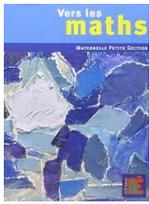


VERS LES MATHS - PS / Groupe 1 - PÉRIODE 1

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

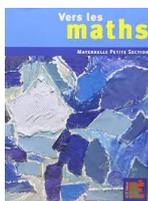
« Beaucoup de noix » pages 14-15 Estimer des quantités : beaucoup / pas beaucoup						
Étape 1 : S'approprier la situation - Toucher pour essayer de deviner le contenu du sac - Nommer les objets. Commenter la situation. - Transporter avec les mains et les bras, puis des boîtes.						
Étape 2 : Partager la collection de noix Le but est de répartir toutes les noix dans des boîtes avant de les transporter.						
Étape 3 : Comparer des quantités de noix Beaucoup, pas beaucoup, un peu Chercher les boîtes qui contiennent beaucoup, transporter celles où il y en a un peu...						
« Trop ou pas assez » pages 16-17 Comparer des quantités par estimation visuelle						
Étape 1 : Découvrir les personnages/objets Des personnages ou objets en plastique (ours, fruits), bacs à glaçons ou boîtes à œufs, un petit panier / une barquette par élève Jeu, tris (couleur, taille), imiter le tri d'un camarade						
Étape 2 : S'approprier le problème Il doit y avoir un ours par alvéole. Constater que l'on en a pris trop, pas assez Prendre ce qu'il faut pour compléter.						
Étape 3 : Résoudre le problème par estimation Objets placés à distance. On peut faire plusieurs voyages. Réguler.						
« Le jeu du chronomètre » page 26 Comparer des quantités : beaucoup, pas beaucoup, un peu						
Matériel : morceaux de pâte à modeler de taille identique, bouchons Consignes : faire des empreintes pendant la durée indiquée. Comparer, classer...						
En plus :						
Jeu du LYNX GÉANT						
Jeu du TOUCHÉ TROUVÉ						



VERS LES MATHS - PS / Groupe 1 - PÉRIODE 1

(Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées)

<u>« La main dans la boîte » pages 18-19</u> Apparier des objets selon leur forme						
Étape 1 : Percevoir la forme d'un objet par la vue et le toucher						
Étape 2 : Apparier 2 objets identiques par le toucher						
<u>« Touché, trouvé » pages 20-21</u> Apparier des objets selon leur forme						
Étape 1 : Mémoriser la forme d'un objet						
Étape 2 : Percevoir la forme d'un objet par le toucher						
<u>« Faire le tri » pages 22-23</u> Trier, classer des objets						
Étape 1 : S'approprier le problème						
Étape 2 : Trier des objets par couleur						
Étape 3 : Trier selon le type de véhicule						
<u>« Classement et désignation » pages 24-25</u> Trier, classer des objets						
Étape 1 : Classer des objets par couleur						
Étape 2 : Coder la propriété d'un objet						

