

Programmation Acquérir les premiers outils mathématiques GS Période 2 – 2021-2022

D'après MHM GS – Nathan

Notions abordées au cours de la période :

Problèmes	Nombres	Formes	Espace Temps
→ Résoudre des petits problèmes simples → Résoudre des problèmes géométriques	→ Décomposer des nombres → Rechercher différentes représentations des nombres → Comparer des collections → Ranger par ordre croissant → Compter de 2 en 2	→ Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams, algorithmes → Se repérer et effectuer des déplacements sur quadrillage → Classer et ranger des objets selon leur mesure	→ Se repérer sur la feuille et dans un tableau → Utiliser un tableau à double entrée → Se repérer sur un quadrillage

Durant toute la période, Rituel de l'étiquette prénom et de l'appel

	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
08/11 au 12/11	<input type="checkbox"/> Le calendrier : mois, jour, jour suivant / précédent ; événements de la semaine <input type="checkbox"/> Le repérage sur quadrillage : tracer en verbalisant ; poser les cartes comme ils veulent puis en avec contraintes (dans l'ordre, une couleur par ligne)	<input type="checkbox"/> La comptine numérique : à partir de 5 ; à rebours en partant de 12 <input type="checkbox"/> La boîte à toucher les formes : sortir un triangle, un carré, une forme qui n'est pas un triangle, une forme qui a au moins 4 côtés... <input type="checkbox"/> Le jeu du magasin de jouets : découverte, tir des objets, dénombrer les collections ; mise en scène jeu marchand	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> La comptine du castor collectivement avec gestes <input type="checkbox"/> La comptine numérique : le plus loin possible <input type="checkbox"/> Le jeu de la bataille des cartes (2) : découverte des cartes, les nommer ; jouer à la bataille <input type="checkbox"/> Le jeu de rapidité : placer le plus vite possible ses cartes dans le quadrillage
15/11 au 19/11	<input type="checkbox"/> La comptine du castor collectivement avec gestes <input type="checkbox"/> Les algorithmes	<input type="checkbox"/> Le jeu du nombre suivant : avec des nombres entre 7 et 1 <input type="checkbox"/> Porte-clés ateliers numération <input type="checkbox"/> Le jeu du magasin de jouets (2) : inventaire du magasin + étiquetage + jeu du marchand	<input type="checkbox"/> Le calendrier : repérer la semaine en cours (calque), si besoin second calque pour repérer le jour ; événements de la semaine <input type="checkbox"/> Le jeu des formes : les rectangles : fabriquer des rectangles avec élastiques ; dessiner sur table avec Woody	<input type="checkbox"/> Décomposition de nombres : cartes flash 1 à 5 ; le décomposer avec les doigts sur les 2 mains <input type="checkbox"/> Les dominos du 3 et du 4 : chercher les décompositions du 3 et du 4 avec les dominos.
22/11 au 26/11	<input type="checkbox"/> Le jeu du furet de 2 en 2 : placer un personnage en même temps que l'étiquette présence an associant 2 par 2. Compter les présents 2 à 2 <input type="checkbox"/> La bande articulée : présentation + identifier les nombres <input type="checkbox"/> Porte-clés ateliers numération <input type="checkbox"/> La boîte à toucher les nombres (2) : lancer un dé et trouver le collier avec le même nombre de perles	<input type="checkbox"/> La comptine du castor : réciter collectivement avec gestes <input type="checkbox"/> Porte-clés ateliers numération <input type="checkbox"/> Le jeu du magasin de jouets (3) : jeu du marchand avec porte-monnaie	<input type="checkbox"/> La bande articulée : notion de précédent et de suivant <input type="checkbox"/> Le jeu du billard : décomposition du 4 <input type="checkbox"/> Les algorithmes : reproduire des algorithmes à partir d'un modèle	<input type="checkbox"/> Le jeu du furet <input type="checkbox"/> Porte-clés ateliers numération <input type="checkbox"/> Un jeu de logique : suivre les défis proposés



	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
29/11 au 03/12	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> identification des formes géométriques : nommer les formes du tangram, présenter le carré tangram reconstitué <input type="checkbox"/> Le rangement par ordre croissant : ranger différentes représentations des nombres (numicons, cartes, chenilles ...) par ordre croissant 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le jeu du furet <input type="checkbox"/> Porte-clés ateliers numération <input type="checkbox"/> Le jeu du magasin de jouets (4) : partager les jouets entre les personnages 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La bande articulée : notions de précédent et de suivant <input type="checkbox"/> La boîte du magicien : résolution de problèmes <input type="checkbox"/> Le tangram classique : découverte libre, reproduction de modèles simples 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le jeu du furet de 2 en 2 : réciter la comptine numérique de 2 en 2 <input type="checkbox"/> Porte-clés ateliers numération <input type="checkbox"/> Un jeu de logique : suivre les défis proposés
06/12 au 10/12	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le calendrier : nombre de jours avant la journée jeux de société, nombre de jours avant les vacances <input type="checkbox"/> Porte-clés ateliers numération <input type="checkbox"/> La boîte à toucher les nombres (2) : lancer un dé et trouver dans la boîte le collier avec le même nombre de perles 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La chanson des nombres : présenter le rituel, créer une partition et la chanter <input type="checkbox"/> Les dominos du nombre 5 : chercher les différentes décompositions du 5 avec des jetons dans les boîtes à décomposer, y associer les numicons <input type="checkbox"/> Le jeu du magasin de jouets (4) : partager les jouets entre les personnages 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La comptine numérique : compter le plus loin possible ; compter à rebours en partant de 15 <input type="checkbox"/> Les formes géométriques : associer des bâtonnets pour créer des formes géométriques, les reproduire sur une feuille au crayon <input type="checkbox"/> Le tangram classique : découverte libre, reproduction de modèles simples 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La chanson des nombres : chanter les nombres affichés sous forme de numicons <input type="checkbox"/> Porte-clés ateliers numération <input type="checkbox"/> Un jeu de logique : suivre les défis proposés
13/12 au 17/12	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le jeu du furet <input type="checkbox"/> Le jeu du magasin de jouets (5) : réaliser des courses avec la totalité de l'argent présent dans le porte-monnaie <input type="checkbox"/> Une activité de mesure : mesurer chaque enfant pour voir l'évolution depuis la période précédente 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La chanson des nombres <input type="checkbox"/> Porte-clés ateliers numération <input type="checkbox"/> Le tangram Totem : par 2, un enfant demande les pièces nécessaires à l'autre en les nommant et réalise un modèle. Inversement des rôles. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le jeu du furet de 2 en 2 <input type="checkbox"/> Le jeu de la bataille des cartes (3) : jeu à 3 ou 4 joueurs pour complexifier les comparaisons de nombres 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La bande articulée <input type="checkbox"/> Rallye maths

Code couleur : RITUELS / ACTIVITES AUTONOMES / SEANCES D'APPRENTISSAGE

