

PROGRAMMATION ANNUELLE

Acquérir les premiers outils mathématiques & Se repérer dans l'espace (+ cf. explorer le monde)

Grande
Section
2021-2022

quelleclasse.eklablog.com

	PERIODE 1 7, 5 semaines	PERIODE 2 6 semaines	PERIODE 3 6 semaines	PERIODE 4 7 semaines	PERIODE 5 9,5 semaines
<p>Découvrir les nombres et leurs utilisations (N)</p>	<p>N1 Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme ...) Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités</p>				
	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître globalement et exprimer de petites quantités dans des configurations connues jusqu'à 6 Comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace afin de trouver les collections équipotentes (jusqu'à 6) par correspondance terme à terme, en réalisant une collection témoin, par comptage ou perception immédiate Exprimer le résultat d'une comparaison en utilisant à bon escient le terme « autant que » 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître globalement et exprimer de petites quantités dans des configurations connues jusqu'à 10 Comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace afin de trouver les collections équipotentes ou celle qui en a plus que, ou moins que (jusqu'à 10) par correspondance terme à terme, en réalisant une collection témoin, par comptage ou perception immédiate Exprimer le résultat d'une comparaison en utilisant à bon escient les termes « autant que/ plus que/moins que » Mettre en relation comparaison et ordre des nombres : ordonner les nombres écrits jusqu'à 10 en les associant à une collect° 	<ul style="list-style-type: none"> Comparer des collections afin de trouver celle qui a « le plus de » tel élément constitutif. Exprimer le résultat d'une comparaison en utilisant à bon escient les termes « le plus de » Comprendre et commencer à utiliser les signes $< > =$ à bon escient dans une situation ludique et imagée Comparer 3 quantités (de 1 à 10) par perception immédiate Comparer après réunion 	<ul style="list-style-type: none"> Exprimer le résultat d'une comparaison en utilisant à bon escient « plus que » (pour qu'il y en ait assez), « de/en plus », « de/en moins » 	<ul style="list-style-type: none"> Comparer pour partager/distribuer équitablement

N2	Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10 (<i>au moins</i>) Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (quantité < ou = 10)			
<ul style="list-style-type: none"> collections de 1 à 10 puis 12 (commande orale) : correspondance terme à terme puis dénombrement. 	<ul style="list-style-type: none"> Collections de 1 à 10 puis 12 (commande écrite) : correspondance terme à terme puis dénombrement 	<ul style="list-style-type: none"> Collections de 1 à 15 par réunion 	<ul style="list-style-type: none"> Compléter une collection pour obtenir 2 collections équipotentes Collections de 1 à 19 	<ul style="list-style-type: none"> Compléter pour partager équitablement. dans une situation de distribution/partage Réaliser des paquets de 10
N3	Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions (+cf. suites organisées)			
<ul style="list-style-type: none"> Utiliser le nombre pour se repérer dans un calendrier (présenté sous forme de tableau vertical, horizontal ou à double-entrées) 				
<ul style="list-style-type: none"> Mémoriser sa position dans le rang, dans un jeu sportif (bêret...). Repérer l'ordre d'arrivée des jours, des étiquettes présents. 	<ul style="list-style-type: none"> Verbaliser son rang ou sa position sur un plateau de jeu, comparer des positions en respectant le sens de lecture verbaliser la position d'un objet sur la bande numérique, sur un parcours. 	<ul style="list-style-type: none"> Repérer et verbaliser la position d'un objet ou d'un nombre sur une frise numérique Réordonner une suite de nombres jusqu'à 12 et verbaliser leur position. 	<ul style="list-style-type: none"> Comparer et verbaliser des positions dans des jeux sportifs (course) Réordonner une suite de nombres jusqu'à 19 et verbaliser leur position. Repérer et verbaliser la position d'un nombre sur une droite numérique jusqu'à 10. 	<ul style="list-style-type: none"> Placer un élément en connaissant sa position et en respectant le sens de parcours Repérer la position d'un objet sur une bande numérique ou un tableau des nombres jusqu'à 30 Repérer la position d'un nombre sur une droite graduée jusqu'à 10.
N4	Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts) verbaux (mots-nombres) ou écrits (chiffres) pour communiquer des informations orales ou écrites sur une quantité jusqu'à 10 au moins.			
<ul style="list-style-type: none"> Associer les petites quantités à leurs représentations jusqu'à 6 (doigts, constellations, écritures chiffrées) Exprimer une quantité à l'aide des différentes représentations jusqu'à 6 Utiliser avec aisance les doigts de sa main pour montrer une quantité ou pour dénombrer. 	<ul style="list-style-type: none"> Associer les petites quantités à leurs représentations jusqu'à 10 (doigts, constellations, écritures chiffrées) Exprimer une quantité à l'aide des différentes représentations jusqu'à 10 Ecrire le nombre de présents/absents, filles/garçons Comprendre et commencer à manipuler les signes <> = pour communiquer sur des situations de comparaison 	<ul style="list-style-type: none"> Réunir rapidement 2 petites quantités par reconnaissance globale des symboles analogiques 	<ul style="list-style-type: none"> Communiquer sur les quantités jusqu'à 10 dans une situation d'échange. Communiquer sur les nombres de 10 à 19 Comprendre les signes + ou -, = en situation 	<ul style="list-style-type: none"> Communiquer sur les quantités jusqu'à 10 au moins dans une situation d'échange de monnaie conventionnelle (euro) Communiquer sur les quantités jusqu'à 10 ou + dans une situation d'ajout/ de retrait/ de partage de petites quantités. Comprendre les signes + ou -, = en situation (trouver l'opérateur)