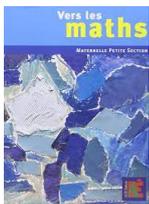


VERS LES MATHS - PS / Groupe 1 - PÉRIODE 2

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

<p><u>« La tête à Toto » pages 36-37</u> Dénombrer des petites quantités : 1 et 2</p>						
<p>Étape 1 : S'approprier la comptine « Ma tête » - Lors du regroupement : « Ma tête, deux yeux, un nez, une bouche, deux oreilles, deux joues, une tête et beaucoup de cheveux dessus »</p>						
<p>Étape 2 : Mémoriser une petite quantité (1 à 2) Réaliser la tête de la comptine sur l'assiette en carton</p>						
<p>Étape 3 : Associer deux collections ayant le même nombre d'éléments</p>						
<p><u>« Le jeu de la chenille » pages 38-39</u> Dénombrer des petites quantités Associer différentes représentations des nombres 1 à 2</p>						
<p>Étape 1 : Reconnaître des petites quantités</p>						
<p>Étape 2 : Construire des collections de 1 à 2 objets</p>						
<p>Étape 3 : Jouer au jeu de la chenille</p>						
<p><u>« Le jeu du panier » pages 40-41</u> Comparer des quantités : beaucoup, pas beaucoup, un peu</p>						
<p>Matériel : des fruits, des assiettes Consignes : installation au coin cuisine Étape 1 : aller chercher des fruits et décrire ce que l'on a dans l'assiette Étape 2 : aller chercher la même chose que la mascotte a dans son assiette ; dire si c'est pareil, pas pareil, ce qui est en trop, ce qui manque... Étape 3 : Jeu du panier</p>						
<p><u>« Salade de fruits » pages 42-43</u> Comparer des collections Réaliser une collection d'objets identique à une autre</p>						
<p>Étape 1 : s'approprier le problème</p>						
<p>Étape 2 : réaliser une collection identique à un modèle</p>						
<p>Étape 3 : comparer des collections de fruits</p>						

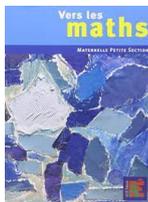
<u>« À table ! » pages 44-45</u> Réaliser une distribution Résoudre des problèmes de quantités						
Étape 1 : distribuer 1						
Étape 2 : distribuer 2						
Matériel : <input type="checkbox"/> couverts, <input type="checkbox"/> assiettes, <input type="checkbox"/> gobelets <input type="checkbox"/> du <input type="checkbox"/> coin cuisine						
En plus :						
Album « Je m'habille et je te croque »						



VERS LES MATHS - PS / Groupe 1 - PÉRIODE 2

(Découvrir les formes et les grandeurs)

<u>« Formes en 3D » pages 46-47</u> Différencier des solides géométriques						
Étape 1 : Appairer visuellement 2 solides identiques						
Étape 2 : <input type="checkbox"/> Appairer <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> solides <input type="checkbox"/> identiques <input type="checkbox"/> par <input type="checkbox"/> le toucher						
Étape 3 : Trier des cubes / solides géométriques						
En plus :						

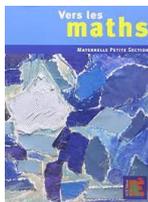


VERS LES MATHS - PS / Groupe 1

PÉRIODE 3

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

<u>« Petit ours a 3 ans » pages 58-59</u> Dénombrer des petites quantités (de 1 à 3)					
Étape 1 : Compter jusqu'à 3 en associant le geste au mot (comptine + doigts + gâteau d'anniversaire)					
Étape 2 : Réaliser des collections de 3 bougies					
<u>« Le jeu des gâteaux » pages 60-61</u> Dénombrer des petites quantités (de 1 à 3)					
<u>Règle du jeu 1</u> Gâteaux, bougies, dé avec constellations de 1 à 3 ou avec doigts de 1 à 3					
<u>Règle du jeu 2</u> Gâteaux, bougies dans des sachets de 1 ou 2, dé avec constellations de 1 à 3					
<u>« Les cadeaux de Petit ours » pages 62-63</u> Dénombrer des petites quantités (de 1 à 3)					
Étape 1 : chercher toutes les collections de 3 objets (parmi des collections de 1 à 8 objets)					
Étape 2 : construire des collections de 1 à 3 objets					
Étape 3 : jouer à la marchande (avec des collections de 1 à 3 objets classées avec étiquettes (constellations et doigts)					
En plus :					
Jeu du LYNX					
Jeu du VERGER					
Jeu du LUDANIMO					

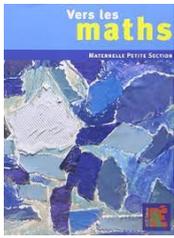


VERS LES MATHS - PS / Groupe 1

PÉRIODE 3

(Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées)

