

Découvrir le monde (maths)

	PS	MS	GS
Les formes et les grandeurs			
● Manipuler deux objets pour définir lequel est le plus lourd ou le plus léger	x	x	
● Manipuler deux objets pour définir lequel est le plus grand ou le plus petit	x	x	
● Manipuler deux objets pour définir lequel contient le plus ou le moins.	x	x	
● Utiliser des critères objectifs pour classer des objets		x	x
→ suivant leur taille (superpositions)	x	x	x
→ suivant leur taille (utilisation d'un étalon)			x
→ suivant leur masse (usage de balances)		x	x
→ suivant leur contenance		x	x
● Reconnaître les formes simples (carré, rond, triangle) et les nommer	x	x	x
● Reproduire les formes simples avec des gabarits		x	x
● Reproduire à main levée les formes simples		x	x
● Reconnaître et nommer les couleurs primaires	x	x	
● Reconnaître et nommer les couleurs secondaires		x	x
● Réaliser des tris et des classements et formuler les critères choisis	x	x	x
● Effectuer des tris et des classements selon des critères de forme ou de couleur (1 critère)	x	x	x
● Effectuer des tris et des classements selon des critères de forme et/ou de couleur (2 critères)		x	x
● Reproduire un modèle proche puis éloigné	x	x	x
→ Replacer des objets sur un modèle photographié puis photocopié	x	x	
→ Replacer des objets sur un modèle dessiné (représentation)	x	x	
→ Placer des objets sur un « chevalet » (objets déplaçables)	x	x	
→ Par « enfilages » sur supports rigides (objets non déplaçables)	x	x	x
→ Par « enfilages » sur supports souples (objets non déplaçables)		x	x

● Continuer, reproduire un modèle placé sur un même plan puis sur un plan différent		X	X
→ Modèle réel		X	X
→ Modèle photographié		X	X
→ Modèle représenté en taille réelle puis réduite		X	X
Approcher les quantités et les nombres			
● Comparer globalement deux quantités (beaucoup/pas beaucoup)	X		
● Maîtriser la comptine numérique orale	X	X	X
→ jusqu'à 3	X		
→ jusqu'à 5	X	X	
→ jusqu'à 10		X	X
→ jusqu'à 30			X
● Compter oralement ...	X	X	X
→ de 1 à ...	X	X	X
→ de (x) à ...			X
→ à rebours en partant de (x)			X
● Lire les nombres (en relation avec la connaissance de la suite numérique)	X	X	X
● Écrire les chiffres			X
● Reconnaître globalement les petites quantités organisées en configurations connues	X	X	X
● Maîtriser l'énumération (« jeu des boîtes d'allumettes »)	X	X	X
● Dénombrer une collection par construction d'une collection témoin (premiers nombres)	X	X	X
● Dénombrer une collection par comptage (en relation avec la maîtrise de la comptine)	X	X	X
→ Collections homogènes d'objets	X	X	X
→ Dénombrement de collections organisées (en ligne, en colonne, en perception cartésienne)	X	X	X
→ Jouer de l'hétérogénéité (forme, couleur, taille)	X	X	X
→ Dénombrement de collections non organisées	X	X	X
● Jouer à des jeux cumulatifs (je gagne autant d'objets que de points sur le dé)	X	X	X

● Jouer à des jeux sur piste orientée (une piste/joueur puis 1 piste/jeu)		X	X
● Comparer des collections par correspondance terme à terme (« Premiers pas vers les maths » page 64)	X	X	X
● Comparer des collections par comptage (« Premiers pas vers les maths » pages 72/73)	X	X	X
● Construire des collections ...	X	X	X
→ équipotentes	X	X	X
↪ collection témoin visible	X	X	X
↪ collection témoin non visible	X	X	X
→ comprenant plus d'objets qu'une collection témoin	X	X	X
↪ collection témoin visible	X	X	X
↪ collection témoin non visible		X	X
→ comprenant moins d'objets qu'une collection témoin	X	X	X
↪ collection témoin visible	X	X	X
↪ collection témoin non visible		X	X
→ multiples d'une collection témoin		X	X
↪ collection témoin visible		X	X
↪ collection témoin non visible		X	X
● Compléter des collections	X	X	X
● Comprendre et connaître les décompositions ...	X	X	X
→ du nombre 3 (« les 3 pingouins »)	X	X	
→ des nombres 4 (« les 4 souris ») et 5 (« les 5 grenouilles »)		X	X
→ des nombres 6 (« les 6 vautours »), 7 (« les 7 sorcières »), 8 et 9			X
→ du nombre 10 (« 10 petits amis déménagent »)			X
Apprendre à chercher			
● Résoudre des situations problèmes non numériques	X	X	X
→ Rechercher tous les possibles (« Bouquets variés », « habiller les Mathœufs », « les cerfs-volants »)	X	X	X
→ Observer, déduire, organiser (« Sudoku », « Logix », « Go getter »)			X

