

Progression et programmation - Maternelle Plateau d'Archiac-

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Découvrir les nombres et leurs utilisations Stabiliser la connaissance des petits nombres

2ans

4ans

6ans

Attendus

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 le 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.
- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.
- Dire la suite des nombres jusqu'à trente.

Progressivité des apprentissages

- Associer le nombre à une collection quelle qu'en soient la nature, la taille des éléments et l'espace occupé : cinq permet indistinctement de désigner cinq fourmis, cinq cubes ou cinq éléphants
- Construire progressivement et pour chaque nombre l'itération de l'unité.
- Décomposer et recomposer les petites quantités.
- Reconnaître et observer les constellations du dé.
- Reconnaître et exprimer une quantité avec les doigts de la main.
- Stabiliser la connaissance des petits nombres jusqu'à cinq.
- Établir une correspondance terme à terme avec une collection de cardinal connu.

Proposition d'activités

Comptines, jeux de doigts et comptines numériques : Au marché ; ma tête ; deux petits bonhommes ; 2 mains-2pieds ; les petits lapins ; 4 feuilles sur un arbre ; » Bientôt grand », « 1,2,3 petits chats », « Et le petit dit »...

Construire progressivement et pour chaque nombre l'itération de l'unité : Jeu « Et encore 1 ; rituels ; le livre des nombres à construire tout au long de la maternelle ; le jeu de la marchande ; la pêche à la ligne ; la tête à toto ; boîte à compter

Décomposer et recomposer de petites quantités : faire des groupement d'objets dans une collection : jeu des 3 petits cochons ; boîte à compter ; l'album à calculer (Retz)

Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

Reconnaître, observer et comparer des collections : jeu de bataille ; memory ; loto ; boîtes à compter

Utiliser en permanence les différentes représentations du nombre : doigts, collections, constellations ; varier les positions des constellations, utiliser les 2 mains, collections d'objets différents.

