

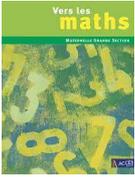
# VERS LES MATHS - GS / Groupe 3

## PÉRIODE 1

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

« <u>Fabriquons un jeu de cartes</u> » pages 24-25 Reconnaitre et représenter les constellations de 1 à 5						
Étape 1 : Trier, classer, ranger des cartes : trier et nommer les cartes de 1 à 5 d'un jeu de 52 cartes Distribuer 4 cartes à chacun : trier par couleur / valeur / famille en nommant Ranger les cartes de chaque famille par ordre croissant Regrouper les rangements obtenus pour former un tableau						
Étape 2 : Fabriquer des cartes						
« <u>Le memory des nombres</u> » pages 26-27 Mettre en correspondance plusieurs représentations des nombres Mémoriser les différentes représentations des nombres de 1 à 5						
Étape 1 : Trier, classer et ranger les cartes (page 27)						
Étape 2 : Jouer au memory						
<b>RENFORCEMENT</b> <b>OU</b> <b>ÉVALUATION</b> <b>AVEC DOCUMENTS</b> <b>PAGES 28 ET 29</b>						
« <u>À la ferme</u> » pages 30-31 Dénombrer des quantités en organisant son comptage Associer le nom des nombres avec leur écriture chiffrée						
Étape 1 : Dénombrer des collections mobiles						
Étape 2 : Dénombrer des collections fixes						
Étape 3 : Utiliser les écritures chiffrées						
« <u>4 feuilles sur un arbre</u> » pages 32-33 Résoudre un problème portant sur les quantités : trouver le complément à 4						
Étape 1 : découvrir la comptine : doc page 34 à remettre dans l'ordre						
Étape 2 : comprendre le problème						
Étape 3 : résoudre le problème +						
<b>consolidation</b> <b>page 35</b>						

<u>« Le livre des nombres » pages 36-37</u> Décrire des positions relatives à l'aide d'indicateurs spatiaux Reproduire l'organisation d'un ensemble d'éléments dans l'espace d'une page						
Étape 1 : Fabriquer un livre collectif						
Étape 2 : Fabriquer et utiliser son livre individuel						
Exemple : à partir du livre « Bloub Bloub Bloub »						
<u>« Plantons des bulbes » pages 38-39</u> Résoudre un problème portant sur des quantités : partage équitable						
Étape 1 : Présenter le problème						
Étape 2 : Résoudre le problème						
Étape 3 : S'exercer (pions à répartir...)						
<u>EN PLUS :</u>						
Jeux de réussites (page47)						
Jeux « Ballons » et « Le jeu des courses »						

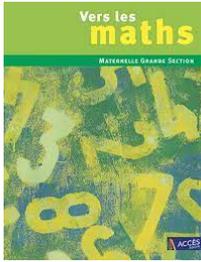


# VERS LES MATHS - GS / Groupe 3 - PÉRIODE 1

(Formes, grandeurs et suites organisées)

<p><u>« Le Flexo » pages 16-17</u> Différencier et classer des formes simples</p>					
<p><u>Matériel</u>: blocs logiques, flexo...</p>					
<p><u>Étape 1</u> : Identifier les formes connues par le toucher</p>					
<p><u>Étape 2</u> : Différencier côtés arrondis, côtés droits</p>					
<p><u>Étape 3</u> : Classer les formes</p>					
<p><b>D o c u m e n t   é l è v e s   p a g e   2 0</b></p>					
<p><u>« Combien de côtés ? » pages 18-19</u> Différencier et classer des formes simples</p>					
<p><u>Matériel</u>: Des crayons, des pinceaux, des règles, des feutres, des barres de meccano, des bâtonnets de glace...</p>					
<p><u>Étape 1</u>: Construire des figures fermées Construire une figure fermée avec 5 objets de taille identique : feutres, crayons,... Mettre en commun. Vérifier que la consigne a été respectée : figure fermée, tous les objets sont utilisés, les bouts des objets se touchent. - Construire d'autres figures fermées avec 3, 4, 6 et 7 objets : objets de taille identique ou différente. Avec 3 objets, les élèves constatent que l'on obtient toujours un triangle.</p>					
<p><u>Étape 2</u>: Dénombrer les côtés d'une forme complexe L'e. présente les photographies des formes réalisées lors de l'étape 1. Les élèves classent les photos en fonction du nombre de côtés et vérifient que les figures obtenues sont bien fermées. L'enseignant distribue ensuite à chacun une figure dessinée avec des objets. - Reproduire la figure avec des objets en commandant le nombre d'objets nécessaires à un adulte. Mettre en commun les méthodes employées : organisation du comptage en pointant avec son doigt à partir d'un repère. - Dénombrer les côtés de formes représentées (voir page 19). Chercher les formes qui ont 5 côtés.</p>					
<p><u>Étape 3</u> : <u>Différenciation</u> : Classer des formes en fonction du nombre de côtés Classer des formes en papier en fonction du nombre de côtés (document élève page 21). Coller les formes sur une feuille, entourer celles qui vont ensemble et écrire le nombre de côtés.</p>					

