

ACQUÉRIR LE LANGAGE ORAL

	Avant 4 ans	À partir de 4 ans*	À partir de 5 ans*
Enrichir son vocabulaire 	Comprendre, mémoriser, réemployer les mots des corpus enseignés (2 par période). réseaux lexicaux : la vie familiale; vie de la classe ; relations avec les autres ; activités scolaires ; albums actions en situation ; objets	Comprendre, mémoriser, réemployer les mots des corpus enseignés (2 par période). environnement immédiat de l'élève ; projets et domaines travaillés en classe ; histoires entendues.	Comprendre, mémoriser, réemployer les mots des corpus enseignés (3 par période). émotions, sentiments, états mentaux des personnages; proximité phonique ; vers les apprentissages du CP
	Organiser les mots en catégorie et en réseau.	Organiser les mots en catégorie et en réseau.	Organiser les mots en catégorie et en réseau.
	mot jamais entendu ; intrus ; catégorie ; rangement par catégorie	intrus dans une catégorie ; comprendre un mot nouveau (même famille) ; mots polysémiques ; rangement par catégorie ; synonymes	sens propre du sens figuré ; dérivations ; construire un nouveau mot (même famille) ; hyperonymes ; inférence mots inconnus
	Diversifier les pronoms employés. les pronoms <i>il-elle/ils-elles</i> : dans l'année, le pronom <i>je</i>	Diversifier les pronoms employés. les pronoms <i>tu</i> et <i>on</i> :	Diversifier les pronoms employés. les pronoms <i>nous</i> et <i>vous</i>
Construire à l'oral un système de temps de plus en plus efficace. Le présent ; dans l'année, un système à trois temps : <i>présent/ passé composé/présent à valeur de futur proche</i> (aller)	Construire à l'oral un système de temps de plus en plus efficace. l' <i>imparfait</i> et le <i>passé composé</i> ; le <i>conditionnel</i> :	Construire à l'oral un système de temps de plus en plus efficace. système à trois temps : <i>imparfait/plus-que-parfait/imparfait à valeur de futur dans le passé</i> (aller) ; futur simple ; système à deux temps : <i>futur/futur antérieur</i>	
Formuler des énoncés de plus en plus complexes. premiers connecteurs : <i>et/et puis</i>	Formuler des énoncés de plus en plus complexes. connecteurs temporels et spatiaux : <i>d'abord/ensuite/après/pendant</i> , etc. subordonner les propositions : <i>parce que/que/qui</i>	Formuler des énoncés de plus en plus complexes. introducteurs de complexité : <i>où/quand/pour que/si/comme</i> , etc	
Articuler distinctement	Articuler distinctement les couples de consonnes proches suivants : t/k, f/s, m/n. distinctions entre des mots proches phonologiquement; paires distinctives	Distinguer et produire correctement les nasales : é/in, a/an, o/on. Articuler distinctement les couples de consonnes proches suivants : f/v, s/z, p/b, t/d, k/g. paires distinctives ; prononcer correctement	Prononcer correctement les couples de consonnes proches suivants : ch/s, ch/j, ch/z. Prononcer correctement les doubles consonnes : br/cr/bl/pl/sl. paires distinctives ; prononcer correctement
	Produire des discours variés - Entrer en communication verbale avec un adulte ou un autre élève. - Dire ce qu'on fait. - Dire ce qu'on a fait et, peu à peu, ce qu'on va faire. - Prendre part à l'oralisation d'un court texte mémorisé.	- Dire ce qu'on va faire. - Dire comment on a fait ou comment on va faire. - Oraliser un court texte mémorisé. - Participer à des échanges en restant dans le propos.	- Décrire une action ou une activité qui a été menée par un autre élève. - Se faire comprendre, par le truchement du langage, d'un adulte qui ne connaît rien à la situation évoquée. - Participer à une conversation avec un adulte ou des pairs et reformuler son propos s'il n'a pas été compris. - Émettre une hypothèse.

