

PROGRAMMATION DOMAINE 4

La Moyenne Section

MS

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

4.1 Découvrir les nombres et leurs utilisations

Attendus en fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> -Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques et non numériques -Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée. -Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions. -Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité. -Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments. -Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente. -Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix. -Parler des nombres à l'aide de leur décomposition -Dire la suite des nombres jusqu'à 30. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10. 				
	<i>Période 1</i>	<i>Période 2</i>	<i>Période 3</i>	<i>Période 4</i>	<i>Période 5</i>
Objectifs/activités (d'après Vers les Maths MS, Editions Accès)	<p>Connaître la comptine numérique jusqu'à 3 Un, deux, trois P16</p> <p>Dénombrer de petites quantités en utilisant la comptine orale. Décomposer le nombre 3. Prendre 4 objets dans une collection. Collection de 3 p 18 Collection de 4 p 37</p> <p>Extraire d'une collection le nombre d'objets demandés Le jeu du serpent P 22</p> <p>Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objet qu'une autre collection. Autant que P26</p> <p>Lire les écritures chiffrées de 1 à 4 La course des grenouilles P40</p>	<p>Réaliser une collection de 1 à 6 objets par comptage. Exprimer des quantités à l'aide d'un code. Les boîtes à nombres P50</p> <p>Reconnaître diverses représentations des nombres : doigts, constellations du dé et chiffre un éléphant qui se balançait P54 Le train des constellations P65</p> <p>Résoudre un problème portant sur les quantités : trouver un complément. 4 éléphants P 58</p> <p>Lire les nombres de 1 à 6 Le puzzle du cochon P68</p> <p>Exprimer le résultat d'une comparaison avec « autant que », « moins que » et « plus que » Problème de comparaison P72</p>	<p>Réciter la comptine numérique Dénombrer une petite quantité en utilisant la comptine numérique. Les voitures P82 Un petit cochon P84</p> <p>Réaliser une collection ayant le même nombre d'objets qu'une autre. Les galettes P86 Le jeu des coccinelles P114</p> <p>Chercher les décompositions du nombre 5 Mémoriser les décompositions du nombre 5 Les hérissons P88 Halli Galli P92</p> <p>Dénombrer une collection en pointant chaque objet une seule fois. Organiser son comptage. Collections organisées P106</p>	<p>Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques et numériques et par comptages. Pipo le clown P124 La bataille P128</p> <p>Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait La course aux œufs P 140</p> <p>Calculer la somme de 2 ou 3 nombres. La cible P142</p>	<p>Dénombrer les quantités jusqu'à 10 boîtes à nombres jusqu'à 10</p> <p>Lire et écrire les nombres jusqu'à 10 Jeux de nombres p 157</p> <p>Dénombrer une quantité jusqu'à 10 Dix dans un bateau P166</p> <p>Réaliser un partage équitable Partages P 168</p>

4.2 Explorer les formes, des grandeurs, des suites organisées

Attendus en fin de cycle	-Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle). Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre) -Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) -Reproduire, dessiner des formes planes.				
	<i>Période 1</i>	<i>Période 2</i>	<i>Période 3</i>	<i>Période 4</i>	<i>Période 5</i>
Objectifs/ activités	Identifier et nommer des formes géométriques simples : carré, rectangle, triangle, rond, celles que soient leur taille et leur disposition Construction géométriques P28 Jeux de formes P30	Retrouver des formes simples dans divers objets de la vie courante. Classer des formes Des formes autour de nous P46 Analyser et reconstituer une figure complexe Puzzles géométriques P100	Repérer les propriétés des polygones : côté et sommet Côté et sommets P94 Le jeu des longueurs P98	Tracer le contour d'une forme simple. Contours et formes P135 Reconnaître et ranger des formes simples.Représenter des assemblages Empilements P136	Reproduire et représenter des assemblages de formes plates ou en volume. Constructions en bois, en duplo et formes logiques Reconnaître, décrire, nommer le carré, le triangle, le cercle, le rectangle. Loto des formes Jeu du portrait.

Attendus en fin de cycle	-Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.				
	<i>Période 1</i>	<i>Période 2</i>	<i>Période 3</i>	<i>Période 4</i>	<i>Période 5</i>
Objectifs/ activités	Faire émerger des critères de tri : petit/moyen/grand, lourd/léger, large/étroit Activités de manipulation et tri d'objets de différentes tailles et nature.	Comparer la longueur de 2 objets en les plaçant côte à côte. Ranger des objets selon leur taille. Comparaisons de longueur P 60	Ranger des formes/objets du plus petit au plus grand. Ordonner les galettes/couronnes/fèves par taille croissante.	Apparier des objets de taille identique Associer les masques aux visages en fonction de leur taille. Ranger par ordre décroissant. Ordonner différentes tailles de chenilles/papillons.	Comparer la masse de plusieurs objets en les soupesant. Sélectionner dans une collection l'objet le plus lourd. Les déménageurs P 163 Comparer la masse de 2 objets à l'aide d'une balance à plateaux. La balance P 165.

Attendus en fin de cycle	-Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application				
	<i>Période 1</i>	<i>Période 2</i>	<i>Période 3</i>	<i>Période 4</i>	<i>Période 5</i>
Objectifs	Déterminer un critère de tri d'une collection. Créer ou poursuivre un algorithme faisant varier un seul critère : ABABAB	Créer ou poursuivre un algorithme à 2 variables : AABBAABB... ABBABBABB..	Créer ou poursuivre un algorithme à 3 variables en faisant varier un seul critère : ABCABCABC....	Créer ou poursuivre un algorithme à 3 variables en faisant varier les critères de formes/couleurs, quantité : AABBCCAABBCCAABBCC... ABBCABBCABBC...	Créer ou poursuivre un algorithme à 2 ou 3 variables en faisant varier des critères de formes/couleurs, quantité : ABAABBAABB... ABBCCABBCCABBCC...