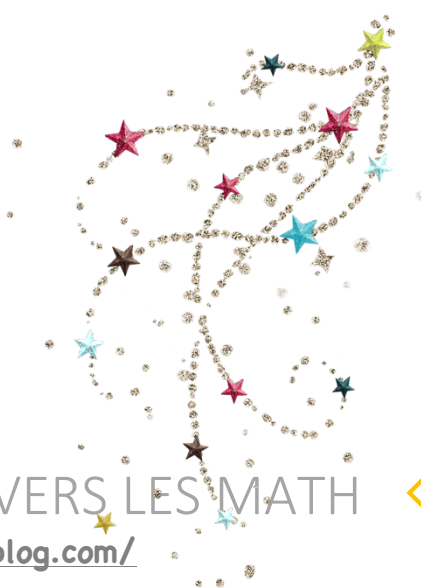




Programmation GS  
Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée



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

	Les nombres et leurs utilisations	Formes et grandeurs Les suites organisées
	<h3>Nombres jusqu'à 10</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>Travailler la décomposition du nombre 8. → ☒ : MHM <i>La fleur du nombre 8. Les dominos du 8</i></li><li>Utiliser le nombre pour désigner une position → ☒ : MHM <i>La bande articulée</i></li><li>Travailler la décomposition du nombre 9. → ☒ : MHM <i>La fleur du nombre 9. Les dominos du 9</i></li></ul>	<h3>Les formes simples</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>Paver une silhouette avec des formes sans indication sur l'agencement des pièces → ☒ : VERS LES MATH <i>TANGRAMS : silhouettes</i></li><li>Reconnaitre et classer des formes simples → ☒ : VERS LES MATH <i>Propriétés des carrés et rectangles</i></li></ul>
Période 3 Du 08/03 au 23/04		

- Comprendre la notion de dizaine.

→ ☒ : **MHM**

Le jeu de l'omelette

- Anticiper le nombre d'objets d'une collection après ajout ou retrait d'un nombre connu d'objets.

→ ☒ : **CAP MATH**

Le bocal de bonbons

- Réciter la comptine numérique en associant nom des nombres et écriture chiffrée

→ ☒ : **VERS LES MATH**

Plouf dans l'eau

- Réaliser des collections de 10.

→ ☒ : **MHM**

Le défi des dizaines

- Reconnaître et tracer des triangles

→ ☒ : **VERS LES MATH**

Triangles

- Reproduire des figures à la règle

→ ☒ : **VERS LES MATH**

Les solides

- Construire des procédures pour comparer des longueurs.

→ ☒ : **CAP MATH**

Les serpents

## Les mesures de masse

- Classer ou ranger des objets selon un critère de contenance.

→ ☒ : **MHM** Les bouteilles à comparer