

PROGRAMMATION ACTIVITÉS MATHÉMATIQUES - MOYENNE SECTION PÉRIODE 1 (SEPTEMBRE- OCTOBRE)

Objectif	Activités	Matériel/ressources	Compétences visées
<p>Structuration de l'espace</p> <p>Dans l'espace vécu fonctionnel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Appropriation de l'espace classe et de ses coins, • Repérage des différents coins de la classe et des activités qui s'y rattachent. 	<p>La souris verte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeux à rechercher une souris imaginaire cachée dans les différents coins de la classe, • Prolongement à partir des objets caractéristiques des coins, • Prolongement à partir de photographies des coins. 	<p><i>Espace classe, objets de la classe, photos de la classe</i></p> <p><i>Comptine « la souris verte »</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> > Être capable de localiser et de se rendre dans un coin particulier de la classe > Identifier et caractériser les différents coins de la classe, > Repérer les outils/objets caractéristiques des différents coins de la classe.
<p>Approche des quantités et des nombres</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notion de quantité, • Nombre 2, notion de paire, • Comparaison non numérique de « grandes » collections. 	<p>Deux situations</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des paires de bouchons de taille/couleur/formes variées. • Remplir des boîtes de 12 œufs avec des marrons, 	<p><i>Bouchons de récupération, un sac en tissu</i></p> <p><i>Situation 3 chapitre 4 de « découvrir le monde avec les mathématiques », Dominique Valentin, Hatier</i></p> <p><i>Boîtes d'œufs, marrons</i></p> <p><i>Situation 1 chapitre 2 de « découvrir le monde avec les mathématiques », Dominique Valentin, Hatier</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> > construire le nombre 2 en faisant des paires, > comparer des « grandes collections » traiter une situation par essais et ajustements, > niveau 1 évaluer une quantité sans passer par une procédure numérique > niveau 2 : commander une quantité par une désignation numérique orale
<p>Approche des quantités et des nombres</p> <ul style="list-style-type: none"> • reconnaissance globale des quantités 1 à 3 • connaissance concrète des nombres de 1 à 3-6 • décodages/codages numériques 	<p>Manipulations individuelles de quantité/jeux à règle numériques</p> <ul style="list-style-type: none"> • constitution de collection à partir de codages variés • jeu de parcours utilisant les quantités 1 à 3, • boîtes à nombres de 1 à 3-6 • réalisations de collections de 1 à 3-6 avec codage à partir de divers matériels 	<p><i>Planches fabriquées, jetons</i></p> <p><i>Petits objets divers faciles à manipuler (capuchons, pinces à linges, marrons, bougies d'anniversaire, gommes, morceaux de jeux de construction...)</i></p> <p><i>Jeux du commerce faisant intervenir les quantités de 1 à 3</i></p> <p><i>Matériels à manipuler (abaques, cubes à emboîter, mosaïques à enfilage vertical...) et règles de commandes fabriquées</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> > Reconnaître globalement les quantités de 1 à 3, > énoncer et utiliser la comptine numérique de 1 à 6, > dénombrer des collections de 1 à 3-6, > coder/décoder par constellations (doigts, points) les collections de 1 à 3-6, > si quantités acquises : commencer à coder/décoder par les chiffres, > construire des collections de 1 à 3-6, > commencer à ordonner les quantités de 1 à 3-6.

	<p>En différenciation</p> <p>Les trois petits cochons</p> <ul style="list-style-type: none"> • appropriation du récit dans une perspective numérique ; approche de la quantité 3 à partir du récit. <p>Album à compter 1, 2, 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • images pour percevoir les quantités globales de 1 à 3 et leurs codages numériques 	<p><i>Album racontant l'histoire avec illustrations numériquement explicites, photocopies des illustrations, feuilles, feutres, gommettes, étiquettes constellations (doigts, points)</i></p> <p><i>Album à compter de 1 à 3, Rémi Brissiaud, Retz</i></p>	
<p>Écriture de chiffres : le chiffre 1 (pâte à modeler, gommettes, tracés)</p>			

(Programmation détaillée mathématiques moyenne section première période)

PROGRAMMATION ACTIVITÉS MATHÉMATIQUES - MOYENNE SECTION - PÉRIODE 2 (NOVEMBRE-DÉCEMBRE)