		<ul style="list-style-type: none"> Passer une commande écrite pour résoudre un problème concret portant sur la réalisation de collections équipotentes (jusqu'à 10 puis 12). 	<ul style="list-style-type: none"> Passer une commande écrite pour résoudre un problème concret portant sur la réalisation de collections équipotentes (jusqu'à 10 puis 15). 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les signes « +, -, = » pour communiquer sur des quantités et leur changement d'état. 	
N5	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments				
<i>cf. toutes les situations de :</i> <ul style="list-style-type: none"> perception globale (dans des configurations variées d'éléments de différentes natures) de dénombrement/comparaison (je ne recompte pas une collection dont seule la disposition ou la nature a changé) réalisation de collections (je montre une même quantité de différentes façons) 					
N6	Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant 1 au nbre précédent et que cela correspond à la quantité précédente +1				
<ul style="list-style-type: none"> lors des rituels de l'appel, de la date, sur la comptine numérique En réalisant une collection par ajouts successifs de 1 à 6 En manipulant plusieurs représentations de nombres qui se suivent. <p>→ de 0 à 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> lors des rituels date/ appel/comptine Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait d'1 élément. <p>→ de 0 à 10</p>	<ul style="list-style-type: none"> idem période 2 + rituels autour de la frise numérique : précédent/ suivant, anticiper le résultat d'un déplacement sur bande/droite numérique <p>→ de 0 à 16</p>	<ul style="list-style-type: none"> idem période 4 + Anticiper le nombre suivant d'un compteur numérique lors de la construction des nombres de 11 à 19 Anticiper la case d'arrivée d'un jeu de plateau Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait de petits quantités <p>→ de 0 à 19</p>	<ul style="list-style-type: none"> idem rituels + se repérer dans le tableau des nombres jusqu'à 30 (1^{ère} approche). <p>→ jusqu'à 30</p>	

N7	Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins (<i>dénombrer en évitant le comptage-numérotage</i>)				
<i>cf. compétences précédentes : quantifier pour comparer, pour réaliser des collections, exprimer/comparer des positions, résoudre un problème</i>					
Dénombrer des petites collections organisées ou non, déplaçables ou non jusqu'à 6	Dénombrer des petites collections organisées ou non, déplaçables ou non, jusqu'à 10 au moins	Idem avec des collections de plus en plus importantes	<ul style="list-style-type: none"> • Idem + • Organiser son comptage en procédant à des regroupements effectifs ou mentaux pour dénombrer une collection dont les éléments sont déplaçables ou non. 	<ul style="list-style-type: none"> • Idem + • Utiliser le surcomptage pour dénombrer des collections = ou >10 • Procéder à des regroupements par 10 pour dénombrer une collection importante (jusqu'à 30) 	
N8	Composer et décomposer des collections par manipulations effectives ou mentales Dire combien il faut ajouter ou enlever pour aller à des quantités ne dépassant pas 10 Parler des nombres à l'aide de leur décomposition				
<ul style="list-style-type: none"> - Chercher et mémoriser les décompositions de 1 à 4 à partir d'une comptine - Dire combien il manque pour atteindre une collection de 4 éléments. - Trouver le nombre de jours restant avant un événement sur le calendrier. 	<ul style="list-style-type: none"> - Composer et décomposer des collections en augmentant, diminuant, réunissant des quantités jusqu'à 6 pour résoudre un problème. - Chercher et mémoriser toutes les décompositions possibles des nombres de 2 à 5 et les représenter. - Distinguer valeur et quantité d'objets : regrouper, composer des sommes, échanger (monnaie avec billet de 5 euros) 	<ul style="list-style-type: none"> - Composer une collection en réunissant mentalement 2 collections (jusqu'à 10) - Chercher et mémoriser toutes les décompositions possibles des nombres de 5 à 9 (avec les doigts, avec du matériel) 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser ses connaissances sur les décompositions des nombres pour dénombrer rapidement une collection non organisée et non déplaçable. - Composer/décomposer le nombre 10 avec du matériel varié. - Construire les nombres de 10 à 19 avec des barres de perles. - Réunir des collections pour atteindre un nombre jusqu'à 5 puis 10, - Trouver les compléments à 5 et à 10 (boulier) - Distinguer valeur et quantité d'objets : regrouper, composer des sommes, échanger (monnaie avec billet de 10 euros) 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser ses connaissances sur les décompositions pour rendre la monnaie (jusqu'à 10). - Construire les nombres de 10 à 19 avec des boîtes de 10 objets, abaques - Mémoriser les compléments à 10. - Utiliser les compléments à 10 dans une situation ordinale. - Composer, décomposer des collections en procédant à des groupements par 10 (boîtes de 10, abaques..) 	

N9	Dire la suite des nombres jusqu'à 30 (<i>acquérir la suite orale des mots-nombres</i>) Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30)				
<ul style="list-style-type: none"> jusqu'à 12 à l'endroit et à rebours 		<ul style="list-style-type: none"> jusqu'à 16 à l'endroit et à rebours 	<ul style="list-style-type: none"> Jusqu'à 19 à l'endroit et à rebours 	<ul style="list-style-type: none"> Jusqu'à 30 au moins à l'endroit et à l'envers 	
N10	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10 (<i>au moins</i>) Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10 <i>en respectant la trajectoire</i>				
Essayer d'écrire les nombres connus en chiffres dans une situation concrète de communication.					
<ul style="list-style-type: none"> Lire de 1 à 6 Écriture : tracer 1, 2 et 3 (support blanc puis ligné) 		<ul style="list-style-type: none"> Lire de 1 à 10 Écriture : tracer 4 et 5 (support blanc puis ligné) 	<ul style="list-style-type: none"> Lire de 1 à 10 puis 12 Écriture : tracer 6 et 7 (support blanc puis ligné) 	<ul style="list-style-type: none"> Lire de 1 à 19 Écriture : tracer 8, 9, 0 (supp. blanc puis ligné) Tracer tous les chiffres entre 2 lignes. 	
N11	Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres (<i>au moins</i>) Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (jusqu'à 10 <i>au moins</i>)				
+ toutes les activités de la compétence N6 autour des écritures chiffrées (<i>compteurs, droite numérique et graduée, tableau des nombres notamment</i>)					
<ul style="list-style-type: none"> Ranger les nombres de 1 à 6 écrits en chiffres Compléter la bande numérique jusqu'à 6 Trouver le nombre précédent/suivant 		<ul style="list-style-type: none"> Ranger les nombres de 1 à 10 écrits en chiffres Compléter la bande numérique jusqu'à 10 Trouver le nombre précédent/suivant 	<ul style="list-style-type: none"> Ranger les nombres de 1 à 10 puis 12 écrits en chiffres Compléter la bande numérique jusqu'à 10 puis 12 Trouver le nombre précédent/suivant Utiliser les signes $<> =$ 	<ul style="list-style-type: none"> Consolider le rangement des nombres de 1 à 10 écrits en chiffres Ranger les nombres de 1 à 19 écrits en chiffres Compléter la bande numérique jusqu'à 19 Trouver le nombre précédent/suivant Compléter le tableau des nombres (jusqu'à 30) Commencer à faire le lien entre écriture chiffrée de la dizaine et groupes de 10. 	
N12	Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage (nbs jusqu'à 10)				
<ul style="list-style-type: none"> S'initier aux premiers « problèmes » : définition, vocabulaire, fonctionnement Résoudre des problèmes concrets de comparaison avec support visuel 		<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes de réunion, d'ajout/retrait portant sur des petites quantités 	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes de réunion, d'ajout/retrait sur des quantités supérieures ou égales à 10 	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes de réunion, ajout/retrait, décomposition. Trouver l'opérateur ; commencer à utiliser les signes conventionnels +, - et = en situation. 	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes de réunion, ajout/retrait, décomposition, partages équitables et inéquitables/distribution Utiliser « l'addition » pour résoudre un problème.

