

Sommaire

	Compétence	N° exercice	Objectif spécifique	N° fiche- bilan
NUMÉRATION	1. Dénombrer des collections	1.1	Dénombrer des collections de 1 à 10 éléments.	1
		1.2	Dénombrer des collections de 1 à 20 éléments.	
		1.3	Dénombrer des collections de 1 à 30 éléments.	
		2.1	Dénombrer des collections jusqu'à 40 éléments.	2
		2.2	Dénombrer des collections jusqu'à 50 éléments.	
		2.3	Dénombrer des collections jusqu'à 60 éléments.	
		3.1	Dénombrer des collections jusqu'à 70 éléments.	3
		3.2	Dénombrer des collections jusqu'à 80 éléments.	
		3.3	Dénombrer des collections jusqu'à 90 éléments.	
		4.1	Dénombrer des collections jusqu'à 99 éléments.	4
		4.2	Compter de 2 en 2.	
		4.3	Compter de 5 en 5.	
	2. Lire et écrire les nombres	5.1	Lire et écrire les nombres jusqu'à 10.	5
		5.2	Lire et écrire les nombres jusqu'à 20.	
		6.1	Lire et écrire les nombres jusqu'à 30.	6
		6.2	Lire et écrire les nombres jusqu'à 40.	
		7.1	Lire et écrire les nombres jusqu'à 50.	7
		7.2	Lire et écrire les nombres jusqu'à 60.	
8.1		Lire et écrire les nombres jusqu'à 70.	8	
8.2		Lire et écrire les nombres jusqu'à 80.		
9.1		Lire et écrire les nombres jusqu'à 90.	9	
9.2		Lire et écrire les nombres jusqu'à 99.		
3. Désigner un nombre par des écritures différentes	10.1	Connaître différentes écritures des nombres de 1 à 10.	10	
	10.2	Connaître différentes écritures des nombres de 10 à 20.		
	11.1	Connaître différentes écritures des nombres de 20 à 30.	11	
	11.2	Connaître différentes écritures des nombres de 30 à 40.		
	12.1	Connaître différentes écritures des nombres de 40 à 50.	12	
	12.2	Connaître différentes écritures des nombres de 50 à 60.		
	13.1	Connaître différentes écritures des nombres de 60 à 70.	13	
	13.2	Connaître différentes écritures des nombres de 70 à 80.		
14.1	Connaître différentes écritures des nombres de 80 à 90.	14		
14.2	Connaître différentes écritures des nombres de 90 à 99.			

	Compétence	N° exercice	Objectif spécifique	N° fiche- bilan
NUMÉRATION	4. Comparer les nombres	15.1	Utiliser <i>autant que</i> .	15
		15.2	Utiliser <i>plus que, moins que</i> .	
		16.1	Utiliser les signes = et ≠ pour des nombres compris entre 0 et 10.	16
		16.2	Utiliser les signes < et > pour des nombres compris entre 0 et 10.	
		16.3	Utiliser les signes = et ≠ pour des nombres compris entre 0 et 20.	
	16.4	Utiliser les signes < et > pour des nombres compris entre 0 et 20.		
	17.1	Utiliser les signes = et ≠ pour des nombres jusqu'à 30.	17	
	17.2	Utiliser les signes < et > pour des nombres jusqu'à 30.		
	17.3	Utiliser les signes = et ≠ pour des nombres jusqu'à 50.		
	17.4	Utiliser les signes < et > pour des nombres jusqu'à 50.		
	18.1	Utiliser les signes = et ≠ pour des nombres jusqu'à 70.	18	
	18.2	Utiliser les signes < et > pour des nombres jusqu'à 70.		
	18.3	Utiliser les signes = et ≠ pour des nombres jusqu'à 99.		
18.4	Utiliser les signes < et > pour des nombres jusqu'à 99.			
5. Ranger les nombres	19.1	Ranger les nombres compris entre 0 et 10.	19	
	19.2	Ranger les nombres compris entre 10 et 30.		
	20.1	Ranger les nombres compris entre 30 et 60.	20	
	20.2	Ranger les nombres compris entre 60 et 80.		
	21.1	Ranger les nombres compris entre 80 et 99.	21	
21.2	Ranger les nombres compris entre 0 et 99.			
OPÉRATIONS	6. Aborder l'addition	22.1	Aborder l'addition.	22
		22.2	Additionner des nombres à un chiffre.	
	7. Additionner deux nombres	23.1	Additionner deux nombres sans retenue.	23
		23.2	Additionner deux nombres sans retenue.	
		24.1	Additionner deux nombres avec retenue.	24
		24.2	Additionner deux nombres avec retenue.	
		25.1	Effectuer des additions à trous.	25
25.2	Connaître la table d'addition.			
GÉOMÉTRIE	8. Se repérer dans l'espace	26.1	Utiliser <i>sur, sous, au-dessus, au-dessous</i> .	26
		26.2	Utiliser <i>en haut, en bas, au milieu, à côté</i> .	
		27.1	Utiliser <i>devant, derrière</i> .	27
		27.2	Utiliser <i>droite, gauche</i> .	
		28.1	Identifier <i>intérieur, extérieur</i> .	28
		28.2	Reconnaître des lignes ouvertes, des lignes fermées.	
		29.1	Identifier les frontières et les régions.	29
		29.2	Se déplacer sur un labyrinthe.	