« Dessinons des formes » pages 22-23 Reproduire un assemblage de formes simples				
<u>Matériel</u> : blocs logiques, formes simples, plaques rigides, gabarits de traçage				
<u>Étape 1</u> : Reproduire des tracés à main levée Il s'agit de dessiner un assemblage pour permettre son identification. - Réaliser un assemblage en choisissant quelques formes de sa boîte et en les posant sur une plaque rigide. - Reproduire à main levée son assemblage. - Mélanger les dessins puis associer à nouveau les dessins et les modèles réels. - Reproduire à main levée un assemblage après avoir défini en collectif les critères de réussite de l'exercice: toutes les formes représentées, forme reconnaissable, disposition, taille				
<u>Étape 2</u> : Reproduire des tracés avec des gabarits Il s'agit de reproduire le dessin de son camarade avec des gabarits. - Créer une configuration géométrique en dessinant avec les gabarits de son choix. - Échanger son dessin avec un camarade. Reproduire le dessin reçu avec les gabarits. - Comparer les dessins avec leurs modèles				



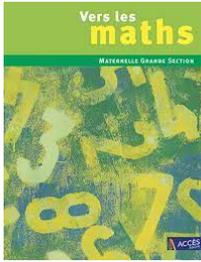
VERS LES MATHS - **GS** / Groupe 3

**PÉRIODE 2**

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

<u>« Les petits lapins » pages 50-53</u> Décomposer le nombre 5						
Étape 1 : mémoriser la comptine Les petits lapins						
Étape 2 : représenter des collections de jetons						
Étape 3 : représenter des nombres avec une boîte de 5						
<b>DOCUMENT ÉLÈVE PAGE 53 EN</b> <b>CONSOLIDATION</b>						
<u>« Problème de lapins » pages 54-55</u> Trouver le complément d'un nombre à 5						
Étape 1 : présenter le problème						
Étape 2 : résoudre le problème 1						
Étape 3 : résoudre le problème 2						
<u>« Le jeu des lapins » pages 56-57</u> Trouver le complément d'un nombre à 5 Mémoriser les décompositions du nombre 5						
Étape 1 : Rappeler la situation « 5 lapins dans le jardin »						
Étape 2 : Compléter à 5 (les 5 choux sont visibles)						
Étape 3 : Compléter à 5 à sa manière (les 5 choux ne sont pas visibles)						
<u>« Ajouter - retirer » pages 70-71</u> Résoudre des problèmes de quantité						
Étape 1 : ajouter des bougies pour en avoir 5						
Étape 2 : retirer des bougies pour en avoir 5						
Étape 3 : ajouter ou retirer des ronds +						
<b>document page 71</b>						

« Les nombres de 5 à 10 » pages 72-75 Dénombrer une quantité jusqu'à 10 Mettre en correspondance les nombres et les quantités de 5 à 10 Dénombrer des quantités en utilisant le repère 5					
Étape 1 : décomposer les nombres en utilisant le repère 5 (matériel page 73)					
Étape 2 : jouer au memory					
+ DOCUMENTS ÉLÈVES P 74 - 75					
« Juste ce qu'il faut (mathoeufs) » pages 76-77 Dénombrer, mémoriser une quantité					
Étape 1 : Trouver le bon nombre avec 3 essais					
Étape 2 : Trouver le bon nombre avec un seul essai					
Étape 3: S'exercer					
« Le jeu des jouets » pages 78-83 Dénombrer, mémoriser une quantité					
Étape 1 : découvrir le jeu					
Étape 2 : dénombrer et mémoriser une quantité					
Étape 3 : s'exercer : DOCUMENTS ÉLÈVES PAGES 82 - 83					
« Les cadeaux » pages 84-85 Dénombrer, mémoriser une quantité					
Étape 1 : découvrir le problème					
Étape 2 : comprendre le problème					
Étape 3 : résoudre le problème					
Étape 4 : résoudre d'autres problèmes de ce type					
Défi n°2 : « Les jouets de Tom » pages 86-89					
Étape 1 : comprendre le défi Étape 2 : organiser sa recherche Étape 3 : répondre au défi					

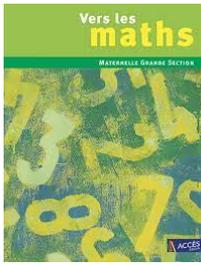


VERS LES MATHS - **GS** / Groupe 3

**PÉRIODE 2**

(Formes, grandeurs et suites organisées)

« Construire une toise » pages 50-53 COMPARER ET RANGER DES OBJETS SELON LEUR TAILLE						
Étape 1 : Comparer la taille des enfants						
Étape 2 : Construire d'autres bandes						
Étape 3 : S'exercer						
Matériel : Des bandes de papier au format 120 x 30 cm, une feuille d'activité par élève						
<b>DOCUMENTS ÉLÈVE PAGES 60 - 61 EN CONSOLIDATION</b>						
« Les crayons » pages 62-63 COMPARER ET RANGER DES OBJETS SELON LEUR TAILLE						
Étape 1 : s'approprier le problème						
Étape 2 : résoudre le problème						
Étape 3 : s'exercer						
Matériel : Des ficelles au format 20 cm environ, des bandes de papier au format 2 x 15 cm, des baguettes, des lattes, des bandes de carton. Un crayon de papier par élève. Le support d'activité (voir page 63) pour chaque élève						
+ <b>Documents élèves pages 64 - 65</b>						