Objectif	Activités	Matériel/ressources	Compétences visées
<p>Approche des formes et des grandeurs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notion de taille en longueur. • mesure et comparaison de mesures. • vocabulaire : <i>taille, plus grand/plus petit.</i> 	<p>Se mesurer</p> <ul style="list-style-type: none"> • mesure et comparaison de la taille de tous les enfants du groupe 	<p><i>Grande feuille de papier, feutres</i> <i>Dans le couloir</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ se laisser mesurer ➤ comparer des longueurs deux à deux ➤ ordonner des longueurs par procédure itérative
<p>Structuration de l'espace : de l'espace vécu à l'espace graphique figuratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repérages de soi par rapport aux autres éléments puis d'éléments les uns par rapport aux autres. • <i>Vocabulaire : sur, sous, au dessus, devant, derrière, dans</i> 	<p>Positions, parcours, manipulations, tracés</p> <ul style="list-style-type: none"> • jeux à prendre position et à se déplacer : type « Jacques à dit » • jeux avec objet : type Jacques à dit », jeux de Kim • tracés sur consigne sur des supports figuratifs 	<p><i>Espace classe et son mobilier ou salle de jeu et matériel de motricité + tables&chaises</i> <i>Petits objets de la classe</i> <i>Fiches « écouter, comprendre et agir » De Gaetano éd° Chenelière</i> <i>fiches TOPOMATH éd° Jocatop</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendre et utiliser un vocabulaire d'indicateurs spatiaux, ➤ pour se situer/situer les objets dans l'espace réel, ➤ pour situer des objets dans un espace représenté figuratif.
<p>Approche des quantités et des nombres</p> <ul style="list-style-type: none"> • reconnaissance globale des quantités 1 à 3-4 • reconnaissance globale des constellations de 1 à 3-6 (doigts, points) • connaissance concrète des nombres de 1 à 3-6 • décodages/codages numériques 	<p>En différenciation Les quatre pattes de l'ours...</p> <ul style="list-style-type: none"> • approche de la quantité 4 à partir d'un (de) représentation (s) d'animal (aux) à 4 pattes <p>Comptine du soleil</p> <ul style="list-style-type: none"> • mémorisation et manipulations à partir d'une comptine des 5 premiers nombres, <p>Jeux pour compter</p> <ul style="list-style-type: none"> • jeux s'appuyant sur les constellations invitant manipuler coder et décoder les petites quantités • activités individuelles dans le groupe ou jeux de société animés par un adulte puis repris, si possible, en autonomie 	<p><i>Affiches, figurines, albums proposant des représentations numériquement explicites d'animaux à 4 pattes</i> <i>Comptine s'appuyant sur des représentations imagées connues des 5 premiers nombre, cartes-images et fiche fabriquées</i> <i>Jeu de cartes Nathan/Brissiaud</i> <i>loto des quantités</i> <i>« Numéranimo » de SCOLAVOX</i> <i>Jeu fabriqué du sapin de Noël</i> <i>Évaluation : fiches fabriquées - fiches du commerce</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconnaître globalement les quantités de 1 à 3, ➤ Commencer à reconnaître les constellations de 1 à 6 ➤ énoncer et utiliser la comptine numérique de 1 à 6, ➤ dénombrer des collections de 1 à 4-6, ➤ coder/décoder par constellations (doigts, points) et chiffres les collections de 1 à 4-6, ➤ construire des collections de 1 à 4-6, ➤ commencer à ordonner les quantités de 1 à 4-6.
<p>Écriture de chiffres : les chiffres 2 et 3 (pâte à modeler, gommettes, tracés)</p>			

PROGRAMMATION ACTIVITÉS MATHÉMATIQUES - MOYENNE SECTION - PÉRIODE 3 (JANVIER-FÉVRIER)