		PERIODE 1 7, 5 semaines	PERIODE 2 6 semaines	PERIODE 3 6 semaines	PERIODE 4 7 semaines	PERIODE 5 9,5 semaines
<p>Certaines compétences sont travaillées spécifiquement tout au long de l'année lors des ateliers autonomes dans le cadre des « parcours étoilés » et des défis/casse-têtes : tangrams, puzzles, géoplans, code couleur, mosaïc, vis/dévisse, aximo, logix, pyramide, bahut malin, sudoku des formes, polydrons, kaplas etc... + les « paris » ponctuels</p>						
<p>Explorer des formes (F), des grandeurs (G) et des suites organisées (SO)</p>		<p>F1 Classifier des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle/disque, rectangle) et ce, dans toutes leurs orientations et configurations Reproduire, dessiner des formes planes</p>				
		<ul style="list-style-type: none"> • Trier les formes • Reconnaître les formes dans l'environnement • Construire les formes avec du matériel (élastiques, bâtonnets, pailles, pâte à modeler...) • Identifier les formes selon leurs caractéristiques au toucher. 	<ul style="list-style-type: none"> • Associer des formes à leurs représentations (formes pleines, contours) par superposition. • Associer différentes représentations des formes (pleines et contours). • Reconnaître une forme d'après sa description • Construire des formes fermées d'après leur description • Repérer les côtés et les sommets, les dénombrer 	<ul style="list-style-type: none"> • Commencer à nommer précisément et à mémoriser les propriétés des principales formes vues lors des périodes précédentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire des figures sur support pointé : les géoplans, les reproduire à main levée. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tracer à la règle • Dessiner les formes connues sur différents types de papier (pointé, quadrillé, strié) • cf arts : produire des figures par symétrie axiale (pliage de papier, découpage)
		<p>F2 Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)</p>				
		<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les faces des solides à partir de leurs empreintes • Associer un solide à ses empreintes 	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver et recouvrir les faces d'un pavé. • Assembler des pavés pour remplir une boîte. • Fabriquer un cube à partir d'un patron (dé à jouer) 	<ul style="list-style-type: none"> • Construire des boîtes fermées en respectant des contraintes (polydrons) • Identifier des solides identiques selon leurs caractéristiques au toucher. 	<ul style="list-style-type: none"> • Associer plusieurs représentations et photographies de solides 	<ul style="list-style-type: none"> • Associer chaque face à son ou ses solides

	F3	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)				
		<ul style="list-style-type: none"> Inventer des constructions avec des solides (kaplas et autres solides en bois), les assembler pour construire la tour la plus haute, pour construire un pont Reproduire des modèles de constructions avec des solides. 	<ul style="list-style-type: none"> Retrouver les pièces manquantes d'un assemblage de formes. 	<ul style="list-style-type: none"> Reproduire un assemblage simple de formes par superposition avec contour des pièces Reproduire un assemblage simple de formes sans le contour des pièces. 	<ul style="list-style-type: none"> Assembler des carrés en respectant une contrainte (contact par le sommet et/ ou les côtés) Inventer des assemblages de formes Assembler des formes selon une description orale (sous la dictée) Découvrir et manipuler les pièces du tangram : inventer un assemblage, les assembler par les côtés ou les sommets. 	<ul style="list-style-type: none"> Reproduire des assemblages de plus en plus complexes de formes avec puis sans contour, par superposition, à côté du modèle, à l'échelle ou avec un modèle plus petit (tangram). <i>cf Espace : reproduire une disposition sur quadrillage</i>
	G	Classer et ranger des objets selon un critère de longueurs, de masse ou de contenance				
		<ul style="list-style-type: none"> Avec la toise construite en période 1 : comparer sa taille à chaque période. Utiliser les mesures de masses et de contenances dans une situation concrète : en réalisant une recette notamment 				
		<ul style="list-style-type: none"> Construire une toise 	<ul style="list-style-type: none"> comparer et ordonner les longueurs de bandes par superposition : assembler les bandes de longueurs égales 	<ul style="list-style-type: none"> Comparer les longueurs de bandes en utilisant un étalon intermédiaire 	<ul style="list-style-type: none"> Comparer des longueurs pour compléter un pavage (chemin) 	<ul style="list-style-type: none"> Construire une balance et comparer des masses Comparer des contenances par transvasement
	SO	Identifier une organisation régulière et poursuivre son application				
	<i>Compétence travaillée essentiellement dans le cadre des ateliers autonomes : défis/casse-têtes tout au long de l'année</i>					
Se repérer dans l'espace (E)	<p>Se situer et situer des objets entre eux, par rapport à soi, à des objets repères</p> <p>Réaliser un parcours, un trajet à partir de sa représentation</p> <p>Elaborer les premiers essais communicables de représentation plane ; orienter et utiliser correctement le support</p> <p>→ quadrillage et tableau à double entrée</p>					
				<ul style="list-style-type: none"> Reproduire l'emplacement d'objets en veillant à la bonne orientation du support modèle. Inventer un pavage avec des carrés de couleurs. 	<ul style="list-style-type: none"> Lire un tableau à double entrée, coder la position d'objets. Sur quadrillage : <ul style="list-style-type: none"> Résoudre un un problème (sudoku, morpion, logix etc...) Coder et décoder des déplacements Programmer les déplacements d'un robot 	

