaque poupée. Du matériel est éventuellement mis à disposition de l'élève pour lui permettre de mettre en scène la situation avant de répondre à la question.	Problèmes de partage en parts égales avec éventuellement un reste Par exemple, si deux poupées sont positionnées devant une table et que l'enseignant déclare « Je veux partager dix gâteaux entre mes deux poupées pour que chacune reçoive le même nombre de gâteaux », l'élève, qui dispose de dix jetons symbolisant les gâteaux, est capable de déterminer combien de gâteaux va recevoir chaque poupée. Ou encore, l'élève, qui dispose de dix images, est capable de demander le nombre d'enveloppes nécessaires pour ranger deux images par enveloppe.

Explorer les solides et les formes planes

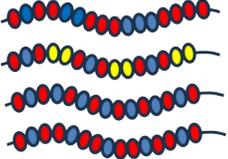
Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite			
<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître, trier et classer des objets selon leur forme - Percevoir l'invariance de la forme d'un objet par rapport aux déplacements qu'il peut subir. 	Reconnaître visuellement et tactilement	<ul style="list-style-type: none"> • À aborder avant 4 ans - des objets de même forme qu'un objet donné. 	<ul style="list-style-type: none"> • À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés - un solide correspondant à un solide donné. - une forme plane correspondant à une forme donnée. 	<ul style="list-style-type: none"> • À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés - une forme géométrique correspondant à une forme géométrique donnée (carré, rectangle, triangle, disque).
	Classer	<ul style="list-style-type: none"> - selon leur forme des objets qui diffèrent aussi par d'autres critères. 	<ul style="list-style-type: none"> : Reconnaître et classer des solides (cube, boule, pyramide à base carrée, cylindre) et des formes géométriques planes (triangle, carré, disque). 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître, trier et classer des formes géométriques planes, indépendamment d'autres critères comme la couleur, la taille, l'orientation.
		Encastrer des objets.	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler (tourner, retourner) des solides pour les encastrer. - Manipuler (tourner, retourner) des formes planes pour les superposer à un modèle. - Produire différentes empreintes d'un objet ou d'un solide et, inversement, trouver un objet ou un solide associé à une empreinte donnée. 	-
Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes.	reproduire	<ul style="list-style-type: none"> - À partir d'un modèle, un assemblage à l'échelle d'au plus 4 éléments (puzzle, pavage, assemblage de solides). 	<ul style="list-style-type: none"> - un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) comportant jusqu'à cinq éléments. - 	<ul style="list-style-type: none"> - des assemblages de solides (au maximum cinq) et de formes planes (au maximum huit). - un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) non nécessairement à l'échelle.
<ul style="list-style-type: none"> - Décrire quelques solides simples : cube, pavé, boule, pyramides à base carrée ou triangulaire, cylindre, cône. - Décrire et nommer quelques figures géométriques simples : carré, rectangle, triangle, disque. 	Décrire			<ul style="list-style-type: none"> - avec des mots simples les solides pour les différencier les uns des autres. Par exemple, l'élève est capable de préciser oralement la nature et le nombre de faces nécessaires à la réalisation d'un cube, d'une pyramide. - et nommer quelques formes géométriques planes (carré, rectangle, triangle, disque) présentées dans toutes les orientations et dans les configurations les plus générales (rectangle ou carré dont les côtés ne sont ni horizontaux ni verticaux, triangle non équilatéral et dont aucun côté n'est horizontal).
S'approprier la règle comme outil de tracé.				Utiliser la règle pour effectuer des tracés

Explorer des grandeurs : la longueur, la masse

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite		
	<ul style="list-style-type: none"> • À aborder avant 4 ans 	<ul style="list-style-type: none"> • À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés 	<ul style="list-style-type: none"> • À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés
<p>La longueur</p> <p>Reconnaitre un objet de même longueur qu'un objet donné.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Percevoir visuellement qu'un objet est plus long qu'un autre lorsque leurs longueurs sont très différentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Percevoir visuellement le classement (en trois groupes) de plusieurs objets selon leur longueur lorsque celles-ci sont très différentes. 	
<p>Comparer des objets selon leur longueur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacer un objet pour le mettre à la même origine qu'un autre afin de comparer leur longueur lorsqu'elles diffèrent de peu. - Par exemple, l'élève est capable de superposer trois briques par ordre décroissant de longueur afin de construire un escalier et de répartir des briques en trois groupes selon leur longueur 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer directement des longueurs d'objets rectilignes et verbaliser le résultat. - Déplacer des objets pour les mettre à la même origine que l'un d'eux afin de comparer leur longueur lorsqu'elles diffèrent de peu. - Utiliser à bon escient les locutions « plus long que », « plus court que », « de même longueur que ». Par exemple, l'élève est capable de classer selon leur longueur quatre bandes de papier différant à la fois par leur longueur et par leur couleur et de verbaliser le résultat. - Ou encore, l'élève est capable de superposer six briques par ordre décroissant de taille afin de construire un escalier. - Classer des objets rectilignes selon leur longueur. - Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur et verbaliser le résultat. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer indirectement des longueurs d'objets rectilignes. - Produire un objet rectiligne de même longueur qu'un objet donné. - Utiliser une bande témoin pour y reporter différentes longueurs afin de les comparer. - Utiliser une bande témoin pour y reporter différentes longueurs afin de les ordonner - Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur (au maximum cinq).
<p>La masse</p>		<p>Comparer les masses de deux objets.</p> <p>Soupeser des objets pour les classer selon leur masse lorsque celles-ci sont très différentes. Veiller à comparer des objets de masses volumiques différentes afin de différencier masse et volume. Par exemple, l'élève est capable de comparer les masses d'une balle de tennis et d'une boule de pétanque, d'un sachet rempli de coton et d'un sachet de même volume rempli de sable.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser une balance de type Roberval pour comparer des objets dont les masses diffèrent de peu. - Utiliser à bon escient les locutions « plus lourd que », « plus léger que », « de même masse que ». 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner les masses de trois objets. Verbaliser les résultats. - Reconnaitre l'égalité de deux masses et verbaliser le résultat. - Utiliser une balance de type Roberval pour comparer des masses. - Réaliser l'équilibre sur une balance de type Roberval. - Utiliser à bon escient les locutions « plus lourd que », « plus léger que », « de même masse que ». <p>Utiliser la transitivité : si $a < b$ et $b < c$ alors $a < c$</p>

