

Découvrir le monde

Nombres et quantités

- Etre capable de comparer des quantités en utilisant des procédures numériques ou non numériques.
 - Associer des animaux à leur nombre (dominos, doigts chiffres).
- Etre capable de réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible ou non, proche ou éloignée) avec procédures numériques ou non.
- Etre capable de reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellation du dé...)
 - Relier différentes constellations d'un même nombre à l'écriture chiffrée de ce nombre (associer le nombre à la collection).
 - Associer des animaux à leur nombre (dominos, doigts).
 - Colorier le bon nombre d'animaux.
- Etre capable de réaliser un algorithme (la souris et la chaussette).
- Colorier en respectant un code chiffres
 - coloriage codé de la chaussette.



Découvrir le monde

Structurer le temps

- Exprimer et comprendre, dans un récit, la situation temporelle de chaque événement par rapport à l'origine posée, leurs situations relatives en utilisant correctement les indicateurs temporels et chronologiques.
- Reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes, situer des événements les uns par rapport aux autres.
 - Remettre dans l'ordre chronologique des images séquentielles de l'album Ma maison.

Découvrir le monde

Le monde des objets

- Reconnaître, classer, sérier, désigner des objets, leur qualité, leurs usages.
 - Explorer la pâte à modeler
 - Ranger le matériel de la classe découverte en désordre un matin.
 - Découper des objets dans des catalogues de vêtements et les trier dans les boîtes.

Formes et grandeurs

- Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle.
 - Savoir distinguer des repères pour positionner les pièces d'un puzzle (puzzle de la couverture du livre avec reconstitution du titre).
 - Savoir reconnaître des formes simples (carré losange)
- Reproduire des zones de couleurs imposées
 - lire, comprendre et respecter un code : chaussette code couleur