PASSER DE L'ORAL À L'ÉCRIT : SE PRÉPARER À APPRENDRE À LIRE : ACQUÉRIR LES HABILÉTÉS PHONOLOGIQUES ET LE PRINCIPE ALPHABÉTIQUE (1/2)

	Avant 4 ans	À partir de 4 ans*	À partir de 5 ans*
Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons	Identifier les sons de la langue, lors de situations d'écoute proposées par le professeur.	Utiliser la voix parlée, chantée et les possibilités vocales (imitation de sons, onomatopées) afin d'expérimenter différents sons	Utiliser les possibilités sonores de la voix.
	Discriminer et identifier des sons familiers, les localiser	Reproduire des sons (onomatopées).	
	Identifier un mot donné à l'oral dans une phrase, dans un texte.	Entendre, discriminer des phonèmes.	Augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration.
	Reconnaitre les sons de la langue les plus fréquents dans une suite. ; Comparer, appairer et reproduire les sons.	Discriminer et identifier les sons de la langue. Les localiser dans une suite. ; Reproduire des intonations (sirènes vocales ascendantes, descendantes).	Discriminer et identifier les sons de la langue. Les localiser dans une suite et les mémoriser. ; Différencier les sons proches : on/en/un.
Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes	Scander les syllabes d'un mot.	Scander les syllabes d'un mot. Manipuler les syllabes d'un mot (ajout, suppression, permutation, répétition, fusion, substitution).	Supprimer, ajouter, remplacer, inverser, substituer, fusionner les syllabes d'un mot.
	Scander son prénom, puis une comptine ; Frapper les syllabes d'un mot	Ajouter, supprimer, permuter, répéter, fusionner, substituer les syllabes d'un mot à l'oral. Dénombrer les syllabes de mots familiers, comparer selon le nombre de syllabes et les classer	Fusionner les syllabes d'attaque et la syllabe finale pour obtenir un pseudo-mot ex : POIRIS. (Poire/Souris) Trouver l'intrus à l'initiale entre sac/Sacha/cartable ;
	Dire des comptines courtes comprenant des phonèmes proches.	Dire des comptines courtes comprenant des phonèmes proches.	Repérer et produire des rimes et des assonances.
			Fusionner les syllabes d'attaque de POISSON et la syllabe finale de SOURIS pour obtenir un pseudo-mot POIRIS. Entendre, discriminer, manipuler des phonèmes.
			Trouver le son /f/ dans une liste de mots. ; Localiser un phonème dans un mot.
Connaître le nom des lettres	Reconnaitre et nommer certaines lettres de son prénom écrit en capitales.	Nommer les lettres de son prénom et quelques lettres de mots connus	Connaître le nom des lettres de l'alphabet.
	Retrouver l'étiquette de son prénom parmi d'autres en prenant des indices sur les lettres ; Utiliser son étiquette	Épeler son prénom ou un mot connu afin qu'un tiers puisse le composer ;	Connaître les différentes graphies d'une même lettre (majuscule capitale ; minuscules scriptes ; cursives).
		Connaître la correspondance entre les scriptes majuscules et minuscules et les cursives minuscules.	Distinguer des lettres visuellement proches (b/d, c/e/o,p/q) grâce à leur écriture cursive et les nommer
		Composer un mot connu en commençant par la première lettre et respectant l'ordre des lettres (même graphie, puis graphies différentes)	Reconnaitre et nommer toutes les lettres d'un mot écrit dans les trois graphies. Épeler les lettres d'un mot connu afin qu'un tiers puisse l'écrire.
Connaître le son des lettres		Donner les valeurs sonores de quelques lettres de mots simples connus.	Connaître le nom des lettres de l'alphabet et leur valeur sonore hormis les occlusives. Discriminer des mots auditivement proches.



PASSER DE L'ORAL À L'ÉCRIT : SE PRÉPARER À APPRENDRE À LIRE : S'ÉVEILLER À LA DIVERSITÉ LINGUISTIQUE (2/2)

	Avant 4 ans	À partir de 4 ans*	À partir de 5 ans*
Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons	Écouter des chants, des comptines, des histoires connues dans des versions en français et en langue étrangère.	- Participer à des jeux dans une autre langue : jeux de doigts, rondes, jeux dansés, mimes, jeux de cour, jeux de cartes. - Comparer des histoires lues en français et dans une autre langue.	
	- Manifester son intérêt pour d'autres langues que la sienne. - Prendre plaisir à s'exercer, à répéter des sons, des mots, voire des phrases très simples.	- Distinguer des sons nouveaux en les comparant avec des sons de la langue française. - Mémoriser des chants et des comptines dans une autre langue. - Mémoriser quelques mots isolés, mais aussi des consignes simples permettant de réaliser une activité ou des tournures usuelles permettant de saluer et de se présenter.	

