

PROGRESSION ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

GS 2021-2022

Références : MHM GS

| | Première période | Deuxième période | Troisième période | Quatrième période | Cinquième période |
|---|--|---|--|---|--|
| Résoudre des situations | → Rechercher la solution à des problèmes simples | → Résoudre des petits problèmes simples → Résoudre des problèmes géométriques | | → Résoudre des problèmes numériques simples → Résoudre des problèmes géométriques | → Résoudre des problèmes numériques simples de différentes typologies → Résoudre des problèmes géométriques |
| Découvrir les nombres et leurs utilisations | → Connaître les premiers nombres → Décomposer les nombres 2 et 3 → Réactiver la comptine numérique → Distinguer les lettres et les chiffres | → Décomposer des nombres → Rechercher différentes représentations des nombres → Comparer des collections → Ranger par ordre croissant → Compter de 2 en 2 | → Décomposer des nombres → Rechercher différentes représentations des nombres → Comparer des collections → Ranger par ordre croissant → Compter de 2 en 2 et de 5 en 5 | → Décomposer des nombres, en particulier 8 et 9 → Rechercher différentes représentations des nombres → Aborder la notion de dizaine → Comparer, compléter es collections → Ranger par ordre croissant → Compter de 2 en 2 et de 5 en 5 | → Décomposer des nombres, en particulier 10 → Rechercher différentes représentations des nombres, utiliser des abaques → Aborder la notion de dizaine et la numération de position → Comparer et compléter des collections → Ranger par ordre croissant, construire la suite numérique au-delà de 10 → Compter de 2 en 2 et de 5 en 5 |



| | | | | | |
|--|---|--|--|--|---|
| Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées | <ul style="list-style-type: none"> → Reconnaître, classer et nommer les formes simples : rond, carré, triangle et rectangle → Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams, algorithmes | <ul style="list-style-type: none"> → Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams, algorithmes → Se repérer et effectuer des déplacements sur un quadrillage → Classer et ranger des objets selon leur mesure | | <ul style="list-style-type: none"> → Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams, algorithmes → Classer et ranger des objets selon leur mesure | <ul style="list-style-type: none"> → Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams, algorithmes → Classer et ranger des objets selon des critères de longueur, → de masse ou de contenance |
| | Se repérer dans le temps et dans l'espace | <ul style="list-style-type: none"> → Se repérer dans l'école et dans sa classe → Situer des événements | <ul style="list-style-type: none"> → Se repérer sur la feuille et dans un tableau → Utiliser un tableau à double entrée → Se repérer sur un quadrillage | <ul style="list-style-type: none"> → Se repérer sur la feuille et dans un tableau → Utiliser un tableau à double entrée → Se repérer sur un quadrillage → Se repérer sur un calendrier mensuel | <ul style="list-style-type: none"> → Se repérer sur la feuille et dans un tableau → Utiliser un tableau à double entrée → Faire le lien entre un espace en trois dimensions et sa représentation en deux dimensions → Se repérer dans un calendrier mensuel |

