

# Programmation de mathématiques

## Dénombrement

### 1<sup>er</sup> trimestre

- \*Reconnaître les chiffres de 1 à 5, et de 5 à 10.
- \*Connaître la comptine de 1 à 10 puis de 10 à 30.
- \*Dénombrer de 1 à 10, connaître l'ordre des chiffres.

### 2<sup>ème</sup> trimestre

- \*Additionner 2 nombres, soustraire (situations problèmes)
- \*Comparer des collections : autant que, plus que, moins que...
- \*Acquérir de l'aisance autant sur le nombre cardinal que sur le nombre ordinal par la pratique de jeux : jeu de l'oie, bataille, dominos...

### 3<sup>ème</sup> trimestre

- \*Reconnaissance des chiffres de 10 à 30
- \*Dénombrement et manipulation de nombres entre 10 et 20.

## Logique et repérage

### 1<sup>er</sup> trimestre

- \*Développer son sens de l'observation et le repérage dans l'espace par la pratique de puzzles et jeux
- \*Développer la représentation dans l'espace en volume (jeux de construction)
- \*Reconnaître et nommer les formes
- \*Ordonner des éléments
- \*Réaliser des rythmes
- \*Images séquentielles
- \*Reproduire un modèle
- \*Topologie
- \*Codage

### 2<sup>ème</sup> trimestre

- \*Labyrinthes
- \*Tableau à double entrée
- \*Se repérer dans un quadrillage
- \*Nommer des cases (A1, A2...)
- \*Images séquentielles

### 3<sup>ème</sup> trimestre

- \*Se déplacer dans un quadrillage
- \*Symétrie
- \*Notion d'intrus
- \*Images séquentielles
- \*Topologie