

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)