Objectif	Activités	Matériel/ressources	Compétences visées
<p>Structuration de l'espace : de l'espace vécu à l'espace représenté</p> <ul style="list-style-type: none"> Notion de lignes ouvertes et lignes fermées, Vocabulaire : <i>intérieur/extérieur, ouvert/fermé.</i> 	<p>Manipulations du vécu à la feuille</p> <ul style="list-style-type: none"> jeux en salle jeux symboliques photographies de situations symboliques tracés à la peinture et/ou au feutre sur support figuratif/sur support vierge 	<p><i>Cordes EPS</i> <i>figurines (moutons, berger, loup)</i> <i>lacets, pâte à modeler</i> <i>appareil photo numérique</i> <i>grands supports fabriqué avec représentation figurative d'une situation</i> <i>peinture, feuille blanche, chevalet</i> <i>évaluation : fiche TOPOMATH, jocatop</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifier les lignes ouvertes et les lignes fermées. ➤ utiliser la notion d'intérieur et d'extérieur pour une ligne fermée (dedans/dehors). ➤ percevoir la notion d'extrémité pour une ligne ouverte (« les 2 bouts »).
<p>Approche des quantités et des nombres</p> <ul style="list-style-type: none"> stratégie et méthode de dénombrement, dénombrements complexes (avec sériation). 	<p>Le compte est bon</p> <ul style="list-style-type: none"> situations pour mettre en œuvre des stratégies variées : en déplaçant, en montrant du doigt, visuellement. <p>Collections sur mosaïques</p> <ul style="list-style-type: none"> activités dirigées à reproduire des collections mélangées en dispersion en passant par la verbalisation et la catégorisation. <p>Le jeu des fruits</p> <ul style="list-style-type: none"> jeu à règle invitant à sérier des petites collections. 	<p><i>Bouchons, jetons, pions, sacs ou sachets,</i> <i>situation : « le compte est bon » de « jeux de nombres pour les enfants de 2 à 6 ans », accès édition,</i> <i>le jeu des fruits de David Bar, édition Piatnik, règle aménagée,</i> <i>évaluation en fin d'année : fiche à dénombrer des collections en dispersion.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Acquérir une pratique de dénombrement efficace. ➤ être capable de dénombrer des collections en les sériant au sein d'une collection plus grande.
<p>Approche des formes et des grandeurs</p> <ul style="list-style-type: none"> Formes géométriques simples premiers tracés avec matériel géométrique. 	<p>Jeux de manipulation/reconnaissance</p> <ul style="list-style-type: none"> jeux de reconnaissance tactile et visuelle : jeux de commandes, jeux de Kim, activité individuelle de tri/commande de formes, composition libre puis trace photographique. <p>Tracés géométriques</p> <ul style="list-style-type: none"> activité graphique : tracés libres avec gabarits/pochoirs, reprises des contours et des surfaces aux encres de chine/de couleur. 	<p><i>Formes de blocs logiques, tailles, épaisseur et couleurs variées,</i> <i>règles de commande,</i> <i>appareil photo numérique,</i> <i>gabarits et pochoirs en carton épais,</i> <i>feuille, crayons de bois, brosses fines et moyennes, encre de chine, encres de couleur.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconnaître les formes géométriques de base (rond, carré, triangle rectangle), ➤ Commencer à les caractériser, ➤ Commencer à les tracer avec des outils géométriques.
<p>Écriture de chiffres : le chiffre 4 (pâte à modeler, gommettes, tracés)</p>			

PROGRAMMATION ACTIVITÉS MATHÉMATIQUES - MOYENNE SECTION - PÉRIODE 4 (MARS-AVRIL)