ACTIVITÉS

PÉRIODE 1

LES NOMBRES

Outils principaux de référence : [Capmaths GS](#) – [MHM GS](#) – [Maths à grand pas](#) – [Vers les maths](#) – [Ateliers La Classe](#) - [Autres](#)

Rituels / regroupement

<ul style="list-style-type: none"> - « Même valeur » (carte à jouer) de 1 à 6 - « Jeu du muet » - « Montrer la carte » représentations du nombre donné ou montré - Connaissance de la main et des doigts / gym des doigts, montrer x doigts, x jetons - Jeu de kim de 1 à 5 (constellations/chiffree) ; cartes éclairs 1 à 6 - Le bon numéro de 1 à 6, nombre mystère de 1 à 6, précédent/suivant - « Combien d'objets ? » (cartes petites collections/constellations jusqu'à 6) - 4 feuilles sur un arbre - Mémoriser sa position dans le rang ou dans un jeu « sportif » (béret...). - Découvrir la frise numérique de la classe : dé collectif/cartes représentations : trouver le nb sur la frise, repérer le nb d'élèves présents sur la frise, précédent/suivant - L'appel : ordre d'arrivée à partir des étiquettes, repérer et écrire le nb de présents/absents, repérer le nb sur la frise (cf. progression des rituels) 		<ul style="list-style-type: none"> - Le calendrier : combien de jours avant telle date/ la date : n° du jour - C'est quoi avoir un problème ? Fiche problème du jour avec cartes consignes - Jocatop : résolution de problèmes en maternelle / princesseauxpetitspois) → VPI <u>Comptine (suite orale des mots-nombres)</u> - Travailler la « chanson des nombres » en commençant par le dernier à retenir par répétition du modèle, à partir de 0, de 5, de 7, jusqu'à un nombre limite, furet, ping/pong, relais, à rebours de 11, de 12. - « la soupe de ma grand-mère » de 1 à 10 - « 1, 2, 3 » : 1 à 12 en intercalant un mot - Aller très loin « combien de plumes » - Dire à l'envers : « 4 feuilles sur un arbre », « Ils étaient 10 dans le nid », « drôle de zoo » - La comptine du Castor version 1 	
--	--	--	--

Atelier dirigé (Enseignante) en petits groupes

Atelier semi-dirigé (Atsem) en petits groupes

<ul style="list-style-type: none"> Rangement rapide (enveloppes 4, 5, 6) Autant de bleus que de rouges / Rouges et bleues : « autant que » Jeu du goûter (2 séances) Jeu du marchand (2) avec pièces de 1 et 2 € Ecrire les chiffres 1, 2 et 3 en chiffres avec Timothée le Serpent, les chiffres déguisés et le contour des mains 		<ul style="list-style-type: none"> Memory de 1 à 6 – dominos traditionnels et dominos doigts (→ atelier autonome) Le cache-loto des quantités de 1 à 6 (collections) Les collections pareilles de 1 à 6 (intrus/poubelle) Fleur des nombres : 1, 2 et 3 (→ atelier autonome) Jeu des paniers/dé Jeu de la poubelle (ou haricocos : à préciser) Jeu de la carte retournée (1) avec des petites quantités 	
---	--	--	--

ACTIVITÉS PÉRIODE 1 :

FORMES GRANDEURS ET SUITES ORGANISÉES

Outils principaux de référence : [Capmaths GS](#) – [MHM GS](#) – [Maths à grand pas](#) – [Vers les maths](#) – [Ateliers La Classe](#) – [Autres](#)

Rituels / regroupement – groupe classe

- Jeu de kim avec des formes
- La forme mystère
- Chasse aux formes (en même temps que la chasse aux lettres et aux chiffres : 3 équipes) dans l'école et le quartier : photographies.
- Mise en commun des tris de formes et d'empreintes réalisés avec l'Atsem
- Construire une toise et mesurer les élèves (rituel de chaque période)
- Ponctuellement à chaque période : utiliser les mesures de masses et de contenances en situation lors des ateliers cuisine (recette)

F1
F2
G

Atelier dirigé (Enseignante) en petits groupes

Atelier semi-dirigé (Atsem) en petits groupes

Le sac à malice (= boîte à toucher) : retrouver les formes identiques à celles exposées et les trier parmi : triangle, carré et autres (dont disques) → présenter l'atelier autonome correspondant

« Le jeu des formes » : album : « une petite forme de rien du tout »
→ construire des triangles puis des carrés avec des élastiques (autour des chevilles – dans la cour)

« 2 tailles de bâtons » : construire des formes fermées différentes. Comment construire un carré? (même taille de bâtons) Un rectangle ? (2 tailles face à face) ; Matérialiser les angles avec des boules de pâte à modeler → présenter l'atelier autonome correspondant

Défi (plusieurs petits groupes en même temps ou espace défi en autonomie) : produire des carrés et des rectangles avec du matériel de classe/bâtons et les dessiner.

Défi (plusieurs groupes en même temps ou espace défi en autonomie) : Comment produire des disques (ronds) avec du matériel de classe? impossible avec les bâtons/stylos → pâte à modeler, ficelle.