→ Organiser une suite d'action pour atteindre un but (« Embouteillages »)		X	X
● Résoudre des situations problèmes portant sur les quantités	X	X	X
→ comparaison	X	X	X
→ augmentation	X	X	X
→ diminution	X	X	X
→ réunion	X	X	X
→ partage équitable	X	X	X
Se repérer dans le temps			
● Repérer et nommer les principaux moments de la journée	X	X	X
● Repérer et nommer les différents jours de la semaine		X	X
● Dire et lire la date d'aujourd'hui : jour, quantième, mois, année		X	X
● Dire et lire la date d'hier : jour, quantième, mois, année			X
● Dire et lire la date de demain : jour, quantième, mois, année			X
● Commencer à se repérer sur un calendrier mensuel		X	X
● Prendre des repères sur le mois, l'année : <i>événements calendaires, saisons</i>	X	X	X
● Images séquentielles (2 à 5 images suivant le niveau) : événements vécus	X	X	X
● Images séquentielles (2 à 5 images suivant le niveau) : récits fictifs	X	X	X
● Images séquentielles : recette, règle de jeux ...		X	X
● Ordonner chronologiquement un récit vécu (oralement et en dessins)		X	X
● Situer des événements passés et présents les uns par rapport aux autres sur une frise chronologique		X	X
● Placer et repérer des événements à venir sur la frise chronologique, le calendrier		X	X
● Appréhender la notion de temps qui passe à travers des objets à manipuler en situation (jeu, cuisine) : <i>sablier, métronome, minuterie, boîte à musique ...</i>	X	X	X
● À l'aide de ces objets, comparer des événements en fonction de leur durée		X	X
Se repérer dans l'espace			
● Distinguer l'intérieur et l'extérieur	X	X	X
● Distinguer le haut du bas, au-dessus, au-dessous	X	X	X

● Dans une file, repérer ce qui devant/derrière, entre, avant/après ...	x	x	x
● Distinguer sa droite et sa gauche	x	x	x
● Distinguer la droite et la gauche de personnes, d'objets situés en face de soi			x
● Repérer des objets, des personnes par rapport à soi	x	x	x
● Se situer par rapport à des objets, à des personnes		x	x
● Se situer par rapport à des repères donnés		x	x
● Situer des éléments les uns par rapport aux autres			x
● Utiliser à bon escient les indicateurs spatiaux pour décrire l'environnement proche			x
● Utiliser à bon escient les indicateurs spatiaux pour décrire une image, une photo			x
● Rechercher des parcours simples dans des labyrinthes		x	x
● Suivre, décrire un parcours décrit oralement (salle de motricité)	x	x	x
● Représenter un parcours décrit oralement (salle de motricité)			x
● Suivre, décrire un parcours décrit oralement (école, cour)	x	x	x
● Représenter un parcours décrit oralement (école, cour)			x
● Suivre un parcours décrit oralement (quartier)	x	x	x
● Décrire un parcours décrit oralement (quartier)		x	x
● Coder et décoder un cheminement en liaison avec la motricité, sur un dessin, un schéma			x
● Suivre des chemins, trajets, déplacements sur un dessin, un plan			x
● Reproduire un dessin simple		x	x
● Se repérer sur un quadrillage		x	x
● Suivre des chemins, trajets, déplacements sur un quadrillage			x
● Coder des chemins, trajets, déplacements sur un quadrillage			x
● Organiser un espace géographique selon des consignes précises, une photographie	x	x	x
● Organiser un espace géographique selon un plan			x
● Organiser un espace graphique (tableau, feuille) suivant des consignes précises		x	x
● Percevoir la notion de symétrie		x	x