

# Programmation Acquérir les premiers outils mathématiques GS Période 1 – 2021-2022

*D'après MHM GS – Nathan*

Notions abordées au cours de la période :

Problèmes	Nombres	Formes	Espace Temps
→ Rechercher la solution à des problèmes simples	→ Connaître les premiers nombres → Décomposer les nombres 2 et 3 → Réactiver la comptine numérique → Distinguer les lettres et les chiffres	→ Reconnaître, classer et nommer les formes simples : rond, carré, triangle et rectangle → Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams, algorithmes	→ Se repérer dans l'école et dans sa classe → Situer des événements

*□ Durant toute la période, Rituel de l'étiquette prénom et de l'appel et Rituel du calendrier p 22*

	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
01/09 au 02/09	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Découverte de la frise numérique de la classe <input type="checkbox"/> Jeux de la classe	<input type="checkbox"/> Ateliers autour du matériel de la classe <input type="checkbox"/> Découverte des porte-clés
S1 06/09 au 10/09	<input type="checkbox"/> Identification des nombres <input type="checkbox"/> Tri de lettres et de chiffres <input type="checkbox"/> Colliers de perles	<input type="checkbox"/> Comptine numérique à l'endroit <input type="checkbox"/> Chasse aux nombres <input type="checkbox"/> Premiers nombres en pâte à modeler	<input type="checkbox"/> Identification des nombres <input type="checkbox"/> Jeu de la marchande et du marchand : les achats <input type="checkbox"/> Puzzles	<input type="checkbox"/> Groupe de besoin <input type="checkbox"/> porte-clés
S2 13/09 au 17/09	<input type="checkbox"/> Jeu du nombre suivant <input type="checkbox"/> Premiers nombres en pâte à modeler <input type="checkbox"/> Formes	<input type="checkbox"/> Comptine numérique <input type="checkbox"/> Gym des doigts + Jeu du serpent <input type="checkbox"/> Tri de lettres et de chiffres	<input type="checkbox"/> Jeu du nombre suivant <input type="checkbox"/> Fleur du nombre 1 <input type="checkbox"/> Empreintes de mains et formes simples en pâte à modeler	<input type="checkbox"/> Résolution de problèmes numériques p 59 <input type="checkbox"/> porte-clés
S3 20/09 au 24/09	<input type="checkbox"/> Identification des nombres <input type="checkbox"/> Chasse aux formes <input type="checkbox"/> Jeu de la marchande et du marchand	<input type="checkbox"/> Jeu du nombre suivant <input type="checkbox"/> Jeu des formes <input type="checkbox"/> Jeu de la bataille des cartes	<input type="checkbox"/> Comptine numérique <input type="checkbox"/> Tour d'appel étape 1 <input type="checkbox"/> Fleur du nombre 2 <input type="checkbox"/> Jeu du serpent	<input type="checkbox"/> Groupe de besoin <input type="checkbox"/> porte-clés
S4 27/09 au 01/10	<input type="checkbox"/> Résolution de problèmes numériques p 59 <input type="checkbox"/> jeu sur tablette	<input type="checkbox"/> Jeu du furet <input type="checkbox"/> Tour d'appel étape 1 <input type="checkbox"/> Jeu du billard <input type="checkbox"/> Colliers de perles	<input type="checkbox"/> Identification des nombres <input type="checkbox"/> Tour d'appel étape 1 <input type="checkbox"/> Tangram Totem <input type="checkbox"/> Porte-clés	<input type="checkbox"/> Résolution de problèmes numériques p 59 <input type="checkbox"/> porte-clés



	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
S5 04/10 au 08/10	<input type="checkbox"/> Jeu du nombre suivant <input type="checkbox"/> Tour d'appel étape 1 <input type="checkbox"/> Dominos du 2 <input type="checkbox"/> Jeu de logique	<input type="checkbox"/> Comptine du castor + calendrier <input type="checkbox"/> Tour d'appel étape 2 <input type="checkbox"/> Les tableaux des nombres <input type="checkbox"/> Jeu de la marchande et du marchand	<input type="checkbox"/> Comptine du castor <input type="checkbox"/> Tour d'appel étape 2 <input type="checkbox"/> Fleur du nombre 3 <input type="checkbox"/> Jeu de la bataille des cartes	<input type="checkbox"/> Groupe de besoin <input type="checkbox"/> porte-clés
S6 11/10 au 15/10	<input type="checkbox"/> Jeu du furet <input type="checkbox"/> Tour d'appel étape 2 <input type="checkbox"/> Le bricolo <input type="checkbox"/> Boite à toucher	<input type="checkbox"/> Comptine du castor <input type="checkbox"/> Tour d'appel étape 2 <input type="checkbox"/> Jeu des formes : les carrés <input type="checkbox"/> Activité de mesure	<input type="checkbox"/> Comptine numérique <input type="checkbox"/> Tour d'appel étape 3 <input type="checkbox"/> Décomposition des nombres <input type="checkbox"/> Boite à compter	<input type="checkbox"/> Résolution de problèmes numériques p 59 <input type="checkbox"/> porte-clés
S7 18/10 au 22/10	<input type="checkbox"/> Comptine du castor + calendrier <input type="checkbox"/> Tour d'appel étape 3 <input type="checkbox"/> Jeu des formes : ronds et autres <input type="checkbox"/> Colliers de perles	<input type="checkbox"/> Identification et décomposition des nombres <input type="checkbox"/> Tour d'appel étape 3 <input type="checkbox"/> Tangram totem <input type="checkbox"/> Porte-clés	<input type="checkbox"/> Jeu du nombre suivant <input type="checkbox"/> Tour d'appel étape 3 <input type="checkbox"/> Nombres en pâte à modeler <input type="checkbox"/> Jeu de logique	<input type="checkbox"/> Groupe de besoin <input type="checkbox"/> porte-clés

Code couleur : RITUELS / ACTIVITES AUTONOMES / SEANCES D'APPRENTISSAGE

