

Programmation Maths GS

PÉRIODE 1

1	<ul style="list-style-type: none"> ∞ Evaluations diagnostiques ∞ La comptine numérique ∞ Décomposition du 3 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluations diagnostiques du Lion (2 feuilles) 2. Jeux oraux de la comptine numérique : jeu du furet, trouver le nombre qui vient avant/après, « Une perle de plus » SED (jusqu'à 5 voire plus). 3. Jeu de la maison/des nuages + le lion a 3 moustaches, ajoute les moustaches qui manquent ou enlève celles en trop + fiche de réinvestissement correspondante.
2	<ul style="list-style-type: none"> ∞ Dénombrer des quantités jusqu'à 5 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dénombrer des objets déplaçables « A la ferme » puis des objets non déplaçables. (Acces p30-31) 2. Bons de commande en production et réception. (Accès p 30-31) 3. Autonomie : Dessiner le dessin qui correspond au bon de commande (dessin différencié pour éviter les copies)
3	<ul style="list-style-type: none"> ∞ Décomposition du nombre 4 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Collier de perles : faire des collier de 4 perles, puis colliers à vérifier, puis des colliers à compléter. 2. Fiche réinvestissement avec gommettes à coller (Acces MS) 3. Les éléphants qui se balançaient (Acces MS) 4. Fiche correspondante
4	<ul style="list-style-type: none"> ∞ Associer les différentes représentations des nombres 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memory des nombres jusqu'à 5 (Accès GS) 2. Fiche : associer les représentations + entraînement à écriture des chiffres jusqu'à 5 3. Classer les différentes représentations et commencer la bande numérique des GS jusqu'à 5 4. Fiche (Acces GS 28 -29)
5	<ul style="list-style-type: none"> ∞ Développer des stratégies pour énumérer une collection d'objets jusqu'à 5 (voir plus). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le jeu du gobelet (p 18 SED) ; stratégies pour dénombrer une collection. 2. Collections non déplaçables : compter une collection de croix en marquant l'objet compté d'un point ou autre. 3. Deux fiches de réinvestissement
6	<ul style="list-style-type: none"> ∞ Problème de partage ∞ Représentation des nombres et quantités 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distribution de jetons entre les élèves du groupe. 2. Fiche avec distribution de gommettes entre plusieurs enfants représentés. 3. Dictée de doigts, de dé, de nombres

		4. Fiche : dessine le nombre de jetons demandé
7	∞ Séquence répétitive	<ol style="list-style-type: none"> 1. Collier algorithmique. (p21SED) 2. Fiche avec modèle à compléter (p51SED) 3. Algorithme avec des formes géométriques 4. Fiche correspondante.

PÉRIODE 2

1	∞ Décomposition du nombre 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jeu du gobelet des jetons cachés (Accès p 57) avec marquage puis sans marquage. 2. Fiche correspondante (à préparer) 3. Jeu des pics des hérissons (Accès MS), ajouter et retirer pour qu'il y en ait 5. 4. Fiches correspondantes (à modifier pour qu'il y ait un hérisson avec trop de pics)
2	∞ Dénombrer une quantité jusqu'à 10 en base 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jeu du renne (à modifier en chaperon rouge) avec un dé fixe 5, et l'autre de 0,1,2,3,4,5 (coller gommettes) 2. Fiche correspondante avec une base 5 (accès p 74) 3. Memory des représentations pour continuer la bande numérique.
3	∞ Mémoriser une quantité ∞ Réaliser une collection double.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jeu des vélos/voitures : aller demander à maitresse le nombre de roues nécessaires. 2. Fiche correspondante. 3. Jeu des vélos/voitures : Maitresse est sourde, écrire le nombre de roues (schéma/écriture chiffrée). 4. Fiche correspondante : écris le nombre de roues nécessaire.
4	∞ Décomposer les nombres de 5 à 10 en base 5.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dictée de doigts (main fixe avec 5) et inversement. 2. Fiche correspondante (à créer) 3. Jeu de dominos en T (horizontale avec points (5 et 1 par ex) ,, verticale avec chiffre (6 et un autre chiffre). 4. Fiche correspondante (à créer)
5	∞ Collections équipotentes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jeu des cadeaux : aller chercher le bon nombre de cadeaux pour qu'il y en ait 1 sous chaque sapin. 2. Fiches correspondantes (p82-83 Accès GS)