PASSER DE L'ORAL À L'ÉCRIT : SE PRÉPARER À APPRENDRE À LIRE : ÉCOUTER ET COMPRENDRE DIFFÉRENTES FORMES D'ÉCRITS (3/3)

	Avant 4 ans	À partir de 4 ans*	À partir de 5 ans*
Découvrir les supports de l'écrit 	- Repérer les outils fonctionnels utilisés quotidiennement en classe (étiquette du prénom, emploi du temps, affiches, etc.). - Reconnaître quelques écrits utilisés et produits en classe (comptines, recettes, carnet de lecteur).	- Reconnaître, nommer et identifier la fonction de différents écrits rencontrés dans la vie courante. - Identifier et utiliser quotidiennement des outils fonctionnels pour se repérer, s'organiser, ranger.	Différencier les types d'écrits et associer un écrit à un projet d'écriture ou de communication.
	- Associer un écrit connu à son utilisation : « C'est pour : chanter, raconter/écouter des histoires, le dire aux parents, faire un gâteau. »	- Comprendre la fonction et la destination d'une lettre d'information aux parents, des étiquettes de rangement dans la classe, de l'affichage du menu de la cantine, etc. - Identifier les livres présents dans la classe et leur usage.	- Identifier la fonction d'un écrit (ex. : une recette de cuisine), liée aux raisons que l'on peut avoir de l'utiliser.
		Prendre conscience de la notion de destinataire et de contenu de la requête adressée par un écrit.	Repérer et dégager la structure et l'organisation (mise en page, typographie) de formes d'écrits fréquemment utilisés en classe (structure de la lettre, de la recette, du conte, d'un écrit documentaire, d'une notice de fabrication).
			- Utiliser le vocabulaire approprié pour parler des écrits (page, paragraphe, ligne, majuscule, ponctuation).
Comprendre des textes lus par le professeur 	Reconnaître un personnage, le nommer et le situer dans les illustrations.	Identifier et décrire le personnage principal et les personnages secondaires.	Construire les caractéristiques des personnages archétypaux (loup, princesse, ogre, sorcière, renard, fée, etc.). Comprendre les émotions, les intentions et les sentiments qui animent les personnages.
	- Identifier les livres dans lesquels se retrouve un même personnage.		- Expliquer les motivations des personnages (vouloir grandir, être le plus fort, etc.), leurs émotions (être en colère, avoir peur, etc.), les expériences qu'ils vivent et leurs relations avec autrui (l'amitié, l'entraide, la ruse, etc.).
	Comprendre des histoires où l'enchaînement des actions peut être rattaché à des expériences connues de la vie quotidienne (le bain, le coucher, etc.).	Comprendre des histoires dont les actions sont organisées autour d'une structure répétitive (rencontres successives) et commencer à comprendre les informations implicites (émotions, états et sentiments des personnages).	- Comprendre des histoires où l'enchaînement des actions est lié au destin de personnages centraux ou secondaires qui évoluent et interagissent, dans des lieux diversifiés. - Établir un lien entre la lecture effectuée et sa propre expérience.
	- Utiliser une marotte et raconter ce que le personnage fait dans chacun des albums.	À l'aide d'un support (marotte, décor, boîte à histoires, tapis d'histoires), raconter l'histoire entendue plusieurs fois, en structurant son propos selon les caractéristiques des personnages et l'enchaînement des événements.	- Raconter une histoire connue, dans son intégralité et sans support. - Transposer les émotions ressenties par les personnages à sa propre expérience.

PASSER DE L'ORAL À L'ÉCRIT : SE PRÉPARER À APPRENDRE À ÉCRIRE (1/2)

