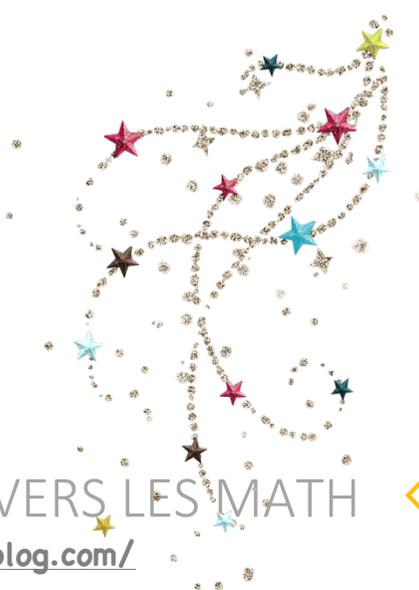




Programmation GS

Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée



☒ : MHM ☒ : DECOUVRIR LES MATH ☒ : VERS LES MATH ☒ : CAP MATH
<http://laclassedeluccia.eklablog.com/>

	Les nombres et leurs utilisations	Formes et grandeurs Les suites organisées
	<h3>Nombres jusqu'à 5</h3> <ul style="list-style-type: none">• <u>Distinguer les lettres et les chiffres</u> → ☒ : MHM → Tri de lettres et de chiffres• <u>Reconnaitre les nombres dans un environnement proche</u> → ☒ : MHM → La chasse aux nombres• <u>Connaitre les petits nombres</u> jusqu'à 5. Mettre en correspondance plusieurs représentations des nombres. → ☒ : MHM → La gym des doigts et jeu du serpent	<h3>Les formes simples</h3> <ul style="list-style-type: none">• <u>Ancrer les mathématiques dans la vie quotidienne</u> → ☒ : MHM → La chasse aux formes• <u>Différencier et classer des formes simples</u> : → ☒ : VERS LES MATH → Les flexo• Différencier et classer des formes simple : nombre de côtés. → ☒ : VERS LES MATH → figures fermées

- Construire une collection équipotente en utilisant le dénombrement.

→  : **DECOUVRIR LES MATH**

→ La ferme de Mathurin

- Trouver les différentes façons de faire le nombre 2 et 3

→  : **MHM**

→ La fleur du nombre

- Travailler la décomposition du nombre 2 et 3

→  : **MHM**

→ Les dominos et les bricolos

Décomposer le nombre 4

- Résoudre un problème portant sur les quantités : trouver le complément d'un nombre à 4.

→  : **VERS LES MATH**

→ 4 feuilles sur un arbre

- Identifier l'ensemble des figures planes qui forment l'enveloppe d'un polyèdre

→  : **CAP MATH**

→ Les belles boites

- Reconnaitre des formes : les triangles, es carrés, les ronds

→  : **MHM**

→ Le jeu des formes

Organiser sa recherche

- Identifier les propriétés des objets en vue de les comparer, de les classer, de les trier.

→  : **VERS LES MATH**

→ Les jumeaux Mathoeufs

- Identifier les propriétés des objets en vue de les comparer, de les classer, de les trier.

→  : **VERS LES MATH**

→ DEFI n°1 Les Mathoeufs