



Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur, de masse ou de contenance		Ranger par ordre décroissant (du plus grand au plus petit) <b>5 éléments</b> <span style="float: right;"><b>7 éléments</b></span>	
	Connaître les termes "long" et "court" Comparer la longueur de deux objets visuellement par rapport à un repère fixe (longueur proche) Comparer entre eux deux objets selon un critère donné (long/court)		
		Comparer la longueur de deux objets visuellement sans repère fixe	
	Sélectionner dans une collection donnée l'objet le plus court Sélectionner dans une collection donnée l'objet le plus long		
		Sélectionner dans une collection donnée un objet situé entre le plus long et le plus court	
		Sélectionner tous les objets "plus court que" au sein d'une collection donnée Sélectionner tous les objets "plus long que" au sein d'une collection donnée	
			Sélectionner tous les objets "aussi long que" au sein d'une collection donnée Sélectionner tous les objets "aussi court que" au sein d'une collection donnée
			Retrouver des erreurs de rangement, de classement et les rectifier
			Utiliser une mesure référence existante ou définie (ruban, etc...) pour comparer des objets Effectuer des manipulations de report

	Connaître les termes "lourd" et "léger"	Comparer entre eux 2 objets selon un critère "masse" Sélectionner dans une collection donnée l'objet le plus lourd Sélectionner dans une collection donnée l'objet le plus léger	Sélectionner tous les objets "plus lourd que" au sein d'une collection donnée Sélectionner tous les objets "plus léger que" au sein d'une collection donnée Comparer deux objets identiques mais de masses différentes Comparer deux objets de volume et de masse différents
		Commencer à ranger par ordre croissant des objets selon un ordre de poids évalué approximativement à la main (3 objets)	Ranger selon un ordre croissant des objets selon un ordre de poids évalué approximativement à la main (5 objets) Ranger selon un ordre croissant 3 objets en évaluant leur poids par pesage approximatif à la balance à plateaux (coin marchande)
	Connaître les termes "plein" et "vide"		
	Effectuer de nombreux transvasement (liquide, matières fluides) dans des récipients de contenances différentes		
Classer ou ranger des objets selon un critère de contenance		Sélectionner dans une collection de récipients identiques le récipient "le plus plein" Sélectionner dans une collection de récipients identiques le récipient "le moins plein"	Indiquer dans une collection de récipients identiques tous les récipients "moins plein que" le récipient étalon Indiquer dans une collection de récipients identiques tous les récipients "plus plein que" le récipient étalon
	Ranger les récipients du "moins plein" au "plus plein" Ranger les récipients du "plus plein" au "moins plein"		
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)	Manipulation de jeux	Tangrams ou autres par superposition sur le modèle	Découper et assembler des formes géométriques en respectant un modèle (challenges découpage) Analyser, reproduire et créer des dessins géométriques composés de figures simples (tangrams, pentominos)

Reproduire, dessiner des formes plates	Reproduire un modèle avec les blocs logiques (maison, train, bonhomme) Reproduire des formes simples (rond et carré) par le dessin Réaliser des empreintes dans la pâte à modeler en sélectionnant des objets ronds et carrés	Reproduire des formes simples (rond, carré, triangle) Tracer des formes simples en suivant le contour d'un gabarit Réaliser des empreintes dans la pâte à modeler en sélectionnant des objets ronds, carrés et triangulaires	Dessiner des formes simples sous la dictée sans support visuel Dessiner en agençant des formes sous la dictée Ex : "dessine un rond dans le carré" Commencer à utiliser la règle pour tracer
		Reproduire des formes simples avec des objets divers (bâtonnets, feutres, bandes de papier, etc...)	
Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application	Réaliser une ronde ou une farandole en alternant fille/garçon En salle de motricité : Réaliser un parcours simple de 2 éléments induisant 2 actions Ex : chaise/grimper cerceaux/sauter Réaliser un algorithme à 2 termes en suivant un codage couleur ex (CD et pinces à linge) Continuer un algorithme à 2 termes avec les perles ou les abaques (mêmes formes mais couleurs différentes ou inversement)	En salle de motricité : Réaliser un parcours simple de 3 éléments induisant 3 actions Ex : chaise/grimper cerceaux/sauter brique/enjamber Réaliser un algorithme à 3 termes en suivant un codage couleur ex (CD et pinces à linge) Continuer un algorithme à 3 termes avec les perles ou les abaques (mêmes formes mais couleurs différentes) ou inversement. Réaliser des algorithmes plus complexes (ex : 2 ronds, 1 carré)	Continuer un algorithme à 3 termes (formes et couleurs différents) Inventer seul des algorithmes d'au moins 3 termes Réaliser des algorithmes plus complexes (ex : 2 ronds verts, 1 carré rouge, 2 ronds bleus) Encadrer une peinture avec un algorithme de papiers ou autre matériaux de formes et couleurs variées Pratiquer puis créer des algorithmes rythmiques par frappe des mains ou percussions corporelles

document réalisé par l'équipe enseignante de la Maternelle Zola de Rochefort