	Avant 4 ans	À partir de 4 ans*	À partir de 5 ans*
Apprendre le geste d'écriture	Participer aux activités de motricité générale, de motricité fine et aux exercices de graphismes	<ul style="list-style-type: none"> - Adopter une posture adaptée au geste d'écriture. - Adopter une préhension correcte du stylo et s'entraîner à ne pas le lever en écrivant - Utiliser de façon coordonnée les 4 articulations qui servent à tenir et guider le crayon (épaule, coude, poignet, doigts). 	Tenir correctement son stylo par la pince des doigts et utiliser de façon coordonnée les 4 articulations (épaule, coude, poignet, doigts)
	Exercer sa dextérité par des activités manuelles		
	Guider son geste par le regard lorsqu'il trace ou écrit ;	Tracer des lettres capitales.	
	Produire librement des tracés continus ou discontinus.	Copier en lettres capitales son prénom et/ou d'autres mots du répertoire de mots familiers de la classe	
	Prendre des repères spatiaux sur le support utilisé pour tracer.	S'initier aux tracés de l'écriture cursive.	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler la ligature entre deux lettres ; - Tracer des lettres en écriture cursive, les enchaîner.
 Passer de l'oral à l'écrit	Percevoir que l'écrit encode l'oral. Utiliser un support écrit connu.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre que lorsque l'adulte lit un même écrit plusieurs fois, ce qu'il lit est toujours identique. - Comprendre que l'écrit code des sons. - Proposer lors d'une activité de dictée à l'adulte, le contenu d'un court message, stabiliser un énoncé oral et le mémoriser pour pouvoir ensuite le dicter. - Comparer la longueur d'un texte écrit et la durée du texte entendu. - Savoir que le sens de la lecture est de gauche à droite et de haut en bas 	<ul style="list-style-type: none"> - Segmenter l'oral en mots, les mots en syllabes, quelques syllabes en phonèmes. - Comprendre que l'écrit encode l'oral et que les sons de la langue sont codés par des lettres. - Suivre la trace écrite des yeux lors d'une relecture par l'adulte d'un message produit lors d'une dictée à l'adulte
	Demander à l'adulte d'écrire, de légender un dessin, comprendre que le dessin se distingue de l'écriture. Réciter une comptine apprise en identifiant le support écrit dont elle est issue.	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le nom de quelques lettres connues pour représenter les sons entendus. - Participer à l'activité de dictée à l'adulte et s'engager dans des essais d'écriture. - Recourir aux compétences qui seront nécessaires à l'activité d'écriture : reconnaître par exemple la syllabe d'attaque d'un mot 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer un mot transparent dans une phrase écrite que le professeur vient de lire. - Reformuler son propos afin d'arriver à un message syntaxiquement correct qui sera dicté. - Moduler le débit de sa parole pour l'ajuster au geste d'écriture. - Repérer un oubli volontaire par le professeur d'un mot lors d'une activité de dictée à l'adulte.

PASSER DE L'ORAL À L'ÉCRIT : SE PRÉPARER À APPRENDRE À ÉCRIRE (2/2)

	Avant 4 ans	À partir de 4 ans*	À partir de 5 ans*
Produire des écrits	<ul style="list-style-type: none"> - Mimer la posture et les gestes d'écriture de l'adulte lors de la production de traces qui s'apparentent à de l'écriture. - Tracer volontairement des signes abstraits dont on comprend qu'il ne s'agit pas de dessins, mais de lettres. 	<p>Chercher parmi les outils à sa disposition des modèles qui seront réutilisés dans un essai d'écriture.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser la graphie d'un mot transparent, en s'appuyant sur la connaissance des lettres et la conscience phonologique et le retranscrire sur un support. - Réinvestir ses premières connaissances relatives au principe alphabétique pour produire un écrit.
	<p>Tracer des signes sur une feuille en indiquant au professeur qu'on a écrit.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Écrire un mot transparent avec l'appui d'un modèle, sur commande du professeur. - Jouer avec la langue en inventant des pseudo-mots. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser ses propres ressources mémorisées et celles de la classe pour écrire des mots. - Proposer l'écriture d'un mot transparent et expliciter la stratégie utilisée (copie de morceaux de mots, tracé de lettres connues, recours au principe alphabétique).
			<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans l'alphabet pour retrouver l'écriture d'une lettre nécessaire pour produire un écrit. - Mémoriser l'écriture de mots transparents ou de syllabes connues pour les réutiliser dans une production d'écrit.
			<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser quelques rapports phonie-graphie parmi les plus simples à percevoir : quelques voyelles simples et quelques consonnes fricatives (s, f, v, z, r) et liquides (l) pour produire des écrits.
			<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre qu'il existe une norme pour écrire : ponctuation, majuscules, mise en page, etc. - Persévérer pour mener la production d'écrit à son terme : préparation, énonciation et révision.



EXTRAIT DES PRINCIPES

Ce programme répond au premier objectif de l'école maternelle, qui porte sur la compréhension et l'usage du langage et de la langue française.

Au fil des trois années du cycle 1, chaque élève doit acquérir les compétences fondamentales par :

- l'acquisition du langage oral pour s'exprimer, comprendre et construire sa pensée par l'enrichissement du vocabulaire et le développement des compétences syntaxiques ;
- le passage progressif de l'oral à l'écrit, pour préparer l'apprentissage de la lecture et de l'écriture qui est conduit au cours préparatoire.