F1

Trier les formes selon leurs particularités (évaluation diagnostique) : *en autonomie mais sous surveillance*

Trier sur des affiches les photographies prises lors de la chasse aux formes

Faire des empreintes de faces de solides (peinture)

Associer chaque empreinte (qui ont été préalablement découpées et mélangées) à son solide. Coller sur une affiche sous les photos des solides correspondants.

Jeux de construction (Kapla et autres solides divers en bois) : constructions libres, faire la tour la plus haute, construire un pont, reproduire des modèles (à poursuivre lors des ateliers autonomes – casse-têtes)

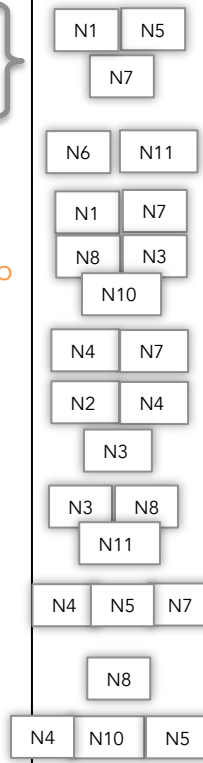
F1

F2

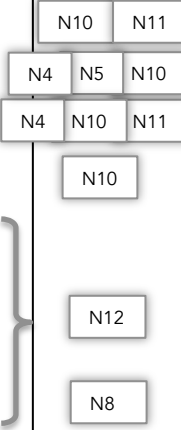
Outils principaux de référence : [Capmaths GS](#) – [MHM GS](#) – [Maths à grand pas](#) – [Vers les maths](#) – [Ateliers La Classe](#) - [Autres](#)

Rituels / regroupement

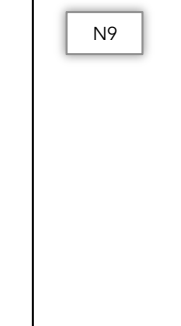
- Grande bataille de de 1 à 7 puis 10
- Les voitures (comparer puis placer dans des boîtes de tailles différentes.
- La carte mystère (une carte retournée du château des cartes de jeux : quelle est la carte retournée ?) → vpi
- rituel de la tour d'appel (avec tour de référence du total, 2 couleurs de cubes pour voir l'ordre d'arrivée fille/garçon, écrire le nb de présents/absents, le nb de filles/garçons)
- Jeu du muet/montre la carte du nombre donné ou montré
- Montrer x doigts ou jetons
- L'escargot caché / la coccinelle : quelle carte ? (frise numérique)
- Le calendrier : combien de jour avant telle date, rituel de la date : n° du jour
- « Combien d'objets ? » (cartes petites collections/constellations jusqu'à 10)
- cartes nombres de 1 à 5 : décomposer avec 2 mains de plusieurs façons + Les cartes des boîtes de calculs
- Dé collectif/cartes représentat° : trouver le nb sur la frise de 1 à 10



- Nombre mystère de 1 à 10, Où est Gribouille ?
- Jeu du kim de 1 à 10 : constellations/écriture chiffrée
- Cartes éclairs de 1 à 10 - Le bon numéro de 1 à 10
- Le sac à malice (+ retrouver le chiffre sur la bande numérique)
- Fiche problème du jour et cartes consignes
- Jocatop : résolution de problèmes en maternelle / princesseauxpetitspois) → VPI
- Le coffre du pirate (ajout ou retrait de très petites quantités +/- 1 ou 2)

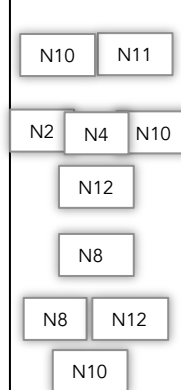


- Comptine numérique : revoir celles de la période 1 +
- Travailler la « chanson des nombres » en commençant par le dernier à retenir par répétition du modèle, à partir de 0, de 5, de 7, jusqu'à un nombre limite, furet, ping/pong, relais, à rebours de 11 et 12
 - Dire à l'envers : « les 10 cerfs-volants »
 - Aller très loin : « un petit cochon »



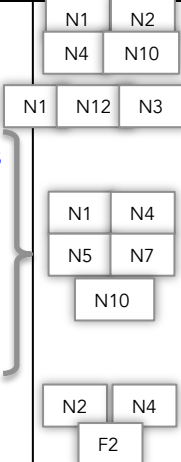
Atelier dirigé (Enseignante) en petits groupes

- 1/Trier les cartes de jeux et les ranger de 1 à 10, de 10 à 0, réussite n° 1, 2/ dés et cartes à jouer, bande articulée avec dé + réussite de 10 à 0 par 2 (en parallèle) (créneau formes) → + atelier autonome
- Les chiens et les os (commande écrite) → + atelier autonome
- Le jeu du billard ou les paniers d'œufs (réunion) : 2 séances
- Les dominos des nbs à décomposer avec boîtes + bricolo : trouver toutes les décompositions possibles de 2 à 5 → + atelier autonome
- Le magasin de jouets avec porte-monnaie et billets de 5 euros
- Ecrire 4 et 5 en chiffres (cf. ressources période 1).



