

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	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer une quantité jusque 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes de quantité (ajouter - retirer) - Dénombrer une quantité jusque 10 (les nombres de 5 à 10, memory ; le jeu des jouets) - Réciter la comptine numérique par ordre croissant 	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer une quantité jusque 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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) 	<ul style="list-style-type: none"> - 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).
Formes, grandeurs et suites organisées	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire, dessiner des formes planes (Combien de côtés ? ; Dessinons des formes) - Algorithme (attrimaths) 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des tailles (grandeurs et toise ; les bandelettes ; les crayons) 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire un assemblage de formes (côtés et sommets ; Tangram blanc ; silhouettes) 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un instrument : la règle (tracer des traits droits). - Reconnaître, classer et nommer des formes simples (carrés et rectangles ; les triangles). 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire un assemblage de formes (tangram noir). - Reproduire des assemblages de cubes (les solides)
Questionner le monde : l'Espace	<ul style="list-style-type: none"> - Puzzles - Reproduire une disposition d'après un modèle (attrimaths niveau 1) 	<ul style="list-style-type: none"> - Puzzles 	<ul style="list-style-type: none"> - Puzzles - Résoudre un problème de chemin (les jouets de Tom). 	<ul style="list-style-type: none"> - Puzzles - Suivre, décrire et représenter un parcours (TRAX). 	<ul style="list-style-type: none"> - Puzzles - Se repérer dans un quadrillage (morpion ; tableau à double entrée)
Questionner le monde : le Temps	<ul style="list-style-type: none"> - Les jours de la semaine - Jour/nuit 	<ul style="list-style-type: none"> - L'automne - Les mois de l'année 	<ul style="list-style-type: none"> - L'hiver. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le printemps 	<ul style="list-style-type: none"> - L'été. - Prendre conscience du temps qui passe : la frise de vie.
Questionner le monde : Objets, Vivant, Matière	<ul style="list-style-type: none"> - Les déchets et le recyclage (Nettoyons la nature) : je jette mes déchets à quel endroit. - Vivant/non vivant 	<ul style="list-style-type: none"> - Le corps humain - L'évolution du bulbe d'amaryllis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les dangers dans la maison. - Les dents. - La naissance des plantes (germination) 	<ul style="list-style-type: none"> - Les états de l'eau. - Les animaux (locomotion, naissance, reproduction, cycle de vie d'un animal). - Plantations au jardin. 	<ul style="list-style-type: none"> - Entretien, récolte au jardin - Observation du développement d'un plant potager choisi. - Création de balles de jonglage en matière recyclée.

Projets de l'année 2020/2021	Temps forts
→ 1. « Le cirque »	Travail autour du schéma corporel (les parties du corps, du visage) et des mouvements (les articulations). Découverte des acrobaties. Création de balles de jonglage.
→ 2. « La biodiversité » et « le jardin »	Poursuite des actions du projet d'école de l'an passé : <ul style="list-style-type: none"> - Tri des déchets. - Nettoyons la nature. - Jardin Bio tout au long de l'année dans la cour.