L'enseignement du vocabulaire est prioritaire à l'école maternelle. Une bonne connaissance lexicale permet de mieux comprendre et de mieux s'exprimer. Une maîtrise suffisante de la langue repose sur l'usage d'au moins 2 500 mots en fin de grande section. L'enseignement du vocabulaire doit donc être explicite, progressif et structuré. Toutes les activités vécues et proposées aux enfants à l'école maternelle permettent de développer et de structurer le langage : une séance de motricité, une activité artistique, un jeu approprié à la construction du nombre, un jeu entre enfants, accompagné par le professeur, constituent autant de situations propres à comprendre et produire du langage, à l'enrichir, à le structurer et à le réemployer. Ces temps de pratique spontanée, même s'ils sont encadrés, ne suffisent pas à développer le langage. Il s'agit, depuis la petite section, de dispenser un enseignement structuré où le professeur favorise quotidiennement par des explications claires, des démonstrations et une pratique guidée, un engagement actif des élèves et une compréhension explicite des objectifs d'apprentissage. Dans cette perspective, l'organisation de l'emploi du temps des élèves, en cohérence avec les rythmes de l'enfant, est un enjeu essentiel qui est pensé et adapté par le professeur dès la petite section. La régularité, la récurrence et la cadence de certaines activités, notamment celles qui permettent le réemploi des mots et des tournures enseignés, sont nécessaires afin d'ancrer, à long terme, des savoir-être et des savoir-faire essentiels à la réussite des élèves.

DÉCOUVRIR LES NOMBRES 1/2

	Avant 4 ans	À partir de 4 ans*	À partir de 5 ans*	
	<p>Comprendre qu'une quantité d'objets ne dépend ni de la nature de ces objets ni de leur organisation spatiale.</p> <p>des collections d'objets de même cardinal mais de caractéristiques différentes (surtout taille), organisées de manières différentes. Reconnaître puis réaliser des collections dont le cardinal est donné par une représentation analogique (autant que) ou par le nom d'un nombre.</p>	<p>Poursuivre la compréhension qu'une quantité d'objets ne dépend ni de leur nature ni de leur organisation spatiale</p> <p>des collections d'objets de même cardinal mais de caractéristiques différentes (surtout taille), organisées de manières différentes. Reconnaître puis réaliser des collections dont le cardinal est donné par une représentation analogique (autant que) ou par le nom d'un nombre.</p>		
	<p>Comprendre que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - si on ajoute 1 objet, le nombre qui désigne sa quantité est le suivant dans la suite orale des nombres ; - dans la suite orale des noms des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant 1 au nombre précédent. 	<p>Poursuivre la compréhension des faits suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - si on ajoute 1 objet, le nombre qui désigne sa quantité est le suivant dans la suite orale des nombres ; - dans la suite orale des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant 1 au nombre précédent. 		
	<p>Réaliser une collection contenant un objet de plus qu'une collection donnée ; Nommer les nombres correspondant au cardinal d'une collection avant et après l'ajout d'un élément.</p>	<p>Réaliser une collection contenant un objet de plus qu'une collection donnée ; Nommer les nombres correspondant au cardinal d'une collection avant et après l'ajout d'un élément.</p>		
		<p>Parcourir 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). - Créer un parcours passant une et une seule fois par chaque élément. 	<p>Poursuivre les stratégies de parcours d'une collection en passant une et une seule fois par chacun de ses éléments.</p>	
<p>Exprimer une quantité par un nombre</p> <p>1/2</p>	<p>Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à 3, voire 4).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percevoir globalement une petite quantité d'objets. - Dénombrer une collection d'objets en les déplaçant un à un pour construire le principe de cardinalité. - Utiliser ses doigts ou le nom d'un nombre pour indiquer la quantité d'objets ou sur une représentation analogique (constellation de points). - Utiliser les compositions : « 1 et 1, cela fait 2 ; 2 et 1, cela fait 3 ; 1 et 2, cela fait 3, etc. ». 	<p>Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à 6).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser ses doigts ou le nom d'un nombre pour désigner la quantité d'objets d'une collection ou sur une représentation analogique (constellation de dé). - Utiliser le principe de cardinalité pour dénombrer une collection par énumération. - Utiliser des compositions des nombres (cette procédure peut être utilisée, mais n'est pas exigible). 	<p>Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à 10 voire au-delà).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le principe de cardinalité pour dénombrer une collection par énumération. - Utiliser des compositions et des décompositions pour dénombrer. - utiliser la connaissance d'une composition et verbaliser « ça fait huit parce que 4 et 4 font huit ». 	
	<p>Constituer une collection (jusqu'à 3, voire 4 objets) d'un cardinal donné.</p> <p>Réaliser des collections de 2, 3, voire 4 objets (collection, représentation analogique, à l'oral)</p>	<p>Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à 6 objets).</p> <p>Réaliser des collections (collection, représentation analogique, à l'oral) ; en réunissant des collections éventuellement</p>	<p>Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à 10 voire au delà).</p> <p>Réaliser des collections (collection, représentation analogique, à l'oral; écriture chiffrée) ; en réunissant des collections</p>	
	<p>Comparer des quantités.</p> <p>Comparer globalement (sans dénombrer) et utiliser les locutions « plus que » et « moins que ». Ne pas se limiter aux petites collections Comparer par correspondance terme à terme les cardinaux de deux collections.</p>	<p>Comparer des quantités.</p> <p>Comparer globalement (sans dénombrer) et utiliser les locutions « plus que » et « moins que ». Ne pas se limiter aux petites collections Comparer par correspondance terme à terme ; comparer en dénombant.</p>	<p>Comparer des quantités.</p> <p>Comparer globalement (sans dénombrer) et utiliser les locutions « plus que » et « moins que ». Ne pas se limiter aux petites collections Comparer par correspondance terme à terme ; comparer en dénombant. Comparer des quantités données par leur écriture chiffrée</p>	