Atelier semi-dirigé (Atsem) en petits groupes

- La carte retournée (1) et (2) : réinvestissement par 2 avec commande orale puis écrite.
- Jeu de la course de voitures (+comparer le nb de médailles)
- Jeu : la petite bataille (différentes représentations de 1 à 6 puis constellations non organisées de 1 à 7 / doigts)
- Jeu : la bataille des cartes à jouer de 1 à 8 puis 10 (matérialiser les tours de jeu avec quadrillage de 10 cases+ 1 jeton/tour)
- Le cache-loto de 1 à 10 (écritures chiffrées) + sac à malice
- Fleur des nombres : 4, 5, 6
- Fabrication d'un dé à jouer : séance 1 : découverte du dé, séance 2 : fabrication (sur le créneau « formes »)



ACTIVITÉS

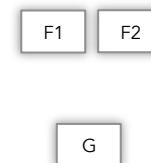
PÉRIODE 2

FORMES GRANDEURS ET SUITES ORGANISÉES

Outils principaux de référence : [Capmaths GS](#) – [MHM GS](#) – [Maths à grand pas](#) – [Vers les maths](#) – [Ateliers La Classe](#) – [Autres](#)

Rituels / regroupement – groupe classe

- Jeu de kim avec des formes et solides
- La forme mystère, le solide mystère
- Message géométrique (2 élèves : utiliser le rabat du tableau pour isoler).
- Mesurer les élèves (rituel de chaque période)
- Ponctuellement à chaque période : utiliser les mesures de masses et de contenances en situation lors des ateliers cuisine (recette)



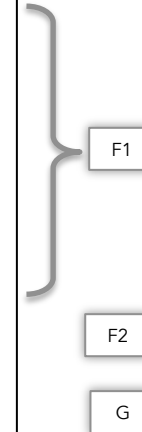
Atelier dirigé (Enseignante) en petits groupes

- Construire des formes fermées avec des bâtons de taille identique puis différente selon une consigne orale : prendre en photo et marquer les sommets avec de la pâte à modeler
- Les 2 feuilles : superposer 2 feuilles et tracer la forme obtenue. Tracer et compter les côtés et sommets.
- Les belles boîtes puis ranger le plus de boîtes possible dans un carton
- Les pièces manquantes (puzzles géométriques) – 2 séances



Atelier semi-dirigé (Atsem) en petits groupes

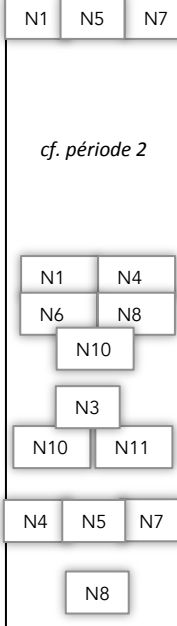
- Loto des formes (cartes formes pleines puis contours)
- Trier les photos réalisées en atelier dirigé selon le nombre de côtés/sommets (placer d'abord dans une fiche plastique pour tracer afin d'aider au comptage), reproduire certaines figures avec les bâtons, les dessiner
- Même forme exactement : retrouver la forme qui se superpose au dessin de la carte (formes pleines puis contours)
- Fabrication d'un dé à jouer à partir du patron du cube
- Une bande pile sur l'autre + séance 1 « les peaux de serpents (superposition)



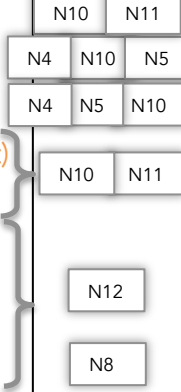
Outils principaux de référence : [Capmaths GS](#) – [MHM GS](#) – [Maths à grand pas](#) – [Vers les maths](#) – [Ateliers La Classe](#) - [Autres](#)

Rituels / regroupement

- Même carte exactement
- rituel de la tour d'appel (idem période 2)
- Le calendrier/date
- La carte mystère (une carte retournée du château des cartes de jeux : quelle est la carte retournée ?) → vpi
- Montrer x doigts ou jetons
- Les tours dessinées (1) : réunion puis comparaison de tours (activité préparatoire sur le créneau motricité : ordonner des tours de 1 à 10 avec les blocs de motricité)
- déplacements sur frise numérique jusqu'à 10 : la grenouille
- Les chaussettes sont-elles sèches de 1 à 12 / = corde à linge
- « Combien d'objets ? » (cartes petites collections/constellations jusqu'à 10)
- cartes nombres de 5 à 10 : décomposer avec 2 mains de plusieurs façons + Les cartes des boîtes de calculs



- Nombre mystère et Où est Gribouille ? de 1 à 12
- Dé/cartes représentat° : trouver le nb sur la frise de 1 à 10
- Jeu du kim de 1 à 12 (constellations/chiffres)
- Jeu du nbre suivant de 7 à 12 (oral/oral, écrit/oral, écrit/écrit)
- Le bon numéro de 1 à 12
- Fiche problème du jour et cartes consignes/énigmes
- Défis maths/Maths en vie
- Le coffre du pirate de 1 à 16 (ajout ou retrait de très petites quantités +/- 1 ou 2)

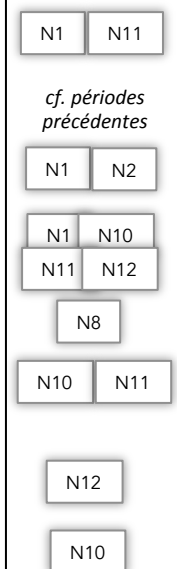


- Comptine numérique : revoir celles de la période 2 +
- Travailler la « chanson des nombres » en commençant par le dernier à retenir par répétition du modèle, à partir de 0, de 5, de 7, jusqu'à un nombre limite, furet, ping/pong, relais, à rebours de 13, 14, 15, 16, le tambourin
 - De 1 à 16 « Béatrice a des écrevisses », « la grenouille »



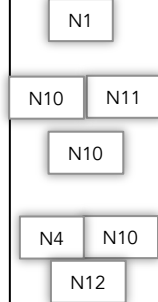
Atelier dirigé (Enseignante) en petits groupes

- La bataille des aimants / introduction des signes (comparator ou version personnelle avec le canard gourmand)
- Fleur des nombres 7, 8 et 9 (sur créneau formes)+ cahier nbs
- Le cirque (ou les jouets) puis en retournant la carte comme pour = La carte retournée » avec des collections plus importantes et non organisées : commande orale
- Le 1 rouge
- Les boîtes à nombres (Nathan) : collection de 1 à 10 : décomposit°
- Les dominos des nbs à décomposer avec boîtes + bricolo : trouver ttes les décompositions possibles de 5 à 9 → + ateliers autonomes / cahier des nbs
- Le gobelet : 2 dés à additionner rapidement par reconnaissance globale – jeu du serpent avec 2 dés
- Ecrire 6 et 7 (cf. ressources période 1 – séance décrochée)



