

MATHEMATIQUES Grande section

D'après « Maths en herbe. Collection Diagonale, édition Nathan »

Rentrée – Toussaint : Période 1

Math en herbe : période 1 :

- Reconnaître les lignes ouvertes et les lignes fermées
- Trier et classer les objets
- Ecrire la suite des nombres jusqu'à 6
- Suivre un trajet simple
- Reconnaître des petites collections
- Distinguer les positions sur, au-dessus, au-dessous
- Se déplacer dans un labyrinthe
- Employer la correspondance terme à terme pour comparer des collections
- Etablir des relations entre les objets
- Comparer des longueurs

Mais aussi :

- Manipuler les petites collections (jusqu'à 6) jeu de dés, jeu de bataille jusqu'à 6.
- Ordonner les cartes de 1 à 6.
- Associer quantité et nombre jusqu'à 6.
- Revoir l'écriture correcte des chiffres 1, 2, 3, 4, 5 et 6.
- Faire des algorithmes 1/2/1/2

Toussaint – Noël : Période 2

Math en herbe : période 2 :

- Reconnaître des formes simples
- Réaliser des algorithmes simples
- Ecrire des nombres jusqu'à 10
- Identifier une propriété
- Distinguer gauche et droite
- Relier des éléments de deux collections selon une propriété
- Dénombrer des collections de 1 à 10 éléments
- Construire une collection de nombre donné
- Reconnaître la position entre
- Utiliser un tableau à double entrée

Mais aussi :

- manipuler les collections jusqu'à 10 : jeu avec 2 dés, jeu de bataille jusqu'à 10
- ordonner les cartes de 1 à 10
- associer quantité et nombre jusqu'à 10
- continuer l'écriture des chiffres avec 7, 8, 9.
- Commencer à travailler la notion « plus que » / « moins que » (= repérer le plus, le moins, mais aussi savoir construire une collection comportant plus d'éléments que... ou moins d'éléments que...)

Noël – Février : Période 3

Math en herbe : période 3 :

- Retrouver un chemin en suivant un codage
- Utiliser les premiers nombres ordinaux
- Repérer les cases d'un quadrillage
- Ordonner des événements
- Utiliser plus que, moins que, autant que
- Réaliser des algorithmes simples
- Reconstituer un puzzle
- Comparer des longueurs
- Réaliser des pliages

Mais aussi :

- insister sur plus que/ moins que/ autant que
- travailler sur plusieurs consignes à la fois (ex : enfiler sur un fil plus de billes rouges que de bleues mais moins de violettes, idem avec des gommettes, des cubes, des points dessinés...)
- travailler la logique avec les algorithmes et les labyrinthes
- travailler sur le vocabulaire de la négation (trouver un objet qui n'est pas bleu, désigner une forme qui n'a pas 4 côtés etc.)
- résoudre des petits problèmes de logique.

Février – Pâques : Période 4

Math en herbe : période 4 :

- Ordonner les événements de la journée
- Réaliser différents tris et classements dans une collection
- Se déplacer sur un quadrillage
- Dénombrer des collections de 1 à 16 éléments
- Interpréter un tableau à double entrée
- Construire une collection dont on connaît le nombre d'objets
- Relier des points en suivant un codage
- Ecrire la suite des nombres jusqu'à 20

Mais aussi :

- opérer des tris et des classements selon 1 puis 2 consignes données (avec ce qu'on peut trouver dans la classe : des perles, des petits animaux, des voitures, des gommettes...)
- commencer le « surcomptage » (compter à partir de 5, 6, etc.)
- résoudre des problèmes de calculs avec la situation représentée concrètement.
- Manipuler des jetons et des boîtes de dix, pour aborder la notion de dizaine (quand on aborde les nombres de 10 à 16).

Pâques – Juillet : Période 5

Math en herbe : période 5 :

- Réaliser des algorithmes récursifs simples
- Comparer des collections jusqu'à 20 éléments
- Reconnaître la gauche et la droite
- Compléter un dessin par symétrie
- Ordonner des longueurs
- Réaliser des algorithmes numériques simples
- Placer des nombres avant ou après d'autres
- Réaliser des répartitions d'objets
- Résoudre des problèmes numériques à partir de la lecture d'images

Mais aussi :

- jouer à toute sorte de jeux de logique : sudoku, tableaux à double entrée.
- Continuer de jouer aux jeux de dés avec 2 dés. Penser à varier les types de dés (constellations ou chiffres)
- Résoudre des petits problèmes numériques dont la situation est représentée concrètement ou par un dessin explicite.