Exprimer une quantité par un nombre 2/2	<ul style="list-style-type: none"> - Composer et décomposer des nombres (2, 3, voire 4). - Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres. L'ordre ne compte pas ; Dénombrer plus efficacement que par le comptage 	<ul style="list-style-type: none"> - Composer et décomposer des nombres \leq à 6 - Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres. L'ordre ne compte pas ; Dénombrer plus efficacement que par le comptage 	<ul style="list-style-type: none"> - Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à 10 voire au-delà - Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres. L'ordre ne compte pas ; Dénombrer plus efficacement que par le comptage - Surcompter
	pour résoudre des problèmes. ; avec les doigts des deux mains. Verbaliser les compositions et décompositions « 2 et 1 font 3 ; 3 c'est 2 et 1 ».	pour résoudre des problèmes. ; avec les doigts des deux mains. Verbaliser les compositions et décompositions des nombres de 2 à 6	pour résoudre des problèmes. ; avec les doigts des deux mains. Verbaliser les compositions et décompositions des nombres de 2 à 10 ; surcompter à partir du nombre le plus grand
	Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.	Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée. Écrire en chiffres les nombres de 1 à 6	Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée. Écrire en chiffres les nombres de 1 à 10.
	<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"> - 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>. - S'initier à l'écriture des nombres dans des situations de communication. 	<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>. - Ecrire des nombres dans des situations de communication.
	Connaître la comptine numérique de 1 à 6	Connaître la comptine numérique de 1 à 12	Connaître la comptine numérique jusqu'à 30
Réciter de façon ordonnée et segmentée la comptine jusqu'à 6, en partant de 1.	Réciter de façon ordonnée et segmentée la comptine jusqu'à 12	Réciter la comptine numérique de 1 à 30 de façon ordonnée et segmentée. ; jusqu'à un nombre donné ; en partant d'un nombre autre que un (en vue du surcomptage) ; à rebours de dix à un (en vue du décomptage) ; de deux en deux en partant de 1 et en partant de 2.	

DÉCOUVRIR LES NOMBRES 2/2



	À partir de 4 ans*	À partir de 5 ans*
Exprimer un rang ou une position par un nombre	Comprendre la notion de rang.	Comprendre la notion de rang d'un objet.
	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer par visuellement le rang d'un objet dans une suite ordonnée de cardinal inférieur ou égal à 3. - Repérer à l'aide d'une procédure de comptage le rang d'un objet dans une suite ordonnée de cardinal inférieur ou égal à 6 en montrant le 1er, le 2ème, le 3ème, jusqu'au 6ème élément. 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer par visuellement le rang d'un objet dans une suite ordonnée de cardinal inférieur ou égal à 3. - Repérer à l'aide d'une procédure de comptage le rang d'un objet dans une suite ordonnée de cardinal inférieur ou égal à 10 en montrant le 1er, le 2ème, le 3ème, jusqu'au 10ème élément. - Déterminer un rang dans une suite ordonnée (contenant jusqu'à 10 objets) dont on a changé le point de départ ou le sens du parcours.
	Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position.	<ul style="list-style-type: none"> - Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position. - Comprendre le lien entre un ajout et un avancement et celui entre un retrait et un recul.
	<ul style="list-style-type: none"> - À partir d'une position initiale, déterminer la position résultant d'un avancement ou d'un recul d'1 ou de 2 unités. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 10.
	Se familiariser avec le début de la bande numérique.	Construire la bande numérique jusqu'à 10
<ul style="list-style-type: none"> - Positionner des représentations (constellation de points, doigts, écriture chiffrée) des nombres inférieurs ou égaux à 6 dans les cases de la bande numérique. - Placer un objet dans une case correspondant à une position donnée sur la bande numérique. - Compléter une bande numérique lacunaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Positionner des représentations (constellation de points, doigts, écriture chiffrée) des nombres inférieurs ou égaux à 10 dans les cases de la bande numérique. - Placer un objet dans une case correspondant à une position donnée sur la bande numérique. - Compléter une bande numérique lacunaire. 	

