

Programmation vers l'autonomie Période 1

CONSTRUIRE DES OUTILS POUR STRCUTURER SA PENSEE

| | MS | GS |
|-----------|--|--|
| SEMAINE 1 | <p>RECONNAITRE Des collections de 1 à 3 éléments REALISER Des collections de 1 à 3 éléments</p> | <p>REALISER Une collection égale à une collection donnée REALISER Un algorithme sur un quadrillage</p> |
| SEMAINE 2 | <p>RECONNAITRE Des collections de 1 à 3 éléments REALISER Des collections de 1 à 3 éléments ASSOCIER Une collection et une constellation du dé de 1 à 3 Les constellations du dé et des mains de 1 à 3</p> | <p>REALISER Une collection égale à une collection donnée REALISER Un algorithme sur un quadrillage REALISER UNE COLLECTION Donnée par un chiffre de 1 à 5 REALISER Un puzzle de plus de 9 pièces</p> |
| SEMAINE 3 | <p>RECONNAITRE Des collections de 1 à 3 éléments REALISER Des collections de 1 à 3 éléments ASSOCIER Une collection et une constellation du dé de 1 à 3 Les constellations du dé et des mains de 1 à 3 IDENTIFIER ET POURSUIVRE Un algorithme à 2 couleurs REALISER Un puzzle simple</p> | <p>REALISER Une collection égale à une collection donnée REALISER Un algorithme sur un quadrillage REALISER UNE COLLECTION Donnée par un chiffre de 1 à 5 REALISER Un puzzle de plus de 9 pièces REPRODUIRE Un assemblage de picots TRACER Des formes avec et sans gabarit</p> |
| SEMAINE 4 | <p>RECONNAITRE Des collections de 1 à 3 éléments REALISER Des collections de 1 à 3 éléments ASSOCIER Une collection et une constellation du dé de 1 à 3 Les constellations du dé et des mains de 1 à 3 IDENTIFIER ET POURSUIVRE Un algorithme à 2 couleurs</p> | <p>REALISER Une collection égale à une collection donnée REALISER Un algorithme sur un quadrillage REALISER UNE COLLECTION Donnée par un chiffre de 1 à 5 Donnée par un chiffre de 1 à 6 ASSOCIER Une collection à son écriture chiffrée jusqu'à 6</p> |

| | | |
|-----------|--|---|
| | <p>REALISER Un puzzle simple MODIFIER Des collections pour avoir 3 éléments</p> | <p>REALISER Un puzzle de plus de 9 pièces REPRODUIRE Un assemblage de picots TRACER Des formes avec et sans gabarit</p> |
| SEMAINE 5 | <p>RECONNAITRE Des collections de 1 à 3 éléments REALISER Des collections de 1 à 3 éléments ASSOCIER Une collection et une constellation du dé de 1 à 3 Les constellations du dé et des mains de 1 à 3 IDENTIFIER ET POURSUIVRE Un algorithme à 2 couleurs REALISER Un puzzle simple MODIFIER Des collections pour avoir 3 éléments IDENTIFIER Des formes par le toucher</p> | <p>REALISER Une collection égale à une collection donnée REALISER Un algorithme sur un quadrillage REALISER UNE COLLECTION Donnée par un chiffre de 1 à 5 Donnée par un chiffre de 1 à 6 ASSOCIER Une collection à son écriture chiffrée jusqu'à 6 REALISER Un puzzle de plus de 9 pièces REPRODUIRE Un assemblage de picots TRACER Des formes avec et sans gabarit RANGER Des objets selon leur taille</p> |
| SEMAINE 6 | <p>RECONNAITRE Des collections de 1 à 3 éléments REALISER Des collections de 1 à 3 éléments ASSOCIER Une collection et une constellation du dé de 1 à 3 Les constellations du dé et des mains de 1 à 3 IDENTIFIER ET POURSUIVRE Un algorithme à 2 couleurs REALISER Un puzzle simple MODIFIER Des collections pour avoir 3 éléments IDENTIFIER Des formes par le toucher</p> | <p>REALISER Une collection égale à une collection donnée REALISER Un algorithme sur un quadrillage REALISER UNE COLLECTION Donnée par un chiffre de 1 à 5 Donnée par un chiffre de 1 à 6 ASSOCIER Une collection à son écriture chiffrée jusqu'à 6 REALISER Un puzzle de plus de 9 pièces REPRODUIRE Un assemblage de picots TRACER Des formes avec et sans gabarit</p> |

