

PROGRAMMATION MS—Période 4

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée



Math à grands pas



Découvrir les Maths



Vers les Maths

Formes et grandeurs et suites organisées	Les nombres et leurs utilisations	Se repérer dans l'espace
<p>Les formes simples : (3 séances) Contours de formes-empilements</p> <ul style="list-style-type: none"> tracer le contour de formes simples ; Reconnaître et ranger des formes simples ; Représenter des assemblages <p>La balance 1 (1 séance)</p> <ul style="list-style-type: none"> réaliser un équilibre sur une balance Roberval avec des objets variés ; Classer ou ranger des objets selon un critère de masse ; 	<p>Pipo le clown (1 séance)</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluer et comparer des collections avec des procédures numériques et non numériques Résoudre des problèmes de comparaison →FA p 127 <p>La bataille (2 séances, à renouveler en autonomie)</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluer et comparer des collections avec des procédures numériques et non numériques ; Comparer des quantité par comptage ; →FA p132 <p>Ajouter—Retirer (2 séances) La cible</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître de petites quantités ; Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait ; Calculer la somme de 2 ou 3 nombres ; →FA p145 (la cible) <p>Le guichet (1 séance)</p> <ul style="list-style-type: none"> Choisir un nombre pour commander des objets ; Réaliser la commande ; Evaluer des collections à l'aide de procédures numériques ; Mobiliser des symboles écrits pour communiquer des informations écrites sur une quantité ; Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10 ; <p>Ecriture des nombres de 1 à 8 (1 séance)</p> <ul style="list-style-type: none"> Savoir tracer les chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ; 	<p>Le parcours de l'escargot (2 séances en motricité)</p> <ul style="list-style-type: none"> Coder et décoder un déplacement