UTILISER LES NOMBRES POUR RÉSOUDRE DES PROBLÈMES

	Avant 4 ans	À partir de 4 ans*	À partir de 5 ans*
	<p>Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout.</p> <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 4 crayons, l'enseignant en retire 2 devant l'élève et ferme la boîte, l'élève est capable de répondre à la demande « J'avais 4 crayons dans la boîte. J'en ai retiré 2. 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 5 kiwis et elle en a mangé 2, combien de kiwis lui reste-t-il ? », l'élève est capable de verbaliser la réponse sous une forme du type : « Si Lilou avait 5 kiwis et qu'elle en a mangé 2, pour trouver combien de kiwis il lui reste, je recule de 2 à partir de 5 : 4 ; 3. Il lui reste 3 kiwis ». Ou encore sous une forme du type : « Comme je sais que 5, c'est 2 et 3, il lui reste 3 kiwis ».</p>	<p>- Déterminer le tout ou une partie dans un problème de parties-tout (d'abord deux parties, puis éventuellement trois).</p> <p>Par exemple, si l'enseignant met successivement devant l'élève 3 cubes rouges, 1 cube bleu et 2 cubes verts dans une boîte opaque, l'élève est capable de déterminer le nombre total de cubes dans la boîte.</p> <p>Ou encore, si 7 oiseaux sont perchés sur une branche et que 3 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 3 des symboles représentant les oiseaux envolés et compter ceux qui restent ; décompter de 3 à partir de 7 ; utiliser la décomposition de 7 en 4 et 3.</p>
 <p>PROCÉDURES</p> <p>Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes</p>	<p>→ AVANT 4 ANS</p> <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. 	<p>Trouver une position finale à partir d'une position initiale et d'un déplacement sur une piste ou sur la bande numérique.</p> <p>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.</p>	<p>- Déterminer la quantité d'objets ayant été ajoutée ou retirée à une collection à partir de ses quantités initiale et finale.</p> <p>Par exemple, si lors de la récréation 8 élèves veulent un vélo alors que seulement 2 vélos sont sortis, l'élève est capable de préciser le nombre de vélos qu'il faut sortir pour que chacun ait un vélo.</p>
	<p>→ À PARTIR DE 4 ANS</p> <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. - Répartir des objets en les distribuant 1 à 1 dans un problème de partage. 		<p>Déterminer le cardinal d'une collection à partir de celui d'une autre et de l'écart entre les deux</p> <p>Par exemple, l'élève est capable de résoudre le problème suivant, dont l'énoncé est en concordance avec l'opération à effectuer : « Pierre a 5 billes. Julie a 3 billes de plus que Pierre. Combien Julie a-t-elle de billes ? »</p> <p>Il est également capable de résoudre le problème suivant, dont l'énoncé est en discordance avec l'opération à effectuer : « Pierre a 5 billes. Il a 3 billes de moins que Julie. Combien Julie a-t-elle de billes ? »</p>
	<p>→ À PARTIR DE 5 ANS</p> <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 3 à une collection de 5 objets, l'élève « met le plus grand nombre dans sa tête » (ici 5) et surcompte de l'autre nombre (ici 3) en levant les doigts : « 6, 7, 8 ». - Mobiliser la connaissance des compositions-décompositions des nombres. - Distribuer des objets 1 à 1 ou 2 à 2 pour résoudre un problème de partage. - Agir par essais et réajustements pour résoudre un problème de partage. - Utiliser une représentation sur papier du problème à résoudre. 	<p>- Rechercher le tout dans un problème de groupements.</p> <p>Par exemple, 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.</p>	<p>- Rechercher le tout dans un problème de groupements.</p> <p>Par exemple, si 4 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 2 gâteaux dans chaque assiette.</p>
		<p>- Rechercher la valeur d'une part dans un problème de partage équitable.</p> <p>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.</p>	<p>Problèmes de partage en parts égales avec éventuellement un reste</p> <p>Par exemple, si 2 poupées sont positionnées devant une table et que l'enseignant déclare « Je veux partager 10 gâteaux entre mes 2 poupées pour que chacune reçoive le même nombre de gâteaux », l'élève, qui dispose de 10 jetons symbolisant les gâteaux, est capable de déterminer combien de gâteaux va recevoir chaque poupée.</p> <p>Ou encore, l'élève, qui dispose de 10 images, est capable de demander le nombre d'enveloppes nécessaires pour ranger 2 images par enveloppe.</p>

