

# PROGRESSION ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

GS 2022-2023

Références : MHM GS

	Première période	Deuxième période	Troisième période	Quatrième période	Cinquième période
Résoudre des situations	→ Rechercher la solution à des problèmes simples	→ Résoudre des petits problèmes simples → Résoudre des problèmes géométriques		→ Résoudre des problèmes numériques simples → Résoudre des problèmes géométriques	→ Résoudre des problèmes numériques simples de différentes typologies → Résoudre des problèmes géométriques
Découvrir les nombres et leurs utilisations	→ Connaître les premiers nombres → Décomposer les nombres 2 et 3 → Réactiver la comptine numérique → Distinguer les lettres et les chiffres	→ Décomposer des nombres → Rechercher différentes représentations des nombres → Comparer des collections → Ranger par ordre croissant → Compter de 2 en 2	→ Décomposer des nombres → Rechercher différentes représentations des nombres → Comparer des collections → Ranger par ordre croissant → Compter de 2 en 2 et de 5 en 5	→ Décomposer des nombres, en particulier 8 et 9 → Rechercher différentes représentations des nombres → Aborder la notion de dizaine → Comparer, compléter es collections → Ranger par ordre croissant → Compter de 2 en 2 et de 5 en 5	→ Décomposer des nombres, en particulier 10 → Rechercher différentes représentations des nombres, utiliser des abaques → Aborder la notion de dizaine et la numération de position → Comparer et compléter des collections → Ranger par ordre croissant, construire la suite numérique au-delà de 10 → Compter de 2 en 2 et de 5 en 5



<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Reconnaître, classer et nommer les formes simples : rond, carré, triangle et rectangle</li> <li>→ Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams, algorithmes</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>→ 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>→ Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams, algorithmes</li> <li>→ Classer et ranger des objets selon des critères de longueur,</li> <li>→ de masse ou de contenance</li> </ul>
	<b>Se repérer dans le temps et dans l'espace</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Se repérer dans l'école et dans sa classe</li> <li>→ Situer des événements</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>	<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>	<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>