<u>« Les cartons » pages 54-55</u> Se situer par rapport à des objets					
Étape 1 : S'approprier le matériel					
Étape 2 : Imiter la mascotte de la classe					
Étape 3 : Jouer à « Jacques a dit »					
<u>« Ludanimo » pages 56-57</u> Se déplacer sur un jeu de piste					
Étape 1 : Déplacer un personnage jusqu'à une case donnée					
Étape 2 : Jouer avec 2 dés					
Étape 3 : Déplacer un personnage sur un parcours représenté					
<u>« Les tours » pages 64-65</u> Ranger des objets selon leur taille					
Étape 1 : Construire une tour plus grande que soi					
Étape 2 : Construire une tour plus grande qu'un objet					
<u>« On se déguise » pages 66-67</u> Ranger des objets selon leur taille					
Étape 1 : Distinguer ce qui est trop grand, trop petit, de la bonne taille					
Étape 2 : Classer et ranger selon la taille					
<u>« Les boîtes à formes » pages 70-71</u> Apparier un solide avec une ou plusieurs de ses faces					
Étape 1 : Réaliser la plus grande tour possible					
Étape 2 : Ranger les objets dans une boîte					

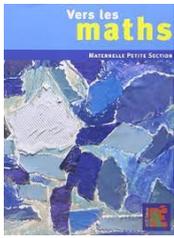


VERS LES MATHS - PS / Groupe 1

PÉRIODE 4

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

<u>« La pêche à la ligne » p80-81</u>					
Associer différentes représentations des nombres (de 1 à 3) ; Reconnaître des petites quantités					
Étape 1 : extraire d'une collection le nombre d'objets demandé (cartes constellations + doigts p 84-85)					
Étape 2 : Reconnaître dans une collection d'objets ce que l'on voit 1 fois, 2 fois, 3 fois					
Étape 3 : Reconnaître dans une image ce que l'on voit 1 fois, 2 fois, 3 fois					
<u>« On fait les courses » p82-83</u>					
Associer différentes représentations des nombres (de 1 à 3) ; Exprimer des petites quantités					
Étape 1 : Construire des collections à partir d'une collection témoin (petites voitures, crayons, éléments de jeux de construction + barquettes/paniers...)					
Étape 2 : Dire le nom des nombres de 1 à 3					
<u>« Les 3 petits cochons » p86-87</u>					
Décomposer le nombre 3					
Étape 1 : Découvrir les décompositions du nombre 3					
Étape 2 : Reproduire les décompositions du nombre 3					
Étape 3 : Chercher combien de cochons sont dans la maison					
<u>En plus :</u>					
Livre « 1, 2, 3 petits chats »					
Jeu de loto des fruits (avec 1, 2 ou 3 fruits)					
Jeu « Vite, vite, petit Pingouin »					
Jeu « Le petit verger »					

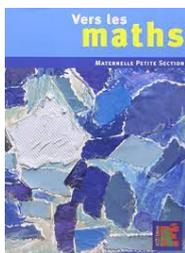


VERS LES MATHS - PS / Groupe 1

PÉRIODE 4

(Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées)

<u>« Le train des poupées » p78-79</u> Situer des objets entre eux					
Étape 1 : S'approprier le problème					
Étape 2 : Mémoriser sa position dans le train					
Étape 3 : Mémoriser la position d'un objet dans le train					
<u>« Le petit train des animaux » p88-89</u> Reproduire une suite d'objets					
Étape 1 : Reproduire une suite d'objets en s'aidant d'un modèle proche					
Étape 2 : Reproduire une suite d'objets en s'aidant d'un modèle éloigné					
<u>« Le poisson » p90-91</u> Reproduire une suite d'objets					
Étape 1 : Reproduire une suite d'objets en s'aidant d'un modèle proche					
Étape 2 : Reproduire une suite selon un ordre imposé					
Étape 3 : Reproduire une suite d'objets en s'aidant d'un modèle éloigné					
<u>« Appariement de solides » p92-93</u> Reconnaître des formes géométriques					
Étape 1 : Construire avec des formes simples					
Étape 2 : Apparier des solides identiques par la forme et la taille					
Étape 3 : Reproduire un assemblage par superposition sur le modèle					
<u>« Il était un petit homme » p94-95</u> Reconnaître des formes géométriques					
Étape 1 : Nommer les formes					
Étape 2 : Trier des formes simples					
Étape 3 : Reconnaître des formes géométriques par le toucher					
En plus :					
- La maison des 3 petits cochons					
- Reconnaissance de formes					