EXPLORER LES SOLIDES ET LES FORMES PLANES

	Avant 4 ans	À partir de 4 ans*	À partir de 5 ans*
Explorer les solides et les formes planes	Reconnaitre, trier et classer des objets selon leur forme.	Reconnaitre et classer des solides (cube, boule, pyramide à base carrée, cylindre) et des formes géométriques planes (triangle, carré, disque).	Décrire quelques solides simples : cube, pavé, boule, pyramides à base carrée ou triangulaire, cylindre, cône.
	- Reconnaitre visuellement et tactilement des objets de même forme qu'un objet donné - Classer selon leur forme des objets qui diffèrent aussi par d'autres critères.	Reconnaitre visuellement et tactilement un solide correspondant à un solide donné. et des formes géométriques planes (triangle, carré, disque).	Décrire 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.
		- Classer des solides et des formes planes.	Reconnaitre, trier et classer des formes géométriques planes, indépendamment d'autres critères comme la couleur, la taille, l'orientation.
	Percevoir l'invariance de la forme d'un objet par rapport aux déplacements qu'il peut subir.	- Manipuler (tourner, retourner) des solides pour les encastrent.	Reconnaitre visuellement et tactilement une forme géométrique correspondant à une forme géométrique donnée (carré, rectangle, triangle, disque) Trier et classer des formes géométriques
	Encastrent des objets.	- Manipuler (tourner, retourner) des formes planes pour les superposer à un modèle	Décrire et nommer quelques figures géométriques simples : carré, rectangle, triangle, disque.
	Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes.	Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes (au maximum cinq).	Décrire 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).
	À partir d'un modèle, reproduire un assemblage à l'échelle d'au plus 4 éléments (puzzle, pavage, assemblage de solides).	Reproduire un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) comportant jusqu'à 5 éléments.	Reproduire des assemblages de solides (au maximum cinq) et de formes planes (au maximum huit).
	Produire différentes empreintes d'un objet ou d'un solide et, inversement, trouver un objet ou un solide associé à une empreinte donnée.	Reproduire un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) non nécessairement à l'échelle.	
		S'approprier la règle comme outil de tracé.	
		Utiliser la règle pour effectuer des tracés.	



EXPLORER DES GRANDEURS : LA LONGUEUR, LA MASSE

	Avant 4 ans	À partir de 4 ans*	À partir de 5 ans*
La longueur	Reconnaitre un objet de même longueur qu'un objet donné. - Percevoir visuellement qu'un objet est plus long qu'un autre lorsque leurs longueurs sont très différentes.	Comparer directement des longueurs d'objets rectilignes et verbaliser le résultat.	
	Comparer des objets selon leur longueur. - 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.	Classer des objets rectilignes selon leur longueur. - Percevoir visuellement le classement (en trois groupes) de plusieurs objets selon leur longueur lorsque celles-ci sont très différentes. 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.	Comparer indirectement des longueurs d'objets rectilignes. Utiliser une bande témoin pour y reporter différentes longueurs afin de les comparer.
		Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur 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 ». Ou encore, l'élève est capable de superposer six briques par ordre décroissant de taille afin de construire un escalier.	Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur (au maximum cinq). Utiliser une bande témoin pour y reporter différentes longueurs afin de les ordonner.
			Produire un objet rectiligne de même longueur qu'un objet donné.
La masse		Comparer les masses de deux objets. - 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. - 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 ».	- Ordonner les masses de trois objets. ; Verbaliser les résultats. - Reconnaître 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 ». - Utiliser la transitivité : si $a < b$ et $b < c$ alors $a < c$