	Compétence	N° exercice	Objectif spécifique	N° fiche- bilan	
GÉOMÉTRIE	9. Reconnaître et reproduire des formes simples	30.1	Reconnaître des formes simples.	30	
		30.2	Réaliser un pavage avec des formes simples.		
		31.1	Observer des formes pour reconstituer un puzzle.	31	
		31.2	Tracer des figures sans la règle.		
		32.1	Tracer des figures avec une règle en suivant des pointillés.	32	
		32.2	Tracer des figures avec la règle.		
	10. Se repérer sur un quadrillage	33.1	Se repérer sur les cases d'un quadrillage.	33	
		33.2	Se repérer sur les nœuds d'un quadrillage.		
		34.1	Décoder les cases d'un quadrillage.	34	
			34.2		Coder les cases d'un quadrillage.
			34.3		Décoder les nœuds d'un quadrillage.
34.4			Coder les nœuds d'un quadrillage.		
35.1		Utiliser les cases d'un quadrillage pour reproduire un dessin.	35		
	35.2	Utiliser les nœuds d'un quadrillage pour reproduire un dessin.			
36.1	Décoder des déplacements sur un quadrillage.	36			
	36.2		Coder des déplacements sur un quadrillage.		
37.1	Transformer des dessins sur un quadrillage.	37			
11. Tracer la symétrie	38.1	Identifier des figures symétriques.	38		
	38.2	Colorier une figure en respectant la symétrie.			
	39.1	Tracer la symétrie.	39		
	39.2	Tracer l'axe de symétrie d'une figure.			
MESURES	12. Se repérer dans le temps	40.1	Se repérer dans la journée.	40	
		40.2	Se repérer dans la semaine.		
		41.1	Lire un calendrier pour y trouver des informations.	41	
		41.2	Lire l'heure.		
	13. Comparer des longueurs	42.1	Utiliser <i>plus long, plus court</i> .	42	
		42.2	Comparer des longueurs avec une bande de carton.		
		43.1	Mesurer des longueurs avec une règle.	43	
			43.2		Tracer des segments d'une longueur donnée.
	14. Comparer des masses	44.1	Utiliser <i>plus lourd, plus léger</i> .	44	
		44.2	Comparer des masses d'objets.		
	15. Utiliser la monnaie	45.1	Connaître la monnaie.	45	
		45.2	Utiliser la monnaie.		
		46.1	Réaliser des échanges.	46	
			46.2		Rendre la monnaie.

	Compétence	N° exercice	Objectif spécifique	N° fiche- bilan
ACTIVITÉS LOGIQUES	16. Traiter l'information au travers de situations-problèmes	47.1	Lire un tableau à double entrée.	47
		47.2	Rechercher des informations sur un dessin.	
		48.1	Rechercher des informations numériques.	48
		48.2	Repérer les informations utiles et inutiles.	
		49.1	Poser les bonnes questions.	49
		49.2	Utiliser une représentation pour résoudre un problème.	
		50.1	Associer les questions et les réponses.	50
		50.2	Comprendre un énoncé.	
		51.1	Sélectionner des informations.	51
		51.2	Comprendre un énoncé.	
		52.1	Inventer un énoncé.	52
		52.2	Présenter les réponses et les calculs.	