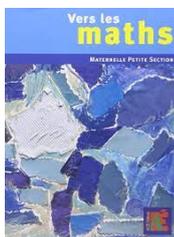


VERS LES MATHS - PS / Groupe 1

PÉRIODE 5

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

<p><u>« Les animaux du zoo » p112-113</u> Mémoriser des petites quantités ; résoudre des problèmes portant sur des quantités</p>					
<p>Étape 1 : réaliser une collection identique à un modèle éloigné Matériel : cartes plastifiées représentant les collections d'animaux ; animaux du jeu Boîtes à compter avec barquettes</p>					
<p>Étape 2 : réaliser une collection équipotente à une collection éloignée Matériel : cartes plastifiées représentant les collections d'animaux ; pions de couleur</p>					
<p><u>« Le vélo de Jo (1) » p114-115</u> Dénombrer des petites quantités (de 1 à 4) ; Exprimer des petites quantités</p>					
<p>Étape 1 : observation : décrire le vélo ; dénombrer les personnages et les maisons ; placer 1 personnage devant chaque maison Matériel : 4 maisons + matériel pages 116-117 à photocopier</p>					
<p>Étape 2 : écouter et comprendre l'histoire</p>					
<p>Étape 3 : dire à chaque épisode le nombre de personnages sur le vélo ; à la fin, comparer le nb de places sur le vélo et le nb de personnages</p>					
<p><u>« Le vélo de Jo (2) » p118-119</u> Dénombrer des petites quantités (de 1 à 4) ; Réaliser une collection équipotente à une autre</p>					
<p>Étape 1 : réaliser des collections de 1 à 4 éléments Matériel : photocopies pages 116-117 + 120-121</p>					
<p>Étape 2 : réaliser une collection qui a autant d'éléments qu'une autre</p>					
<p>En plus :</p>					
<p>Livre « Et le petit dit »</p>					
<p>Jeu « Premiers chiffres à la ferme »</p>					



VERS LES MATHS - PS / Groupe 1

PÉRIODE 5

(Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées)

<u>« Assemblages 3D » p104-105</u> Reproduire des assemblages de formes					
Étape 1 : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle réel					
Étape 2 : Différencier les objets selon un seul critère : la forme					
Étape 3 : Reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle représenté					
<u>« Les aimants » p106-107</u> Reproduire des assemblages de formes					
Étape 1 : Assembler les éléments d'un jeu de construction					
Étape 2 : Reproduire un modèle simple					
Étape 3 : Reproduire un modèle complexe					
<u>« Espaces fermés » p108-109</u> Décrire la position des objets dans l'espace					
Étape 1 : Construire un espace clos					
Étape 2 : Construire une figure fermée					
Étape 3 : Construire une figure fermée avec un nombre imposé de pièces					
<u>« Cache-cache à l'école » p110-111</u> Décrire la position des objets dans l'espace					
Jeu 1 : Le signal					
Jeu 2 : Cache-cache					
Jeu 3 : La chasse aux couleurs					
Jeu 4 : Je pose, je retrouve					
Jeu 5 : Je pose, tu trouves					
<u>« La chambre des poupées » p122-123</u> Poursuivre une suite répétitive					
Étape 1 : Identifier un rythme dans une suite répétitive					
Étape 2 : Poursuivre une suite algorithmique					
Étape 3 : Produire une suite algorithmique					
En plus :					
Lignes et colonnes					