| | | |
|-----------|--|--|
| | <p>REPRODUIRE Un assemblage de forme</p> | <p>RANGER Des objets selon leur taille PAVER Un hexagone</p> |
| SEMAINE 7 | <p>RECONNAITRE Des collections de 1 à 3 éléments REALISER Des collections de 1 à 3 éléments Des collections de 4 éléments ASSOCIER Une collection et une constellation du dé de 1 à 3 Les constellations du dé et des mains de 1 à 3 IDENTIFIER ET POURSUIVRE Un algorithme à 2 couleurs REALISER Un puzzle simple MODIFIER Des collections pour avoir 3 éléments IDENTIFIER Des formes par le toucher REPRODUIRE Un assemblage de forme</p> | <p>idem</p> |

Programmation vers l'autonomie Période 2

CONSTRUIRE DES OUTILS POUR STRCUTURER SA PENSEE

| | MS | GS |
|-----------|--|---|
| SEMAINE 1 | <p>REALISER Un algorithme à 2 couleurs</p> <p>REALISER Un puzzle simple (changer les puzzles)</p> | <p>REPRODUIRE Un algorithme complexe</p> <p>REALISER Un puzzle de plus de 9 pièces (changer les puzzles)</p> |
| SEMAINE 2 | <p>REALISER Un algorithme à 2 couleurs</p> <p>REALISER Un puzzle simple</p> <p>ASSOCIER Une collection et une constellation du dé de 1 à 4</p> | <p>REPRODUIRE Un algorithme complexe</p> <p>REALISER Un puzzle de plus de 9 pièces</p> <p>TROUVER Le complément à 5 d'un nombre</p> |
| SEMAINE 3 | <p>REALISER Un algorithme à 2 couleurs</p> <p>REALISER Un puzzle simple</p> <p>ASSOCIER Une collection et une constellation du dé de 1 à 4 Différentes représentations des nombres de 1 à 4</p> | <p>REPRODUIRE Un algorithme complexe</p> <p>REALISER Un puzzle de plus de 9 pièces</p> <p>TROUVER Le complément à 5 d'un nombre</p> <p>AJOUTER 1</p> |
| SEMAINE 4 | <p>REALISER Un algorithme à 2 couleurs</p> <p>REALISER Un puzzle simple</p> <p>ASSOCIER Une collection et une constellation du dé de 1 à 4 Différentes représentations des nombres de 1 à 4</p> <p>RANGER Des objets selon la taille</p> | <p>REPRODUIRE Un algorithme complexe</p> <p>REALISER Un puzzle de plus de 9 pièces</p> <p>TROUVER Le complément à 5 d'un nombre</p> <p>AJOUTER 1</p> <p>RETIRER 1</p> |
| SEMAINE 5 | <p>REALISER Un algorithme à 2 couleurs</p> <p>REALISER Un puzzle simple</p> <p>ASSOCIER</p> | <p>REPRODUIRE Un algorithme complexe</p> <p>REALISER Un puzzle de plus de 9 pièces</p> <p>TROUVER</p> |

| | | |
|-----------|---|---|
| | <p>Une collection et une constellation du dé de 1 à 4 Différentes représentations des nombres de 1 à 4 RANGER Des objets selon la taille DECOMPOSER Le nombre 4</p> | <p>Le complément à 5 d'un nombre AJOUTER 1 RETIRER 1 ASSOCIER Les constellations du dé et des mains de 1 à 10</p> |
| SEMAINE 6 | <p>REALISER Un algorithme à 2 couleurs REALISER Un puzzle simple ASSOCIER Une collection et une constellation du dé de 1 à 4 Différentes représentations des nombres de 1 à 4 RANGER Des objets selon la taille DECOMPOSER Le nombre 4 REALISER Des collections à 5 éléments</p> | <p>REPRODUIRE Un algorithme complexe REALISER Un puzzle de plus de 9 pièces TROUVER Le complément à 5 d'un nombre AJOUTER 1 RETIRER 1 ASSOCIER Les constellations du dé et des mains de 1 à 10 Différentes représentations des nombres de 5 à 10</p> |
| SEMAINE 7 | <p>REALISER Un algorithme à 2 couleurs REALISER Un puzzle simple ASSOCIER Une collection et une constellation du dé de 1 à 4 Différentes représentations des nombres de 1 à 4 RANGER Des objets selon la taille DECOMPOSER Le nombre 4 REALISER Des collections à 5 éléments Des collections de 6 éléments</p> | <p>REPRODUIRE Un algorithme complexe REALISER Un puzzle de plus de 9 pièces TROUVER Le complément à 5 d'un nombre AJOUTER 1 RETIRER 1 ASSOCIER Les constellations du dé et des mains de 1 à 10 Différentes représentations des nombres de 5 à 10 MEMORISER Des quantités de 8 à 12 éléments</p> |

