

# 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
<i>Évaluer une collection</i>	<b>La boîte à feutres</b> (PS-MS p26)	● ● ●	● ● ●	● ● ●		
<i>Évaluer une collection</i> <i>Reconnaître une collection de X objets</i>	<b>Les 3 monstres / Le rangement rapide</b> (PS-MS p28 & GS p36)	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●
<i>Reconnaître une collection de X objets</i>	<b>Le bon pot</b> (PS-MS p31)	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●
<i>Réaliser une collection de 1 de + qu'une collection donnée &amp; Savoir que <math>N2 = N1+1</math></i>	<b>L'escalier</b> (PS-MS p34)	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●
<i>Utiliser le dénombrement pour faire une collection = à une autre</i>	<b>Les deux tours</b> (PS-MS p43)	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●
	<b>Rouges et bleues</b> (GS p24)	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●
	<b>La boîte en fer</b> (PS-MS p60)	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●
	<b>Juste assez/La carte retournée</b> (PS-MS p63 / GS p28)	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●
<i>Évaluer une collection &amp; Utiliser le dénombrement pour faire une collection = à une autre</i>	<b>Le serpent</b> (PS-MS p47)	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●
<i>Parler des nombres à partir de leur décomposition</i>	<b>Les paniers</b> (GS p49)	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●

	<b><u>Le gobelet</u></b> (GS p60)				●	●	
<i>Comparer des collections (GS) Parler des nombres à partir de leur décompositions</i>	<b><u>La plus grande tour / Les tours dessinées 1 &amp; 2</u></b> (PS-MS p52 / GS p63 et p78)	●	●	●	●	● ● ●	● ● ●
	<b><u>La bataille d'aimants 1 &amp; 2</u></b> (GS p56 et p82)		●	●			
	<b><u>Le 1 rouge</u></b> (GS p70)			●	●	●	
<i>Utiliser le dénombrement pour comparer 2 quantités</i>	<b><u>Les 2 cartes</u></b> (PS-MS p75)			●	●	●	
<i>Mobiliser des symboles verbaux pour communiquer une quantité</i>	<b><u>Les 3 tours</u></b> (PS-MS p67)		●	●			●
<i>Énumérer une collection</i>	<b><u>Un dans chaque tirelire</u></b> (PS-MS p71)		●	●	●		●
<i>Lire les chiffres jusqu'à 10 (PS-MS) Réaliser une collection avec cardinal donné</i>	<b><u>Des chiffres et des cubes / La carte retournée 2</u></b> (PS-MS p79 / GS p43)	●	● ●	● ●	●	●	●
<i>Utiliser les nombres pour exprimer une position dans un rang</i>	<b><u>Le tunnel / L'escargot caché</u></b> (PS-MS p83 / GS p46)		●	● ●	●	●	
	<b><u>Le bon numéro</u></b> (GS p53)		●	●	●	●	
<i>Évaluer des collections &amp; Mobiliser des symboles écrits &amp; Lire les chiffres jusqu'à 10</i>	<b><u>Le guichet / Le message</u></b> (PS-MS p87 / GS p67)	(●)	(●)	● ●	● ●	●	●
<i>Dire combien ajouter pour obtenir un nombre &lt;10 &amp; Parler des nombres à partir de leur décomposition</i>	<b><u>La course à 10</u></b> (GS p74)				●	●	
<i>Prévoir si on peut partager une collection en 2 parties égales</i>	<b><u>Tours et paires</u></b> (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)	<b>Le pont</b> (PS-MS p132)	●	●	● ●	● ●	● ●
Ranger des objets selon un critère de longueur	<b>Le plus grand train 1 / 2</b> (PS-MS p160 / GS p108)	●	● ●	● ●	● ●	●
Classer ou ranger des objets selon un critère de masse	<b>La balance 1 &amp; 2(MS) / Le rangement par poids</b> (PS-MS pp141/173 / GS p147)	●	●	● ●	● ● ●	● ● ●
Situer des objets par rapport à des repères Utiliser des marqueurs spatiaux	<b>Cache-cache peluche</b> (PS-MS p138)	●	●	● ●	● ●	● ●
Situer des objets entre eux Utiliser des marqueurs temporels adaptés	<b>La même tour</b> (PS-MS p144)	●	●	● ●	● ●	● ●
Se situer par rapport à d'autres Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés	<b>La main droite du copain</b> (GS p118)		●	●		
Reconnaître des lignes ouvertes ou fermées	<b>Ouvert ou fermé</b> (PS-MS p148)	●	●	●	● ●	● ●
	<b>Jeu de formes</b> (PS-MS p164)		●	●	●	●
Classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme (GS) Situer des objets entre eux	<b>La même forme 1 / 2</b> (PS-MS p135 / GS p142)	●	●	● ●	● ● ●	● ● ●
Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme	<b>Les papiers pliés</b> (GS p104)	●	●			
Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme & Reconnaître et nommer quelques formes planes	<b>Les triangles / La chasse aux triangles</b> (PS-MS p168 / GS p121)			● ●	● ●	● ●

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