



Programmation Construire les premiers outils pour structurer sa pensée GS

Domaines	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
FORMES ET GRANDEURS, MASSES, VOLUMES SUITES ORGANISEES	<p>Les formes simples Différencier et classer Bords d'une figure - Figures fermées- nombre de côtés des formes</p> <p>Reproduire un assemblage de formes simples</p> <p>Algorithmes simples</p>	<p>La longueur Comparer et classer des objets selon leur taille</p> <p>Les solides Reconnaître, classer et nommer des formes simples</p> <p>Algorithmes simples</p>	<p>La masse Comparer et classer des objets selon leur masse</p> <p>Reproduire un assemblage de formes *Le tangram - Côtés et sommets -Pavages</p> <p>Algorithmes complexes</p>	<p>Le volume Comparer et classer des objets selon leur volume Comprendre le transvasement (manipulation)</p> <p>Tracer à la règle</p> <p>Algorithmes complexes</p>	<p>Les masses et les volumes</p> <p>Algorithmes complexes</p> <p>Algorithmes complexes</p>
NOMBRES ET QUANTITES	<p>Les nombres de 0 à 5</p> <p>Représenter et dénombrer les quantités de 1 à 5 Ecrire et reconnaître les quantités de 1 à 4 Réaliser des collections de 5 objets Reconnaître les différentes représentations du 5 Associer chiffre et quantité jusqu'à 5 Lire et écrire les nombres de 1 à 5</p>	<p>Les nombres de 5 à 10</p> <p>Représenter et dénombrer les quantités de 1 à 10 Ecrire et reconnaître les quantités de 6 à 10 Réaliser des collections de 6 à 10 objets Dénombrer une quantité jusqu'à 10 Associer chiffre et quantité jusqu'à 10 Lire et écrire les nombres de 6 à 10 Ordonner les nombres de 1 à 10 Construire la suite numérique</p>	<p>Les nombres de 0 à 10</p> <p>Lire et écrire les nombres de 0 et 10 Décomposer les nombres 3, 4 et 5</p> <p>Ordonner les nombres de 0 à 10 Compléter la suite numérique Compléter la suite numérique à rebours Comparer des nombres jusqu'à 10 Comparer des quantités (plus/moins que/ égales à)</p>	<p>Les nombres de 0 à 20</p> <p>Représenter et dénombrer une quantité jusqu'à 20 *Rituels- BAC Lire et écrire les nombres jusqu'à 20</p> <p>Introduction à l'addition Décomposer un nombre de différentes façons en 2 parties Connaître les compléments de 6 à 8</p>	<p>Les nombres de 0 à 20</p> <p>Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 30 *Rituels- comptage des élèves – Suite numérique à compléter Lire et écrire les nombres de 10 à 20</p> <p>Introduction à l'addition Connaître les compléments de 9 et 10 Additionner en ajoutant une quantité Introduction à l'addition Soustraire en ôtant une quantité</p>

<p style="text-align: center;">ESPACE</p>	<p>Se repérer dans l'espace Situer des objets dans l'espace Sur, sous En haut, en bas, à côté de Maitriser le vocabulaire spatial</p>	<p>Suivre, décrire et représenter un parcours simple *Les tableaux à picots (VLM) Situer des objets par rapport à des repères stables Devant, derrière, entre, au milieu, loin de, près de</p>	<p>Exprimer la position d'un objet dans l'espace *La chasse aux trésors (VLM)</p>	<p>Repérage sur quadrillage simple *TIC TAC TOE – (VLM) Quadrillages</p> <p>Suivre, décrire et représenter un parcours *Construire des circuits Jeux de parcours (VLM)</p> <p>Tableaux à double entrée</p>	<p>Repérage sur quadrillage complexe</p> <p>Tableaux à double entrée</p>
<p style="text-align: center;">APPRENDRE À CHERCHER ET LOGIQUE</p>	<p>Organiser sa recherche *Les Jumeaux- Les Mathoeufs (VLM)</p> <p>Résoudre des problèmes de quantités Partager équitablement *Les gâteaux d'anniversaire *Plantons des bulbes (VLM)</p>	<p>Chercher toutes les solutions d'un problème *Les jouets de Tom (VLM)</p> <p>Résoudre des problèmes de quantités Ajouter – Retirer</p> <p>Résoudre des problèmes de quantités : recherche de compléments *Problèmes de lapins Le jeu des lapins (VLM)</p>	<p>Chercher toutes les solutions d'un problème *Les tours (VLM)</p> <p>Résoudre des problèmes de quantités Comparer</p>	<p>Résoudre les problèmes à l'aide de dessin *Dans les étoiles – Voitures et motos (VLM)</p> <p>Résoudre des problèmes de quantités *La tirelire – Le jeu des maillots (VLM)</p>	<p>Résoudre des problèmes de déduction *Sudoku</p> <p>Résoudre des problèmes de quantités</p>