

**PROGRAMMATION MATHÉMATIQUES GRANDE SECTION**  
**ANNEE 2012 - 2013**

	<b>PERIODE 1</b>	<b>PERIODE 2</b>	<b>PERIODE 3</b>	<b>PERIODE 4</b>	<b>PERIODE 5</b>
<b>DECOUVRIR LES FORMES ET LES GRANDEURS</b>	-Différencier et classer des formes simples. -Reproduire un assemblage de formes simples.	-Comparer et ranger des objets selon leur taille.	- Reproduire un assemblage de formes.	- Utiliser un instrument : la règle. - Reconnaître, classer et nommer des formes simples.	- Reproduire un assemblage de solides. - Comparer et ranger des objets selon leur masse.
<b>APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES</b>	-Reconnaître des petites quantités. -Dénombrer des quantités jusqu'à 5. -Décomposer le nombre 4. -Résoudre des problèmes de partages - Lire et écrire les nombres de 1 à 5.	-Décomposer le nombre 5. -Résoudre des problèmes : recherche de compléments. -Résoudre des problèmes de quantités. -Dénombrer une quantité jusqu'à 10 -Dénombrer, mémoriser une quantité. -Lire et écrire les nombres 6 et 7	-Dénombrer une quantité jusqu'à 10 -Comparer des quantités -Lire et écrire les nombres 8 et 9.	-Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée. -Résoudre des problèmes de quantités. - Lire et écrire les nombres de 1 à 10.	-Résoudre des problèmes de partages. -Décomposer le nombre 10 ; -Lire et écrire les nombres entre 10 et 20. -Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 30.
<b>SE REPERER DANS L'ESPACE</b>	-Se repérer dans l'espace d'une page.	-Suivre, décrire et représenter un parcours simple.	-Exprimer la position des objets dans l'espace	-Suivre, décrire et représenter un parcours.	-Se repérer dans un quadrillage.
<b>SE REPERER DANS LE TEMPS</b>	-Se repérer dans la journée	-Se repérer dans la semaine -Ecrire une date	-Se repérer dans le mois -Utiliser un calendrier	-Comparer des durées. -Repérer des actions simultanées.	-Se repérer dans l'année.
<b>APPRENDRE A CHERCHER</b>	-Organiser sa recherche.	-Chercher toutes les solutions à un problème.	-Chercher toutes les solutions à un problème.	-Résoudre des problèmes à l'aide d'un dessin.	-Résoudre des problèmes de déductions. -Résoudre des problèmes.