Atelier semi-dirigé (Atsem) en petits groupes

- Jeu de bataille de dés à 3 + 3 cartes à jouer
- La réussite de 1 à 10 + La bande articulée chiffrée de 1 à 10
- Réussite n° 1 (tri des cartes à jouer de 10 à 0)
- Kikoukirit (dé/chiffres de 1 à 9)
- Les pompiers à habiller (commande écrite, l'atsem est la marchande)
- Le jeu des pompiers



ACTIVITÉS

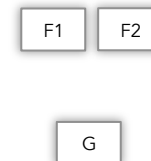
PÉRIODE 3

FORMES GRANDEURS ET SUITES ORGANISÉES

Outils principaux de référence : [Capmaths GS](#) – [MHM GS](#) – [Maths à grand pas](#) – [Vers les maths](#) – [Ateliers La Classe](#) – [Autres](#)

Rituels / regroupement – groupe classe

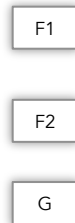
- Jeu de kim avec des formes et solides
- La forme mystère, le solide mystère (+ compléter affiches au fur et à mesure)
- Message géométrique (2 élèves : utiliser le rabat du tableau pour isoler).
- Mesurer les élèves (rituel de chaque période)
- Ponctuellement à chaque période : utiliser les mesures de masses et de contenances en situation lors des ateliers cuisine (recette)



Atelier dirigé (Enseignante) en petits groupes

Atelier semi-dirigé (Atsem) en petits groupes

Polydrons : construire des boîtes fermées selon certaines contraintes, reproduire des modèles
 Boîte / sac à toucher : 1 série visible : trouver le solide touché à partir de sa description, retrouver le double d'un solide visible (→ atelier autonome)
 Les peaux de serpents (2 séances)



Puzzle à reproduire par superposition (2 séances : bleu/vert puis jaune/rose/orange)
 Les puzzles « casse-têtes » (sans le contour)



Outils principaux de référence : [Capmaths GS](#) – [MHM GS](#) – [Maths à grand pas](#) – [Vers les maths](#) – [Ateliers La Classe](#) – [Autres](#)

Rituels / regroupement

<ul style="list-style-type: none"> - Cartes à compter de loin (stratégies de regroupement de petites quantités) - rituel de la tour d'appel (idem période 2) + boulier + 2 en 2 + compteur - Les compléments à 10 avec boulier/cartes + écriture des chiffres - Le calendrier/date - Les tours dessinées (2) : compléter pour en avoir « autant que » - Les chaussettes sont-elles sèches de 1 à 12 / = corde à linge - Nombre mystère et Où est Gribouille ? de 1 à 19 - Dans mon zoo (+/-1, combien de + ou de - ?, compléter ou retirer pour avoir « autant que ») - Jeu du nbre suivant/précédent de 10 à 19 - Compteur en dénombrant une collection - Le bon numéro de 1 à 19 - La famille dix (mémorisation des nbs de 11 à 19) 	<p>N7</p> <p>cf. périodes précédentes</p> <p>N3</p> <p>N10 N11</p> <p>N2 N6</p> <p>N8</p> <p>N6 N7</p> <p>N10 N11</p> <p>N10 N11</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux sportifs (course) : classer l'ordre d'arrivée - Fiche problème du jour et cartes consignes /énigmes - Défis maths/maths en vie - Greli-grelo (réunion) - Avec 2 cartes combien de points (réunion) 	<p>N3</p> <p>N12</p> <p>N8</p>
		<p><u>Comptine numérique</u> : revoir celles de la période 2 +</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travailler la « chanson des nombres » en commençant par le dernier à retenir par répétition du modèle, à partir de 0, de 5, de 7, jusqu'à un nombre limite, furet, ping/pong, relais, à rebours de 13, 14, 15, 16, le tambourin - 1 à 16 : « sur le marché de Paris », de 2 en 2 - Compter en manipulant le boulier + cartes flash 11 à 19 - Le lièvre et la tortue - Compteur /collection 	<p>N9</p>

Atelier dirigé (Enseignante) en petits groupes

<ul style="list-style-type: none"> - Le 10 dans tous ses états : fleur, bricolo, dominos/boîtes à décomposer, boîtes à nbs → + cahier des nombres en autonomie - Les médailles de champions « plus que » - Tables de Seguin+ Les boîtes à nombres (Nathan) de 10 à 19 - Le bocal de bonbons : intro de + et - (2 séances) - La bergerie (compléments à 5 puis 10) - Le magasin de jouets avec porte-monnaie : billets de 10 - Ecrire 8, 9 et 0 	<p>N2 N4</p> <p>N8</p> <p>N1</p> <p>N2 N6</p> <p>N8 N10</p> <p>N4 N6 N8</p> <p>N8</p> <p>N8 N12</p> <p>N10</p>
---	--

Atelier semi-dirigé (Atsem) en petits groupes

<ul style="list-style-type: none"> - Le jeu du lièvre et la tortue : +/- - A la boulangerie (3 séances) - Halli-galli à 5 puis 10 (2 séances) 	<p>N3 N4</p> <p>N6 N10</p> <p>N11</p> <p>N4 N8 N12</p> <p>N8</p>
--	--

ACTIVITÉS

PÉRIODE 4 :

FORMES GRANDS ET SUITES ORGANISÉES

Outils principaux de référence : [Capmaths GS](#) – [MHM GS](#) – [Maths à grand pas](#) – [Vers les maths](#) – [Ateliers La Classe](#) – [Autres](#)

Rituels / regroupement – groupe classe

- Jeu de kim des solides
- Mesurer les élèves (rituel de chaque période)
- Ponctuellement à chaque période : utiliser les mesures de masses et de contenances en situation lors des ateliers cuisine (recette)



F2

G

Atelier dirigé (Enseignante) en petits groupes

Atelier semi-dirigé (Atsem) en petits groupes

Forme contre forme / 4 carrés identiques : réaliser des assemblages différents selon une contrainte : faire toucher par les sommets et/ou les côtés