Se familiariser avec les motifs organisés.

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite		
	<ul style="list-style-type: none"> • À aborder avant 4 ans 	<ul style="list-style-type: none"> • À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés 	<ul style="list-style-type: none"> • À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés
<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser un motif répétitif très simple. Reproduire un motif répétitif à l'identique. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recopier à l'identique un motif répétitif composé de quelques éléments. - Reproduire de mémoire un motif répétitif présentant une alternance. - Compléter un motif Par exemple, l'élève est capable de recopier le motif suivant : ★●★●★●★ Ou encore, l'élève est capable de reproduire une partie du motif qui est cachée, d'anticiper les éléments cachés puis de vérifier en retirant le cache. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire de mémoire un motif répétitif simple. Par exemple, l'élève est capable de reproduire de mémoire, après l'avoir observée, une tour de neuf briques avec alternance d'une brique bleue et de deux briques jaunes. 	<ul style="list-style-type: none"> -
<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître un motif répétitif à ses régularités. 	<ul style="list-style-type: none"> - 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier parmi plusieurs configurations celles qui contiennent un motif répétitif. - Trouver un intrus parmi des éléments ne respectant pas totalement une organisation logique, par exemple correspondant à la traduction formelle ABABAABABABABABA Par exemple, l'élève est capable de trouver l'intrus dans le motif suivant : 	<ul style="list-style-type: none"> -
<ul style="list-style-type: none"> - (5ans et + : repérer et ...) Décrire oralement 	<ul style="list-style-type: none"> - 	<ul style="list-style-type: none"> - des motifs répétitifs simples de différentes natures, sans nécessairement recourir au vocabulaire spécialisé. - Verbaliser les éléments d'un motif répétitif simple visuel, sonore ou gestuel. Par exemple, l'élève est capable de décrire le motif suivant et de le compléter en y ajoutant l'élément manquant : ★●●★●●★?●★ 	<ul style="list-style-type: none"> - la structure d'un motif évolutif (par exemple relevant de la transcription formelle ABAABBAAABBB). - Verbaliser les éléments d'un motif évolutif simple en utilisant un lexique plus élaboré (notamment géométrique). Par exemple, « un carré, un disque, deux carrés, deux disques et on recommence en ajoutant un à chaque fois ». Par exemple, l'élève est capable de repérer et de verbaliser la structure du motif suivant : ●■●●■■●●●■■■
<ul style="list-style-type: none"> - Prolonger l'amorce d'un motif répétitif et 	<ul style="list-style-type: none"> - 	<ul style="list-style-type: none"> - Prolonger l'amorce d'un motif répétitif visuel, sonore ou gestuel en verbalisant sa structure. 	<ul style="list-style-type: none"> -

<p>verbaliser la règle de prolongement utilisée.</p>		<p>Par exemple, l'élève est capable de prolonger les motifs suivants et d'expliquer leur règle de prolongement : ★●★● ou ★●●★●●</p>	
<p>- Identifier la structure d'un motif répétitif ou évolutif indépendamment des éléments physiques qui le composent.</p>	-	-	<p>- Transcrire un motif visuel simple en utilisant des symboles différents de ceux qui le composent.</p> <p>- Par exemple, l'élève est capable, pour chacun des deux motifs ci-dessous, de transcrire le motif de la première ligne en utilisant les éléments de la deuxième ligne : motif : ■ ■ ■ ■ ou ●●●●●●●●●● éléments : ★● ou ↑*</p> <p>- Reconnaître des motifs visuels ayant la même structure. Par exemple, l'élève est capable de reconnaître parmi les quatre motifs ci-dessous ceux qui ont la même structure : « Taper une fois dans ses mains, deux fois sur les cuisses et recommencer » ;↑**↑; ■ ■ ■ ■ ; ★★●●.</p> <p>- Transcrire sous forme visuelle ou gestuelle un motif sonore (et <i>vice versa</i>).</p> <p>- Identifier et verbaliser les règles donnant lieu à différents prolongements d'une même amorce. Par exemple, l'élève est capable de décrire oralement une règle de fabrication pour chacun des colliers suivants, ayant tous pour amorce la succession d'une perle rouge, d'une perle bleue et d'une</p>  <p>perle rouge :</p>
<p>Créer des motifs de différentes natures.</p>	-	-	<p>- Créer un motif (visuel, sonore ou gestuel) et le décrire afin qu'un autre élève soit capable de le reproduire.</p>