(Les ateliers de la p1 restent en place jusqu'au renouvellement de la p2)

Programmation vers l'autonomie Période 3

CONSTRUIRE DES OUTILS POUR STRCUTURER SA PENSEE

| | MS | GS |
|-----------|--|--|
| SEMAINE 1 | <p>REALISER Un puzzle simple (changer les puzzles)</p> <p>REALISER Un algorithmme à 2 formes</p> | <p>REALISER Un puzzle de plus de 9 pièces (changer les puzzles)</p> |
| SEMAINE 2 | <p>REALISER Un puzzle simple</p> <p>REALISER Un algorithmme à 2 formes</p> <p>PAVER Une surface avec des formes identiques</p> | <p>PAVER Une surface complexe</p> |
| SEMAINE 3 | <p>REALISER Un puzzle simple</p> <p>REALISER Un algorithmme à 2 formes</p> <p>PAVER Une surface avec des formes identiques</p> <p>REALISER Une collection égale à une collection donnée</p> | <p>DENOMBRER Pour comparer des quantités</p> <p>PAVER Une surface complexe</p> |
| SEMAINE 4 | <p>REALISER Un puzzle simple</p> <p>REALISER Un algorithmme à 2 formes</p> <p>PAVER Une surface avec des formes identiques</p> <p>REALISER Une collection égale à une collection donnée</p> <p>ASSOCIER Différentes représentations des nombres de 1 à 6</p> | <p>DENOMBRER Pour comparer des quantités</p> <p>PAVER Une surface complexe</p> <p>FORMER Les chiffres de 0 à 9</p> |
| SEMAINE 5 | <p>REALISER Un puzzle simple</p> | <p>DENOMBRER Pour comparer des quantités</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | REALISER Un algorithme à 2 formes PAVER Une surface avec des formes identiques REALISER Une collection égale à une collection donnée ASSOCIER Différentes représentations des nombres de 1 à 6 DECOMPOSER Le nombre 5 | PAVER Une surface complexe FORMER Les chiffres de 0 à 9 REPRODUIRE Un assemblage de formes |
|--|--|---|

(Les ateliers de la p2 restent en place jusqu'au renouvellement de la p3)

Programmation vers l'autonomie Période 4

CONSTRUIRE DES OUTILS POUR STRCUTURER SA PENSEE

| | MS | GS |
|-----------|--|--|
| SEMAINE 1 | <p>IDENTIFIER ET POURSUIVRE Un algorithme à 3 couleurs REALISER Des encastremets avec superposition</p> | <p>TRACER Librement avec la règle</p> |
| SEMAINE 2 | <p>IDENTIFIER ET POURSUIVRE Un algorithme à 3 couleurs REALISER Des encastremets avec superposition REPRODUIRE Un assemblage de cube PAVER Une surface avec des formes différentes</p> | <p>TRACER Librement avec la règle RELIER Deux points avec la règle</p> |
| SEMAINE 3 | <p>IDENTIFIER ET POURSUIVRE Un algorithme à 3 couleurs REALISER Des encastremets avec superposition REPRODUIRE Un assemblage de cube PAVER Une surface avec des formes différentes TRACER Des formes simples avec un gabarit REUNIR Deux collections</p> | <p>TRACER Librement avec la règle RELIER Deux points avec la règle MEMORISER Des quantités de 9 à 12 éléments</p> |
| SEMAINE 4 | <p>IDENTIFIER ET POURSUIVRE Un algorithme à 3 couleurs REALISER Des encastremets avec superposition REPRODUIRE Un assemblage de cube PAVER Une surface avec des formes différentes TRACER Des formes simples avec un gabarit REUNIR</p> | <p>TRACER Librement avec la règle RELIER Deux points avec la règle MEMORISER Des quantités de 9 à 12 éléments ECRIRE Les chiffres de 0 à 9</p> |

