

# PROGRAMMATION DE MATHÉMATIQUES PS

## Période 1

	<b>Compétences</b>	<b>Objectifs spécifiques</b>	<b>Situations de groupe (G) ou individuelles autonomes (I)</b>
<b>Développer sa pensée logique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ classer des objets selon un critère (donné ou non)</li> <li>✓ Trier, classer des objets</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trier des objets par couleur</li> <li>✓ Trier des objets par forme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Faire le tri (jetons 4 couleurs) (I)</li> <li>✓ Trier des formes géométriques (I)</li> <li>✓ Trier des perles par forme ou par couleur (avec différents outils) (I)</li> <li>✓ Trier des graines (avec différents outils) (I)</li> <li>✓ Trier des pinces à linge (et bols de couleur associée) (I)</li> <li>✓ Trier des pièces de plusieurs jeux (I)</li> </ul>
<b>Approcher les quantités et les nombres</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Estimer des quantités</li> <li>✓ Comparer des quantités</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprendre et utiliser à bon escient les adverbes « beaucoup », « pas beaucoup », « peu »</li> <li>✓ partager de manière non équitable</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ « Beaucoup » de noix (G)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comparer des quantités par estimation visuelle</li> <li>✓ Comprendre et utiliser à bon escient les termes « trop », « pas assez », « encore un peu », « il en manque »</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ « trop » ou « pas assez » (G)</li> </ul>
<b>Se repérer dans l'espace</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Explorer l'espace de la classe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Connaître et nommer les différents coins de la classe</li> <li>✓ Ranger ou aller chercher un objet au bon endroit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Découverte de la classe (G)</li> </ul>
<b>Découvrir les formes et les grandeurs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Appairer des objets selon leur forme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Percevoir la forme d'un objet par la vue</li> <li>✓ Appairer deux objets par la vue</li> <li>✓ Percevoir la forme d'un objet par le toucher</li> <li>✓ Appairer deux objets par le toucher</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tactiloto (I) (1 vue et 1 toucher)</li> <li>✓ Tactiform (I) (1 vue et 1 toucher)</li> <li>✓ appairer plusieurs objets par la vue (I)</li> <li>✓ loto tactile (I) (1 vue et 1 toucher)</li> <li>✓ tactilo (I) (1 vue et 1 toucher)</li> <li>✓ coussins tactiles (I)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comparer des longueurs ou des aires</li> <li>✓ Réaliser des encastremets</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Percevoir les formes des pièces avant de les encastrier</li> <li>✓ Maîtriser ses gestes, orienter, retourner ses pièces</li> </ul>	<p><u>Encastremets :</u>            « animaux familiers » (I)            « hen » (I)            « animaux sauvages » (I)</p> <p><u>Puzzles encastremets :</u>            « la pomme » 3 pièces (I)</p>