PROGRESSION

ACQUERIR LES PREMIERS

OUTILS MATHEMATIQUES

2022 / 2023

**Attendus de fin de cycle 1 (Mise à jour 2021) :**

**Découvrir les nombres et leurs utilisations**

– Évaluer et comparer des collections d’objets avec des procédures numériques ou non numériques. (perception immédiate, correspondance terme à terme, etc.).

– Réaliser une collection dont le cardinal est donné. compris entre 1 et 10.

– 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. (quantités inférieures ou égales à 10).

– 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, (constellations, doigts), verbaux (mots-nombres) ou écrits (en chiffres), pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu’à 10 au moins.

– 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. Dire la suite des nombres à partir d’un nombre donné (entre 1 et 30).

– Lire les nombres écrits en chiffres jusqu’à 10.

– Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu’à 10.

– Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres.

– Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10). – Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d’ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 10).

**Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées**

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.

- Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

– Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.

– 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’une organisation régulière et poursuivre son application.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Résoudre des situations problèmes | Découvrir les nombres et leurs utilisations | Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées | Se repérer dans le temps et l’espace |
| Période 1 | Rechercher la solution à des problèmes simples | • Connaitre les premiers nombres  • Décomposer les nombres 2 et 3  • Réactiver la comptine numérique • Distinguer les lettres et les chiffres | • Reconnaître le rond et le carré  • Reproduire un assemblage à partir d’un modèle : tangrams, algorithmes  • Manipuler des boîtes gigognes. | • Se repérer dans l’école et dans sa classe  • Situer des événements dans la journée de classe.  • Réaliser des puzzles. |
| Période 2 | • Résoudre des petits problèmes simples | • Décomposer les nombres 4 et 5  • Rechercher différentes Représentations des nombres  • Comparer des collections | • Reproduire un assemblage à partir d’un modèle : tangrams, totem, algorithmes simple  • Se repérer et effectuer des déplacements sur un quadrillage  • Classer et ranger des objets selon leur mesure.  • Identifier les formes simples. | • Se repérer dans la semaine  • Construire un tableau à double entrée (calendrier)  • Se repérer sur un quadrillage simple linéaire. |
| Période 3 | • Résoudre des petits problèmes simples  • Résoudre des problèmes géométriques | • Décomposer le nombre 6  • Travailler les décompositions des 6 premiers nombres  • Rechercher différentes représentations des nombres  • Comparer construire, compléter des collections des collections  • Ranger par ordre croissant | • Reproduire un assemblage à partir d’un modèle : le jeu des couches.  • Se repérer et effectuer des déplacements sur un quadrillage  • Classer et ranger des objets selon leur masse  • Identifier des formes simples. | • Se repérer dans la semaine.  • Utiliser un tableau à double entrée  • Se repérer sur un quadrillage  • Se repérer sur un calendrier mensuel |
| Période 4 | • Résoudre des problèmes numérique simples  • Résoudre des problèmes géométriques. | • travailler la décomposition des 6 premiers nombres.  • Rechercher différentes Représentations des nombres  • Comparer, compléter es collections | • Reproduire un assemblage à partir d’un modèle : tangrams algorithmes.  • Ranger dans l’ordre croissant et décroissant.  • Classer et ranger des objets selon leur longueur, leur contenance.  • Identifier et manipuler des formes simples. | • Se repérer sur un quadrillage et dans un tableau à double entrée  • Se repérer dans un calendrier mensuel |
| Période 5 | • Résoudre des problèmes numériques simples de différentes typologies.  • Résoudre des problèmes géométriques | • S’entraîner à décomposer et recomposer les 6 premiers nombres.  • Rechercher différentes représentations des nombres.  • Aborder la numération de position.  • Comparer et compléter des collections  • Ranger par ordre croissant, construire la suite numérique jusque 6. | • Reproduire un assemblage à partir d’un modèle : tangrams, suites  • Classer et ranger des objets selon les longueurs.  • Identifier et manipuler et les solides. | • Se repérer sur la feuille et dans un tableau  • Réaliser un parcours, un trajet, à partir de sa représentation (dessin ou codage)  • Se repérer dans un calendrier mensuel.  • Se repérer dans la chronologie d’images séquentielles (album codé). |