

Programmation GS

Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée

Classe de GS 2016/17

✕ : DIAGONALE ✕ : VERS LES MATHS

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Explorer des formes, des grandeurs	✓ différencier et classer des formes simples ✕ ✓ reproduire un assemblage de formes simples ✕	✓ comparer et ranger des objets selon leur taille ✕ ✓ Reconnaître, classer et nommer des formes simples ✕	✓ Reproduire un assemblage de formes ✕ ✓ Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule cylindre)	✓ utiliser un instrument : la règle ✕ ✓ Reconnaître, classer et nommer des formes simples ✕ ✓ Dessiner des formes planes ✕	✓ reproduire un assemblage de solides ✕ ✓ comparer et ranger des objets selon leur masse ✕
Découvrir Les nombres et leurs utilisations	✓ Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 5 ✕ ✓ reconnaître des petites quantités ✕	✓ résoudre des problèmes de quantités ✕ ✓ dénombrer une quantité jusqu'à 10 ✕	✓ dénombrer une quantité jusqu'à 10 ✕ ✓ comparer des quantités ✕	✓ associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée, la constellation, les doigts ✕	✓ décomposer le nombre 10 ✕ ✓ lire et écrire les nombres entre 10 et 20 ✕

	✓ dénombrer des quantités jusqu'à 5  ✓ décomposer le nombre 5  ✓ lire et écrire les nombres de 1 à 5 	✓ lire et écrire les nombres de 1 à 7  ✓ Exprimer le résultat d'une comparaison avec autant que, plus que, moins que 	✓ lire et écrire les nombres de 1 à 9  ✓ Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 10 	✓ lire et écrire les nombres de 1 à 10  ✓ Comparer des quantités 	✓ mémoriser la suite des nombres jusqu'à 30 
Explorer des suites organisées	✓ organiser sa recherche  ✓ résoudre des problèmes de quantité et de partage 	✓ chercher toutes les solutions à un problème  ✓ Problèmes : recherche de compléments  ✓ Comprendre le fonctionnement du tableau à double entrée. 	✓ chercher toutes les solutions à un problème  ✓ Résoudre des problèmes de quantités  ✓ Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application 	✓ résoudre les problèmes à l'aide d'un dessin  ✓ Réaliser des tableaux à double entrées. 	✓ résoudre des problèmes de déduction  ✓ résoudre des problèmes de partage  ✓ Réaliser des algorithmes récursifs 