Objectif	Activités	Matériel/ressources	Compétences visées
<p>Approche des formes et des grandeurs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notion de taille en hauteur, • Notion de taille en surface, • Notion de taille en volume, • vocabulaire : <i>petit, moyen, grand, plus petit, plus grand, taille, de la même taille</i> 	<p>Les boîtes gigognes</p> <ul style="list-style-type: none"> • réalisation et comparaison de tours, • jeu d'association en aveugle de boîtes à leur couvercle avec verbalisation, <p>Les cartes postales</p> <ul style="list-style-type: none"> • jeu de commande et de copie d'un modèle <p>Les bonshommes</p> <ul style="list-style-type: none"> • manipulation individuelles invitant à distinguer/trier/associer des bonshommes de 3 tailles, • jeu de société en réinvestissement 	<p><i>Boîtes gigognes IKEA,</i></p> <p><i>Situations 5 à 7 « la plus grande tour », « les tours identiques » et « à chaque boîte son couvercle » du chapitre 5 de Découvrir le monde avec « les mathématiques, petite et moyenne section » Dominique Valentin Hatier,</i></p> <p><i>Gommettes rondes de 3 tailles très différences, cartes supports vierges, cartes modèles</i></p> <p><i>Situation 9 même référence « Les cartes postales »</i></p> <p><i>Les bonshommes, jeu ASCO (option taille)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Traiter une situation par essais et ajustements, ➤ Comparer des tailles deux à deux, ➤ exprimer verbalement la notion de taille et de différences de taille, ➤ gérer le critère de la taille avec un autre critère
<p>Approche des quantités et des nombres</p> <ul style="list-style-type: none"> • reprise des objectifs des périodes 1 et 2 selon les besoins : remédiations, consolidations, entraînement, • connaissance de la suite des premiers nombres, • comparaison numérique mentalisée des petites collections, • approche de la décomposition des premiers nombres. 	<p>Jeux individuels et de société pour compter</p> <ul style="list-style-type: none"> • jeux invitant à construire des collections, dénombrer, coder/décoder des quantités. <p>Cartes à jouer</p> <ul style="list-style-type: none"> • tris, mise en ordre, jeu de Kim, • jeux de bataille. <p>Album à calculer</p> <ul style="list-style-type: none"> • représentation imagée et verbalisée de la décomposition des nombres 3 et 4. <p>Je compte, tu compares – les papillons et les fleurs</p> <ul style="list-style-type: none"> • images proposant des situations d'association de collections, • jeu de commande invitant à associer une collection de fleur à une collection de papillon. 	<p><i>Jeux de numération déjà utilisés en continuation/prolongement selon les besoins : numéranimo, jeu de loto, matériel à manipuler + réglottes de commandes...</i></p> <p><i>Jeux des bonshommes ASCO (option numérique)</i></p> <p><i>Cartes à jouer de 1 à 10</i></p> <p><i>album à calculer de Rémi Brissiaud, Retz, quantité 3 et 4</i></p> <p><i>Fiches différenciées et livret pédagogique « je compte, tu compares », Rémi Brissiaud, Retz</i></p> <p><i>Jeu fabriqué de commande : planches de fleurs, étiquettes papillons à placer, dé numérique aménagé</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Acquérir la connaissance concrète des nombres de 1 à 4-6, ➤ Être capable de coder/décoder numériquement les quantités de 1 à 4-6, ➤ Établir la suite de nombres de 1 à 4-6, ➤ comparer numériquement et mentalement des petites collections, ➤ commencer à percevoir la décomposition des premiers nombres.
<p>Écriture de chiffres : les chiffres 5 et 6 (pâte à modeler, gommettes, tracés)</p>			

PROGRAMMATION ACTIVITÉS MATHÉMATIQUES - MOYENNE SECTION - PÉRIODE 5 (MAI-JUIN)

Objectif	Activités	Matériel/ressources	Compétences visées
<p>Structuration du temps</p> <ul style="list-style-type: none"> • chronologie, images séquentielles 	<p>Les mini histoires</p> <ul style="list-style-type: none"> • remise en ordre avec verbalisation de scripts chronologiques représentant des événements de tous les jours • remise en ordre avec verbalisation de micro récits de fiction 	<p><i>Images séquentielles à manipuler</i></p> <p><i>fiches du commerce</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> > Être capable d'ordonner chronologiquement des événements du quotidien > être capable de remettre en ordre 3-6 images séquentielles
<p>Approche des formes et des grandeurs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notion de taille en longueur, • mesure de hauteurs et comparaison de tailles. 	<p>Se mesurer</p> <ul style="list-style-type: none"> • mesure et comparaison de la taille de tous les enfants du groupe • comparaison de taille avec la mesure prise en novembre-décembre 	<p><i>Grande feuille de papier, feutres</i></p> <p><i>Dans le couloir</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> > comparer des longueurs deux à deux > ordonner des longueurs par procédure itérative
<p>Approche des quantités et des nombres</p> <ul style="list-style-type: none"> • remédiations/consolidations/réinvestissement dans les jeux à règle 	<p>Les jeux à règles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeux à règles guidés puis autonomes (selon besoin) invitant à mettre en œuvre des procédures logiques en réinvestissant les acquis mathématiques 	<p><i>Jeux traditionnels</i></p> <p><i>Jeux proposés par les fabricants de matériels pédagogiques</i></p> <p><i>jeux de parcours pris dans l'ouvrage « Faire des mathématiques à l'école maternelle »</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> > Toutes compétences acquises en numération, > anticiper/déduire,