

Progression Mathématiques

Démarche

Dans la matinée de classe, un temps d'atelier se déroulera dans la salle de motricité.

Un groupe d'élèves sera en situation d'apprentissage d'une notion mathématique, Pendant que les autres élèves seront sur des ateliers en autonomie de constructions, de roule-glisser avec le matériel de sport (échasse, petite planche à roulettes...), de déguisement.

Proposer cet atelier mathématique toute la semaine avec un roulement des élèves

Tous les 15 jours, une fiche d'évaluation (trace écrite) sur une notion travaillée les semaines précédentes.

		Approche du nombre et de la mesure		Activités logiques		Structuration du temps et de l'espace	
Période	1					• identifier lignes ouvertes et lignes fermées	• Le jeu des maisons • La chasse aux petits rats fiche
	2			• Réaliser une collection en fonction d'une propriété donnée	• Le jeu des vêtements • Le jeu des bonshommes		
	3	• reconnaître une collection de 1 à 3 éléments	• Des habits pour tous • Des mains et des doigts				
	4					• suivre un chemin en respectant des contraintes	• Le train des enfants • Le chemin

							des couleurs
	5			<ul style="list-style-type: none"> Associer des objets ayant une relation entre eux 	<ul style="list-style-type: none"> Jeu de société Cocotaki Pipo Puzzle des poissons 		
	6	<ul style="list-style-type: none"> savoir compter jusqu'à 3 	<ul style="list-style-type: none"> un, deux, trois miam la tête du pantin 				
Période 2	1					<ul style="list-style-type: none"> Se situer et se déplacer, reproduire des dispositions d'objets 	Le tableau des formes
	2			<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître et continuer des algorithmes simples 	<ul style="list-style-type: none"> Avec mes mains Le train musical La farandole des bonshommes 		
	3	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer des collections de 1 à 3 éléments 	<ul style="list-style-type: none"> Le jeu du transporteur Dans la cuisine 				
	4					<ul style="list-style-type: none"> Ordonner deux événements de façon chronologique 	<ul style="list-style-type: none"> L'avant et l'après Je me déguise

	5	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer des collections de 1 à 3 éléments 	<ul style="list-style-type: none"> • La bataille des cartes • Plus que toi....moins que toi 				
	6	<ul style="list-style-type: none"> • Construire des collections de 1 à 3 éléments à partir d'une collection témoin 	<ul style="list-style-type: none"> • Dénombrement visuel • Tout va par trois 				
Période 3	1	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer des grandeurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Des bougies de toutes les tailles • La bataille des grandeurs 				
	2			<ul style="list-style-type: none"> • Classer des objets selon un critère 	<ul style="list-style-type: none"> • Le jeu des animaux • Les maisons des couleur • Le jeu des puzzles 		
	3					<ul style="list-style-type: none"> • Les notions loin, près 	<ul style="list-style-type: none"> • Le jeu des poissons • Le jeu des statues • L'échelle du Père-Noël
	4	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître globalement des petites collections 	<ul style="list-style-type: none"> • Un dé et des doigts • La bonne carte • Des nombres en 				

			couleur				
5				<ul style="list-style-type: none"> Trouver des différences entre plusieurs objets 	<ul style="list-style-type: none"> Changement de parcours J'aligne des maisons Le jeu des ours 		
	6					<ul style="list-style-type: none"> Suivre un chemin en respectant des contraintes 	<ul style="list-style-type: none"> A chacun son objet Perdu dans la forêt La course des voitures
Période 4	1	<ul style="list-style-type: none"> Enoncer la suite des mots-nombres jusqu'à 5 	<ul style="list-style-type: none"> Le jeu de l'escalier Qui monte le plus haut 				
	2			<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des codes 	<ul style="list-style-type: none"> Puzzle sens dessus dessous Jouons en équipe Le jeu du trésor 		
	3					<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître des formes géométriques simples 	<ul style="list-style-type: none"> Quoi mettre dans mon panier La roue des formes Les yeux

							bandés
	4	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer des collections de 1 à 5 	<ul style="list-style-type: none"> Le jeu de l'énumération Le jeu des oiseaux 				
	5			<ul style="list-style-type: none"> Etablir des relations entre des objets 	<ul style="list-style-type: none"> Le jeu des personnages Le domino des familles 		
	6					<ul style="list-style-type: none"> Se repérer sur un quadrillage 	<ul style="list-style-type: none"> Coloriage de mosaïque
Période 5	1	<ul style="list-style-type: none"> Construire des collections de 1 à 5 éléments 	<ul style="list-style-type: none"> Le jeu de la marchande Les perles du trésor 				
	2			<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître et continuer des algorithmes simples 	<ul style="list-style-type: none"> Le jeu des empreintes Réalisons des chemins 		
	3	<ul style="list-style-type: none"> Comparer des collections 	<ul style="list-style-type: none"> Beaucoup ou peu Jeu de loto 				
	4	<ul style="list-style-type: none"> Compléter des collections pour atteindre un nombre donné 	<ul style="list-style-type: none"> La course à quatre Le jeu de l'égalisation 				

	5	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer des grandeurs et les ordonner 	<ul style="list-style-type: none"> • Qui lance le plus loin • Pas de géant ou pas de fourmi 				
	6	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les chiffres 1 2 et 3 • 3 et les associer à un mot-nombre et à des collections d'objets 	<ul style="list-style-type: none"> • Les boîtes magiques • Où suis-je ? 				

D'après l'ouvrage pédagogique Math en pousse Collection Diagonale livre du maître PS maternelle

Prépalipopette <http://petitesectionmaternelle.eklablog.com/>