| | | |
|-----------|---|---|
| | <p>Deux collections AJOUTER 1</p> | |
| SEMAINE 5 | <p>IDENTIFIER ET POURSUIVRE Un algorithme à 3 couleurs REALISER Des encastremets avec superposition REPRODUIRE Un assemblage de cube PAVER Une surface avec des formes différentes TRACER Des formes simples avec un gabarit REUNIR Deux collections AJOUTER 1 ASSOCIER Des collections équipotentes</p> | <p>TRACER Librement avec la règle RELIER Deux points avec la règle MEMORISER Des quantités de 9 à 12 éléments ECRIRE Les chiffres de 0 à 9 ADDITIONNER Deux nombres</p> |
| SEMAINE 6 | <p>IDENTIFIER ET POURSUIVRE Un algorithme à 3 couleurs REALISER Des encastremets avec superposition REPRODUIRE Un assemblage de cube PAVER Une surface avec des formes différentes TRACER Des formes simples avec un gabarit REUNIR Deux collections AJOUTER 1 ASSOCIER Des collections équipotentes RETIRER 1</p> | <p>TRACER Librement avec la règle RELIER Deux points avec la règle MEMORISER Des quantités de 9 à 12 éléments ECRIRE Les chiffres de 0 à 9 ADDITIONNER Deux nombres ORDONNER Les nombres de 1 à 20</p> |

(Les ateliers de la p3 restent en place jusqu'au renouvellement de la p4)

Programmation vers l'autonomie Période 5

CONSTRUIRE DES OUTILS POUR STRCUTURER SA PENSEE

| | MS | GS |
|-----------|--|---|
| SEMAINE 1 | S'APPROPRIER La forme des chiffres de 0 à 5 | CLASSER Des objets selon leur forme |
| SEMAINE 2 | S'APPROPRIER La forme des chiffres de 0 à 5 DENOMBRER Pour comparer de 1 à 10 | CLASSER Des objets selon leur forme TROUVER Le complément à 10 d'un nombre |
| SEMAINE 3 | S'APPROPRIER La forme des chiffres de 0 à 5 DENOMBRER Pour comparer de 1 à 10 ORDONNER Les nombres de 1 à 10 | CLASSER Des objets selon leur forme TROUVER Le complément à 10 d'un nombre ADDITIONNER Deux nombres |
| SEMAINE 4 | S'APPROPRIER La forme des chiffres de 0 à 5 DENOMBRER Pour comparer de 1 à 10 ORDONNER Les nombres de 1 à 10 CLASSER Des solides | CLASSER Des objets selon leur forme TROUVER Le complément à 10 d'un nombre ADDITIONNER Deux nombres REALISER Un partage équitable |
| SEMAINE 5 | S'APPROPRIER La forme des chiffres de 0 à 5 DENOMBRER Pour comparer de 1 à 10 ORDONNER Les nombres de 1 à 10 CLASSER Des solides ECRIRE Les chiffres de 0 à 5 | CLASSER Des objets selon leur forme TROUVER Le complément à 10 d'un nombre ADDITIONNER Deux nombres REALISER Un partage équitable RANGER DES OBJETS Selon leur masse |
| SEMAINE 6 | S'APPROPRIER La forme des chiffres de 0 à 5 DENOMBRER | CLASSER Des objets selon leur forme TROUVER |

| | | |
|---|---|--|
| | Pour comparer de 1 à 10 ORDONNER Les nombres de 1 à 10 CLASSER Des solides ECRIRE Les chiffres de 0 à 5 | Le complément à 10 d'un nombre ADDITIONNER Deux nombres REALISER Un partage équitable RANGER DES OBJETS Selon leur masse MEMORISER Des quantités de 10 à 15 éléments |
| SEMAINE 7 | idem | idem |
| SEMAINE 8 Jusqu'à la fin de l'année scolaire | idem | idem |

(Les ateliers de la p4 restent en place jusqu'au renouvellement de la p5)