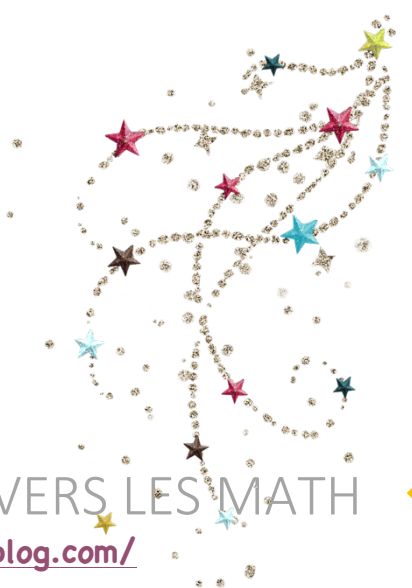




Programmation GS

Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée



☒ : MHM ☒ : DECOUVRIR LES MATH ☒ : VERS LES MATH ☒ : CAP MATH
<http://laclassedeluccia.eklablog.com/>

	Les nombres et leurs utilisations	Formes et grandeurs Les suites organisées
Période 5 Mai Juin	Nombres jusqu'à 10 - Travailler la décomposition du nombre 10. → ☒ : MHM <i>La fleur du nombre 10</i> <i>Les dominos du 10</i> - Décomposer le nombre 10 → ☒ : VERS LES MATH <i>A 2 pour faire 10</i> - Anticiper le résultat d'une somme. → ☒ → ☒ : VERS LES MATH <i>Faisons les courses : jeu de la marchande</i>	Se repérer sur un quadrillage - Repérer un alignement de cases → ☒ : VERS LES MATH TIC TAC TOE : jeu du morpion - Organiser une démarche déductive. → ☒ : VERS LES MATH SUDOKU des animaux

- Découvrir la régularité de la suite des écritures chiffrées

→  : **CAP MATH**
La grande école

- Prendre conscience que les nombres permettent d'anticiper un échange

 : **DECOUVRIR LES MATH**
→ Perdre ou gagner des bidules

- Résoudre des problèmes de partage en tenant compte de contraintes

→  : **VERS LES MATH**
Les camions
Les pièces des pirates

- Découvrir la notion de double

 : **DECOUVRIR LES MATH**
→ Les doubles

- Prendre conscience de l'espace occupé par des rectangles

 : **DECOUVRIR LES MATH**
Les rectangles coloriés

- Reproduire des figures à la règle

→  : **MHM**
Tracés à la règle

Les formes et solides

- Manipuler des formes et des solides

→  : **MHM** La boîte cachée