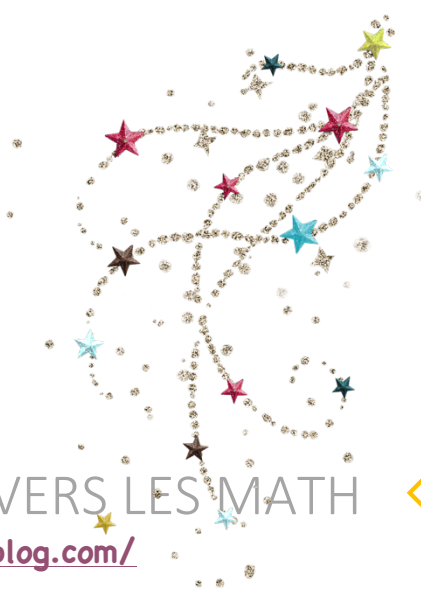




Programmation GS
Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée



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

	Les nombres et leurs utilisations	Formes et grandeurs Les suites organisées
Période 2 Du 02/11 au 18/12	<h3>Nombres jusqu'à 10</h3> <ul style="list-style-type: none">Utiliser une procédure numérique ou non numérique pour résoudre un problème de partage équitable. Renforcer le sens du nombre comme mémoire de quantité. → ⊠ : CAP MATH → <i>Les gâteaux à décorer.</i>Construire les différentes représentations du nombre 3 → ⊠ : MHM → <i>Les dominos du nombre 3</i>	<h3>Les formes simples</h3> <ul style="list-style-type: none">Explorer des formes, des grandeurs : rechercher tous les possibles → ⊠ : DECOUVRIR LES MATH → <i>Six cerfs-volants</i>Identifier et nommer des formes géométriques. → ⊠ : MHM → <i>La boîte à toucher les formes Le jeu des formes : les rectangles</i>

Décomposer le nombre 5

- Retrouver le complément d'un nombre à 5.
Mémoriser les décompositions du nombre 5.
Ajouter ou retirer des éléments à une collection pour obtenir 5

→  : VERS LES MATH →  : **MHM**

- Problème et jeu des lapins
- Les bougies
- La fleur du nombre 5 (MHM)
- Les dominos du nombre 5

- Se repérer sur un quadrillage, déplacer un objet sur le quadrillage, s'orienter

→  : **MHM**

Le quadrillage XXL

Organiser sa recherche

- Organiser son comptage pour distinguer les objets comptés des objets non comptés

→  : **VERS LES MATH**

Le jeu des jouets

- Résoudre des problèmes portant sur les quantités

→  : **VERS LES MATH**

Les cadeaux