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Jeu des enfants qui lisent (donner un livre à chaque enfant) 4. Fiche correspondante (à créer)
6	∞ Le nombre 6	<ol style="list-style-type: none"> 1. « Maman a mis 6 boules sur le sapin, on en voit 3 devant, combien il y en a derrière... ?)... 2. Fiche correspondante 3. Même principe avec autres situation (+ fiche idem).
7	∞ Révisions	<ol style="list-style-type: none"> 1. REVISIONS

PÉRIODE 3

1	∞ Dénombrer une quantité jusqu'à 10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Collections désorganisées : Jeu des jouets à acheter (jetons à aller chercher) 2. Jeu des jouets : aller chercher des jetons rangés dans des boites fermés codées (avec chiffres, constellations du dé (prendre deux boites 5 et 2 par exemple)). 3. Fiche correspondante
2	∞ Comparer des quantités terme à terme, collections manipulables.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accès p 120 : comparer deux collections manipulables et éloignées, mise en commun des procédures, lien avec la comptine et la frise numérique, validation en correspondance terme à terme en rapprochant les deux collections : employer les termes « plus que », « moins que ». (Carte fleurs, et tiges pailles ; brigands et chapeaux). 2. Fiches correspondantes à créer.
3	∞ Comparer des quantités terme à terme, collections non manipulables	<ol style="list-style-type: none"> 1. Voitures et jetons (qui représentent des personnages) : voir si tous les jetons ont une place et s'il ne reste pas de place dans les voitures. Puis la même chose sur feuille (non manipulable), travail sur la procédure et sur la schématisation. (Accès p 123). 2. Jeu des bouchons et des stylos : y'a-t-il assez de bouchons /trop de bouchons. 3. Plusieurs fiches correspondantes (sur le modèle de Accès MS p 76).
4	∞ Quantités jusqu'à 10 et représentations des nombres	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jeu de la marchande de 5 à 10 + fiche 2. Jeu de la marchande avec boites de jetons fermées.

5	∞ Comparaison de quantités	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jeu de la bataille : avec des cartes usuelles, avec des collections désorganisées, avec des constellations du dé en base 5, avec des écritures chiffrées 2. Type de cartes différentes entre les joueurs (l'un avec les écritures chiffrées, l'autre les constellations en base 5). 3. Fiches correspondantes (accès p 131).
---	----------------------------	---

PÉRIODE 4

1	∞ Chercher toutes les solutions possibles ∞ Dénombrer jusqu'à 10.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Défi des tours (accès p 133). 2. Fiche correspondante 3. Dénombrer jusqu'à 10 : reprise d'un atelier.
2	∞ La comptine numérique et l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 10 voire jusqu'à 20.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jeu des maillots (accès p147) + continuer la bande numérique si on va au-delà de 10. 2. Jeu des maillots avec 3 dés pour dénombrer après 10 (accès p 165). 3. Fiches correspondantes.
3	∞ Comptine numérique jusqu'à 20 et écriture chiffrée	<ol style="list-style-type: none"> 1. Plouf dans l'eau ! Jusqu'à 20 (accès p 143 et suivantes), lire les chiffres en sautant ceux d'une autre couleur. 2. Placer les jetons numérotés au bon endroit, dans l'ordre puis en suivant le tour des enfants (surcomptage). 3. Fiche correspondante.
4	∞ Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jeu de la tirelire (Accès p 162). 2. Jeu de la boîte. 3. Fiches correspondantes.
5	∞ Surcomptage dans la frise numérique	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rummikub (p 178) de 1 à 10 puis de 1 à 20 ouvert et fermé X2/semaine. 2. Fiche correspondante
6	∞ Décomposition du 7	<ol style="list-style-type: none"> 1. « Eufs dans le buisson, il y a en 7, on en voit 3... ». D'abord manipulable puis non manipulable. 2. Fiche correspondante.

PÉRIODE 5

1	∞ La frise numérique jusqu'à 20	1. La bande numérique géante, avec tous les nombres dans l'ordre, puis une partie de la bande puis des nombres qui ne se suivent pas : p 180 Accès + fiches correspondantes.
2	∞ Partages inéquitables / équitables.	1. Partager inéquitablement pour amener l'idée de partage équitable (Accès p 182 à 184). 2. Fiche avec collections manipulables (donne autant de gommettes...) 3. Partager des collections dessinées (tracer un trait pour partager la collection en deux p 185) 4. Fiche correspondante
3	∞ Décomposer le nombre 10, compléments à 10	1. « Elmer a 10 carrés de couleur, j'en vois 4, combien sont cachés... ? ». Accès p 189. X2/semaine 2. Fiches correspondantes
4	∞	1.
5	∞	1.