

Programmation Mathématiques GS

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Découvrir les formes et les grandeurs	<p>Différencier et classer des formes simples :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le flexo - Combien de côtés ? <p>Reproduire un assemblage de formes simples :</p> <p>Dessins des formes</p> <p>Reconnaissance de formes 1</p>	<p>Comparer et ranger des objets selon leur taille</p> <p>Comparaison de longueurs</p> <p>Rangement par taille</p>	<p>Reproduire un assemblage de formes :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Côtés et sommets <p>- Le domino des longueurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puzzles géométriques - Pavages -Silhouettes <p>Reconnaissance de formes 2</p>	<p>Utiliser un instrument : la règle</p> <p>Reconnaître, classer, nommer des formes simples :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Carrés et rectangles <p>Reconnaissance de formes 3</p>	<p>Reproduire un assemblage de solides</p> <p>Comparer et ranger des objets selon leur masse</p> <p>Combinaison de formes</p>

Manuels utilisés :

Vers les maths

Découvrir le monde avec les maths

Pour comprendre les maths

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Approcher les quantités et les nombres	<p>Dénombrer des quantités jusqu'à 5 : le memory des nombres</p> <p>Décomposer le nombre 4 : 4 feuilles sur un arbre</p> <p>Décomposer le nombre 5 : Les petits lapins (avec pbs)</p> <p>Travailler sur la suite des nombres : Jeux de cartes</p> <p>Construire des collections doubles : la ferme de mathurin</p> <p>Les nombres jusqu'à 5</p> <p>Plus que/moins que</p> <p>Groupements</p>	<p>Résoudre des problèmes de quantités : ajouter-retirer</p> <p>Dénombrer une quantité jusqu'à 10 : les boîtes à nombres</p> <p>Complément à 10: Deux cartes pour faire 10</p> <p>Associer une quantité à la valeur d'un élément : les bidules</p> <p>Les nombres jusqu'à 7</p> <p>Les nombres jusqu'à 9</p>	<p>Comparer des quantités : plus que/moins que...</p> <p>Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée : Le jeu du banquier</p> <p>Plouf dans l'eau !</p> <p>Compléments à 5 : 10 lutins déménagent</p> <p>Dénombrer une collection importante : la collection de bouchons</p> <p>Autant que..</p> <p>Compléments à 5, à 10</p>	<p>Résoudre des problèmes de quantités : la tirelire, le jeu des maillots</p> <p>Décomposer le nombre 10 : A 2 pour faire 10</p> <p>Compléments à 8 ou 10: Le meilleur dé</p> <p>Jeux de réussite</p> <p>Le nombre 10</p> <p>Les nombres jusqu'à 13</p> <p>Les nombres jusqu'à 16</p>	<p>Résoudre des problèmes de partage : partages inéquitables, équitables</p> <p>Résoudre des problèmes de quantité : faisons les courses</p> <p>Les doubles</p> <p>Les nombres jusqu'à 20</p> <p>Les nombres jusqu'à 30</p> <p>Comparaison de nombres</p>

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Se repérer dans l'espace et le temps	<p>Apprendre à se repérer sur un quadrillage : Les carrés de couleurs</p> <p>La journée</p>	<p>Suivre, décrire et représenter un parcours simple : Les tableaux à picots</p> <p>Prendre conscience de ce qu'est un alignement : Le morpion</p> <p>Rangement chronologique</p>	<p>Exprimer la position des objets dans l'espace : La chasse au trésor</p> <p>Rechercher tous les possibles, prendre conscience des effets d'une rotation : Quatre pions</p> <p>Utiliser un calendrier</p>	<p>Suivre, décrire et représenter un parcours : Jeux de parcours</p> <p>Comprendre le positionnement sur chaque ligne et chaque colonne : 9 tours sur quadrillage</p> <p>La semaine</p>	<p>Prendre conscience de la notion d'espace : Les rectangles coloriés</p> <p>Les saisons</p>
Apprendre à chercher Activités logiques	<p>Organiser sa recherche : Les jumeaux, défis Maths-oeufs</p> <p>Embouteillages</p>	<p>Chercher toutes les solutions possibles à un problème : Les jouets de Tom</p> <p>Travailler les propriétés caractéristiques de chaque objet : Différences</p>	<p>Chercher toutes les solutions possibles à un problème : Les tours</p> <p>Organiser des actions pour atteindre un but : Abaques-taquins</p>	<p>Résoudre des problèmes à l'aide d'un dessin : - organiser sa recherche : les étoiles - tatonner, essayer : Voitures et motos</p>	<p>Résoudre des problèmes de déductions : Sudoku animaux</p>