Programmation "Construire les outils pour structurer la pensée" GS (à partir de Vers les maths GS - Accès)

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Les nombres	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer une quantité jusque 5 (Le memory des nombres de 1 à 5 ; la bataille, le jeu des monstres) - Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités. (le dessin commandé). - Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir une quantité (4 feuilles sur un arbre) - Réciter la comptine numérique par ordre croissant 	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes de quantité (ajouter - retirer) - Dénombrer une quantité jusque 10 (les nombres de 5 à 10, memory ; le jeu des jouets) - Réciter la comptine numérique par ordre croissant 	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer une quantité jusque 10 (la boîte à nombres) - Comparer des quantités (plus que, moins que ; la bataille ; les boîtes empilées, les boîtes alignées) - Réciter la comptine numérique par ordre croissant 	<ul style="list-style-type: none"> - Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (le jeu du banquier ; plouf dans l'eau ; la bande des maillots) - Ranger les nombres entre 1 et 20 (la bande numérique géante ; juste avant, juste après, entre ; le nombre mystère) - Résoudre des problèmes de quantités (le jeu des maillots) - Réciter la comptine numérique par ordre décroissant (la fusée) 	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes de partage (partages inéquitables ; partages équitables). - Décomposer le nombre 10 (à 2, pour faire 10 ; 2 cartes pour faire 10). - Résoudre des problèmes de quantités (faisons les courses) - Anticiper le résultat d'un déplacement (avancer ou reculer) sur une piste numérique (le jeu de la grenouille). - Prendre conscience de la dizaine
Formes, grandeurs et suites organisées	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire, dessiner des formes planes (Combien de côtés ? ; Dessinons des formes) - Algorithme (attrimaths) 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des tailles (grandeurs et toise ; les bandelettes ; les crayons) 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire un assemblage de formes (côtés et sommets ; Tangram blanc ; silhouettes) 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un instrument : la règle (tracer des traits droits). - Reconnaître, classer et nommer des formes simples (carrés et rectangles ; les triangles). 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire un assemblage de formes (tangram noir). - Reproduire des assemblages de cubes (les solides)
Questionner le monde : l'Espace	<ul style="list-style-type: none"> - Puzzles - Reproduire une disposition d'après un modèle (attrimaths niveau 1) 	<ul style="list-style-type: none"> - Puzzles 	<ul style="list-style-type: none"> - Puzzles - Résoudre un problème de chemin (les jouets de Tom). 	<ul style="list-style-type: none"> - Puzzles - Suivre, décrire et représenter un parcours (TRAX). 	<ul style="list-style-type: none"> - Puzzles - Se repérer dans un quadrillage (morpion ; tableau à double entrée)
Questionner le monde : le Temps	<ul style="list-style-type: none"> - Les jours de la semaine - Le calendrier 	<ul style="list-style-type: none"> - Autrefois et aujourd'hui 	<ul style="list-style-type: none"> - Les mois et les saisons 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre conscience du temps qui passe : la frise de vie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les traces de la vie passé : les objets anciens.
Questionner le monde : Objets, Vivant, Matière	<ul style="list-style-type: none"> - Les déchets et le recyclage (Nettoyons la nature) : je jette mes déchets à quel endroit. - Les 5 sens - L'alimentation 	<ul style="list-style-type: none"> - Vivant / non vivant - L'évolution du bulbe de fleurs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre une fiche technique de modelage. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'électricité et ses dangers - Les animaux (naissance). - Plantations au jardin. 	<ul style="list-style-type: none"> - Entretien, récolte au jardin - Observation du développement d'un plant potager choisi. - Les animaux (reproduction, croissance).

Projets de l'année 2021/2022	Temps forts
→ 1. « La photographie »	Travail sur les prises de vue, jouer sur les tailles en reculant ou en approchant l'objectif. Comparer les objets d'aujourd'hui et d'autrefois, des photos anciennes et récentes. Réalizations artistiques avec la photographie et en utilisant un appareil prenant des photographies.
→ 2. « La biodiversité » et « le jardin »	Poursuite des actions du projet d'école de l'an passé : <ul style="list-style-type: none"> - Tri des déchets. - Nettoyons la nature le 24/9 - Jardin tout au long de l'année dans la cour.
→ 3. Résolution de problèmes GS	Pratique quotidienne de problèmes mathématiques à l'oral.