Dictée d'assemblage de formes

Découverte des pièces du Tangrams : côtés et sommets

F3

Découverte du géoplan

Réaliser ses propres modèles de « puzzles de formes »

Jeu des 7 familles des solides

Le chemin des couleurs

F1

F3

F2

G

ESPACE

- Découverte du quadrillage de la cour : cacher des objets → message écrit d'une équipe à l'autre pour retrouver les objets. Changer l'orientation du message volontairement pour prendre conscience de son importance
- Quadrillage de la cour : tableau à double-entrée (codage couleurs/lettres)

E

Avec des carrés de couleurs : inventer un « joli » pavage

E

Outils principaux de référence : [Capmaths GS](#) – [MHM GS](#) – [Maths à grand pas](#) – [Vers les maths](#) – [Ateliers La Classe](#) - [Autres](#)

Rituels / regroupement

- Les aimants / voitures
- rituel de la tour d'appel (idem période 2) + boîtes d'œufs et abaques
- Les compléments à 10 avec boîtes d'œufs et abaques
- Le calendrier/date
- La droite graduée jusqu'à 6 puis 10 (+ graduations manquantes) : l'araignée et la grenouille
- Les chaussettes sont-elles sèches de 1 à 30 / = corde à linge
- Nombre mystère et Où est Gribouille ? de 1 à 30
- Jeu du nbre suivant/précédent de 10 à 30
- Compteur en dénombrant une collection jusqu'à 30
- Le cache qui cache (compléments)
- 2 cartes font 10 (trouver la 2^{ème})
- La grande école (Vpi)
- Le bon numéro de 19 à 30

N8
cf. période 2

N3
N10 N11

N6 N7
N10 N11

N8

N10 N11

- Fiche problème du jour et cartes consignes / énigmes
- Défis maths / maths en vie
- Combien de jetons dans la boîte ? (ajout/retrait/compléter)
- Avec 2 cartes combien de points : retourner la plus grande pour encourager le surcomptage / bocal de bonbons
- Le robot

N12
N4 N8

Comptine numérique : revoir celles de la période 2 +

- Travailler la « chanson des nombres » en commençant par le dernier à retenir par répétition du modèle, à partir de 10, jusqu'à un nombre limite, furet, ping/pong, relais, à rebours de 20, de 30, le tambourin, le lièvre et la tortue
- 1 à 19 : « combien de clics ? combien de clacs ? »
- Compter de 5 en 5, de 10 en 10 (en lien avec l'appel : étiquettes regroupées par 5 puis par 10 + boîtes d'œufs et abaque ; cartes flash) ; comptine Castor 2 en 2
- calculines : l'escargot (compléments à 10, l'omelette (12, 13 ...))

N9

Atelier dirigé (Enseignante) en petits groupes

- Les gâteaux à décorer (partages équitables déplaçables)
- Les camions et les caisses (partages équitables et non déplaçables, inéquitables) : fiches de recherche avec manip puis sans.
- frise numérique et droite graduée : construct^o jusqu'à 10 avec matériel à manipuler : jeu de l'araignée + 1 séance version motricité en amont
- A deux pour faire 10 (boîtes à nombres ou à œufs)
- Créer des groupements pour dénombrer : les paquets de bonbons (2 séances) – manip puis cartes auto-correctives de réinvestissement
- Ensembles et arbres : compléments
- La grande école (2 séances) → atelier autonome

N1 N2
N8 N12

N3
N10 N11

N2 N8 N12

N7 N8

N4 N12

N10 N11

Atelier semi-dirigé (Atsem) en petits groupes

- Le train dans le tunnel
- A la boulangerie (avec monnaie) – rendre la monnaie sur 10 €
- Jeu des maillots (3 dés)
- Jeu : le parc d'attraction
- Le cache-loto des quantités avec 2 dés à points puis chiffrés (jusqu'à 12)
- Jeu de la course à 10 / faire 10 avec les cartes
- La réussite de 10 à 20 puis de 20 à 30 → atelier autonome
- Revoir les décompositions jusqu'à 10 : boîtes, dominos, avec 2 cartes (compléter) : affiches / cahier des nombres à terminer

N3

N8 N12

N10 N11

N8

ACTIVITÉS

PÉRIODE 4

FORMES GRANDEURS ET SUITES ORGANISÉES

Outils principaux de référence : [Capmaths GS](#) – [MHM GS](#) – [Maths à grand pas](#) – [Vers les maths](#) – [Ateliers La Classe](#) – [Autres](#)

Rituels / regroupement – groupe classe

- associer faces/solides : qui suis-je ?
- Mesurer les élèves (rituel de chaque période)
- Ponctuellement à chaque période : utiliser les mesures de masses et de contenances en situation lors des ateliers cuisine (recette)

F2
G

Atelier dirigé (Enseignante) en petits groupes

Atelier semi-dirigé (Atsem) en petits groupes

Tracés à la règle

Dessiner des carrés, rectangles, triangles sur différents types de papiers (pointé → en lien avec les géoplans, quadrillé, strié : chasse aux triangles

Construire une balance et comparer des masses (2 séances) → atelier autonome

Comparer des contenances → atelier autonome

F1
F1
G
G

Séquence Tangram (4 séances) → défis/casse-tête

F3

ESPACE

Découverte de jeux sur quadrillage (enseignante + Atsem) : [sudoku couleurs/animaux](#), [Tic Tac Toe](#), [morpion](#), puissance 4, logix (à poursuivre en autonomie lors des défis/casse-têtes)

Déplacements sur quadrillage : [Gribouille cherche son os](#) + matériel Sed (2 séances)

Initiation à la programmation sur quadrillage : [Doc le Robot](#)

E

Découverte de jeux sur quadrillage (enseignante + Atsem) : [sudoku couleurs/animaux](#), [Tic Tac Toe](#), [morpion](#), puissance 4, logix (à poursuivre en autonomie lors des défis/casse-têtes)

Accompagnement des défis Smartgames

E