

Programmation "Construire les outils pour structurer la pensée" GS (à partir de Vers les maths GS - Accès)

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Les nombres	- Dénombrer une quantité jusqu'à 5 (Le memory des nombres de 1 à 5 ; la bataille, le jeu des monstres) - Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités. (le dessin commandé). - Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir une quantité (4 feuilles sur un arbre) - Réciter la comptine numérique par ordre croissant	- Résoudre des problèmes de quantité (ajouter - retirer) - Dénombrer une quantité jusqu'à 10 (les nombres de 5 à 10, memory ; le jeu des jouets) - Réciter la comptine numérique par ordre croissant	- Dénombrer une quantité jusqu'à 10 (la boîte à nombres) - Comparer des quantités (plus que, moins que ; la bataille ; les boîtes empilées, les boîtes alignées) - Réciter la comptine numérique par ordre croissant	- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (le jeu du banquier ; plouf dans l'eau ; la bande des maillots) - Ranger les nombres entre 1 et 20 (la bande numérique géante ; juste avant, juste après, entre ; le nombre mystère) - Résoudre des problèmes de quantités (le jeu des maillots) - Réciter la comptine numérique par ordre décroissant (la fusée)	- Résoudre des problèmes de partage (partages inéquitables ; partages équitables). - Décomposer le nombre 10 (à 2, pour faire 10 ; 2 cartes pour faire 10). - Résoudre des problèmes de quantités (faisons les courses) - Anticiper le résultat d'un déplacement (avancer ou reculer) sur une piste numérique (le jeu de la grenouille). - Prendre conscience de la dizaine
Formes, grandeurs et suites organisées	- Reproduire, dessiner des formes planes (Combien de côtés ? ; Dessinons des formes) - Algorithme (attrimaths)	- Comparer des tailles (grandeurs et toise ; les bandelettes ; les crayons)	- Reproduire un assemblage de formes (côtés et sommets ; Tangram blanc ; silhouettes)	- Utiliser un instrument : la règle (tracer des traits droits). - Reconnaître, classer et nommer des formes simples (carrés et rectangles ; les triangles).	- Reproduire un assemblage de formes (tangram noir). - Reproduire des assemblages de cubes (les solides)
Questionner le monde : l'Espace	- Puzzles - Reproduire une disposition d'après un modèle (attrimaths niveau 1)	- Puzzles - Plan de la classe	- Puzzles - Résoudre un problème de chemin (les jouets de Tom).	- Puzzles - Suivre, décrire et représenter un parcours (TRAX).	- Puzzles - Se repérer dans un quadrillage (morpion ; tableau à double entrée) - Les habitants du monde
Questionner le monde : le Temps	- Les jours de la semaine - Le calendrier - Jour/nuit + Règles de vie	- L'automne - Vivre pendant la Première Guerre Mondiale + Symboles de la République	- L'hiver	- Les métiers d'autrefois - Le printemps	- L'été
Questionner le monde : Objets, Vivant, Matière	- Les déchets et le recyclage (Nettoyons la nature) : je jette mes déchets à quel endroit. - Le schéma corporel	- Les dents	- Les états de l'eau - La germination d'une graine - L'évolution d'un bulbe	- Les dangers de la maison	- L'air - Apprendre à porter secours

<u>Projets de l'année 2022/2023</u>	<u>Temps forts</u>
➔ 1. « PEAC : Création rythmique »	Création d'objets
➔ 2. Ecole E3D	Poursuite des actions dans le cadre du projet E3D - Tri des déchets + sortie « Nettoyons la nature » - Jardin tout au long de l'année dans la cour - Gestion des poules au quotidien
➔ 3. Résolution de problèmes GS	Pratique quotidienne de problèmes mathématiques à l'oral.