

Programmation de « Construire les premiers outils pour structurer sa pensée »

PS-MS-GS – MaitresseClow

« Maths à grands pas » - Situations numériques

Attendus des programmes	Situations	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Évaluer une collection	La boîte à feutres (PS-MS p26)	● ● ●	● ● ●	● ● ●		
Évaluer une collection Reconnaître une collection de X objets	Les 3 monstres / <u>Le rangement rapide</u> (PS-MS p28 & GS p36)	● ●	● ●	● ●	● ●	● ●
Reconnaître une collection de X objets	Le bon pot (PS-MS p31)	●	● ●	● ●	● ●	● ●
Réaliser une collection de 1 de + qu'une collection donnée & Savoir que $N_2 = N_1+1$	L'escalier (PS-MS p34)	●	● ●	● ●	● ●	● ●
Utiliser le dénombrement pour faire une collection = à une autre	Les deux tours (PS-MS p43)	●	●	● ●	● ●	● ●
	<u>Rouges et bleues</u> (GS p24)	●	●	●	●	●
	La boite en fer (PS-MS p60)	(●)	●	●	● ●	● ●
	Juste assez/ <u>La carte retournée</u> (PS-MS p63 / GS p28)	●	● ●	●	●	● ●
Évaluer une collection & Utiliser le dénombrement pour faire une collection = à une autre	Le serpent (PS-MS p47)	●	●		●	●
Parler des nombres à partir de leur décomposition	<u>Les paniers</u> (GS p49)		●	●		

	<u>Le gobelet</u> (GS p60)				●	●	
Comparer des collections (GS)Parler des nombres à partir de leur décompositions	<u>La plus grande tour / Les tours dessinées 1 & 2</u> (PS-MS p52 / GS p63 et p78)	●	●	● ●	●	● ●	● ● ●
	<u>La bataille d'aimants 1 &2</u> (GS p56 et p82)		●	●			
	<u>Le 1 rouge</u> (GS p70)			●	●	●	●
Utiliser le dénombrement pour comparer 2 quantités	<u>Les 2 cartes</u> (PS-MS p75)			●	●	●	
Mobiliser des symboles verbaux pour communiquer une quantité	<u>Les 3 tours</u> (PS-MS p67)	●	●				●
Énumérer une collection	<u>Un dans chaque tirelire</u> (PS-MS p71)	●	●	●	●		●
Lire les chiffres jusqu'à 10 (PS-MS)Réaliser une collection avec cardinal donné	<u>Des chiffres et des cubes / La carte retournée 2</u> (PS-MS p79 / GS p43)	●	● ●	● ●		●	●
Utiliser les nombres pour exprimer une position dans un rang	<u>Le tunnel / L'escargot caché</u> (PS-MS p83 / GS p46)		●	● ●	●	●	
	<u>Le bon numéro</u> (GS p53)		●	●	●	●	
Évaluer des collections & Mobiliser des symboles écrits & Lire les chiffres jusqu'à 10	<u>Le guichet / Le message</u> (PS-MS p87 / GS p67)	(●)	(●)	● ●	● ●	● ●	●
Dire combien ajouter pour obtenir un nombre <10 & Parler des nombres à partir de leur décomposition	<u>La course à 10</u> (GS p74)				●		●
Prévoir si on peut partager une collection en 2 parties égales	<u>Tours et paires</u> (PS-MS p91)						● (●)

« Maths à grands pas » - Situations non-numériques

Attendus des programmes	Situations	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur (hauteur)	Le pont (PS-MS p132)	●	●	● ●	● ●	● ●
Ranger des objets selon un critère de longueur	Le plus grand train 1 / 2 (PS-MS p160 / GS p108)	●	● ●	● ●	● ●	●
Classer ou ranger des objets selon un critère de masse	La balance 1 & 2(MS) / Le rangement par poids (PS-MS pp141/173 / GS p147)	●	●	● ●	● ● ●	● ● ●
Situer des objets par rapport à des repères Utiliser des marqueurs spatiaux	Cache-cache peluche (PS-MS p138)	●	●	● ●	● ●	● ●
Situer des objets entre eux Utiliser des marqueurs temporels adaptés	La même tour (PS-MS p144)	●	●	● ●	● ●	● ●
Se situer par rapport à d'autres Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés	La main droite du copain (GS p118)			●	●	
Reconnaître des lignes ouvertes ou fermées	Ouvert ou fermé (PS-MS p148)	●	●	●	● ●	● ●
	Jeu de formes (PS-MS p164)		●	●	●	●
Classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme (GS) Situer des objets entre eux	La même forme 1 / 2 (PS-MS p135 / GS p142)	●	●	● ●	● ● ●	● ● ●
Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme	Les papiers pliés (GS p104)		●	●		
Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme & Reconnaître et nommer quelques formes planes	Les triangles / La chasse aux triangles (PS-MS p168 / GS p121)			● ●	● ●	● ●

Dessiner des formes planes	<u>Dessiner un triangle</u> (GS p100)		●	●			
Reconnaitre, construire et reproduire des solides & <i>Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leurs formes</i>	<u>Le musée des solides</u> (GS p113)			●	●	●	
Reproduire une forme plane <i>(Repérer certains traits caractéristiques du carré)</i>	<u>Les carrés ratés</u> (GS p125)				●	●	●
Repérer un alignement <i>(Remarquer que plusieurs segments peuvent être situés sur une même droite)</i>	<u>Les dessins cachés</u> (GS p134)				●	●	
Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme	<u>Le musée des formes plates</u> (GS p138)				●	●	●
Reproduire un assemblage de solides à partir d'un modèle	<u>Les constructions</u> (GS p151)					●	●
Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme <i>Évaluer une collection</i>	<u>Les 2 feuilles</u> (GS p156)					●	●
Identifier le principe d'organisation d'une suite	<u>Les suites de points à reproduire</u> (PS-MS p155)	(●)	●	●	●	●	●
<i>(Comprendre l'organisation d'un tableau à double entrée)</i>	<u>Le tableau</u> (GS p96)	●					(●)