



## Objectifs majeurs par période

	Résoudre des situations problèmes	Découvrir les nombres et leurs utilisations	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	Se repérer dans le temps et l'espace
<b>Période 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rechercher la solution à des problèmes simples</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Connaître les premiers nombres</li> <li>Décomposer les nombres 2 et 3</li> <li>Réactiver la comptine numérique</li> <li>Distinguer les lettres et les chiffres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconnaître, classer et nommer les formes simples : <i>rond, carré, triangle et rectangle</i></li> <li>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams, algorithmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer dans l'école et dans sa classe</li> <li>Situer des événements</li> </ul>
<b>Période 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Résoudre des petits problèmes simples</li> <li>Résoudre des problèmes géométriques</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décomposer des nombres</li> <li>Rechercher différentes Représentations des nombres</li> <li>Comparer des collections</li> <li>Ranger par ordre croissant</li> <li>Compter de 2 en 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams, algorithmes</li> <li>Se repérer et effectuer des déplacements sur un quadrillage</li> <li>Classer et ranger des objets selon leur mesure</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer sur la feuille et dans un tableau</li> <li>Utiliser un tableau à double entrée</li> <li>Se repérer sur un quadrillage</li> </ul>
<b>Période 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Résoudre des petits problèmes simples</li> <li>Résoudre des problèmes géométriques</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décomposer des nombres</li> <li>Rechercher différentes représentations des nombres</li> <li>Comparer des collections</li> <li>Ranger par ordre croissant</li> <li>Compter de 2 en 2 et de 5 en 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams et algorithmes</li> <li>Se repérer et effectuer des déplacements sur un quadrillage</li> <li>Classer et ranger des objets selon leur mesure</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer sur la feuille et dans un tableau</li> <li>Utiliser un tableau à double entrée</li> <li>Se repérer sur un quadrillage</li> <li>Se repérer sur un calendrier mensuel</li> </ul>
<b>Période 4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Résoudre des problèmes numérique simples</li> <li>Résoudre des problèmes géométriques</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décomposer des nombres, en particulier 8 et 9</li> <li>Rechercher différentes Représentations des nombres</li> <li>Aborder la notion de dizaine</li> <li>Comparer, compléter es collections</li> <li>Ranger par ordre croissant</li> <li>Compter de 2 en 2 et de 5 en 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams algorithmes</li> <li>Classer et ranger des objets selon leur mesure</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer sur la feuille et dans un tableau</li> <li>Utiliser un tableau à double entrée</li> <li>Faire le lien entre un espace en trois dimensions et sa représentation en deux dimensions</li> <li>Se repérer dans un calendrier mensuel</li> </ul>
<b>Période 5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Résoudre des problèmes numériques simples de différentes typologies</li> <li>Résoudre des problèmes géométriques</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décomposer des nombres, en particulier 10</li> <li>Rechercher différentes représentations des nombres, utiliser des abaques</li> <li>Aborder la notion de dizaine et la numération de position</li> <li>Comparer et compléter des collections</li> <li>Ranger par ordre croissant, construire la suite numérique au-delà de 10</li> <li>Compter de 2 en 2 et de 5 en 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams, algorithmes</li> <li>Classer et ranger des objets selon des critères de longueur, de masse ou de contenance</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se repérer sur la feuille et dans un tableau</li> <li>Réaliser un parcours, un trajet, à partir de sa représentation (dessin ou codage)</li> <li>Se repérer dans un calendrier mensuel</li> </ul>