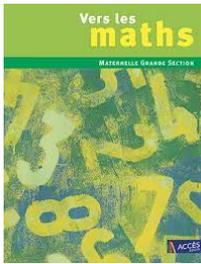
# VERS LES MATHS - GS / Groupe 3

## PÉRIODE 3

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

<u>« Les boîtes à nombres » pages 112-115</u> Dénombrer une quantité jusqu'à 10						
Étape 1 : découvrir les boîtes à nombres						
Étape 2 : représenter des quantités avec la boîte à nombres (+ matériel pages 114 et 115)						
Étape 3 : chercher comment représenter des nombres plus grands que 10 (+ matériel page 115)						
<u>« Plus que, moins que » pages 120-121</u> Comparer des quantités						
Étape 1 : comparer 4 collections manipulables et proches (6, 15, 24 et 26 objets)						
Étape 2 : Comparer deux collections manipulables et éloignées (13 et 15 éléments sur 2 tables éloignées)						
<u>« Problèmes de comparaisons » pages 122-123</u> Comparer des quantités par correspondance terme à terme ou dénombrement						
Étape 1 : comparer des collections d'objets manipulables et proches						
Étape 2 : comparer des collections représentées sur une même feuille (page 124)						
Étape 3 : s'exercer (pages 125 + 126-127)						
<u>« La bataille » pages 128-131</u> Comparer des quantités en utilisant le dénombrement Comparer des nombres en s'aidant de la bande numérique						
Étape 1 : comparer 2 cartes visibles						
Étape 2 : comparer des cartes éloignées (page 129)						
Étape 3 : comparer 2 nombres écrits (page 130 + 131 - évaluation)						

« Défi n°3 : les tours » pages 132-133 Chercher toutes les solutions possibles à un problème						
Étape 1 : comprendre le défi (construire le plus possible de tours de 3 cubes avec 3 couleurs différentes)						
Étape 2 : organiser sa recherche						
Étape 3 : répondre au défi (+ page 133)						



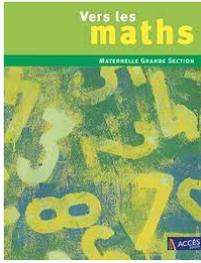
# VERS LES MATHS - GS / Groupe 3

## PÉRIODE 3

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

<u>« Côtés et sommets » pages 94-95</u> Reproduire un assemblage de formes						
Étape 1 : Découvrir						
Étape 2 : Jouer au jeu de Kim						
Étape 3 : Représenter						
<u>« Domino des longueurs » pages 96-97</u> Reproduire un assemblage de formes						
Étape 1 : Repérer des côtés de même longueur						
Étape 2 : Jouer au domino des longueurs						
<u>« Puzzles géométriques » pages 98-103</u> Reproduire un assemblage de formes						
Étape 1 : Reproduire des assemblages par superposition sur le modèle - Modèle avec des formes bien séparées - Modèle avec des formes qui se touchent par les côtés						
Étape 2 : Reproduire en posant les pièces à côté du modèle - Modèle avec aide - Modèle sans aide - Modèle à une échelle différente						
Étape 3 : S'exercer						
<u>« Pavages » pages 104-105</u> Reproduire un assemblage de formes						
Étape 1 : S'approprier le problème						
Étape 2 : Résoudre le problème						
Étape 3 : S'exercer						

« <u>Silhouettes</u> » pages 106-111 Reproduire un assemblage de formes						
Étape 1 : S'approprier le problème						
Étape 2 : Résoudre le problème						
Étape 3 : S'exercer						
« <u>La chasse au trésor</u> » pages 116-119 Exprimer la position des objets dans l'espace						
Étape 1 : Utiliser un vocabulaire spatial précis - Devant et derrière - Sur et sous - Gauche et droite - Entre						
Étape 2 : Représenter la disposition des objets dans l'espace						
Étape 3 : Se repérer dans l'espace du tableau - En haut, en bas, à gauche et à droite - Au milieu						



# VERS LES MATHS - GS / Groupe 3

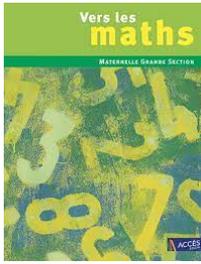
## PÉRIODE 4

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

<p><u>« Le jeu du banquier » pages 138-139</u>          Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée</p>				
<p><b>É t a p e 1</b> : Chercher comment communiquer par écrit le nombre d'objets d'une collection          Série de cartes jouets (pages 80-81) ; 4 boîtes avec jetons, du papier, des crayons ; une bande numérique par élève (matériel page 140)</p>				
<p><b>É t a p e 2</b> : Chercher comment utiliser la bande numérique</p>				
<p>Réaliser les exercices de consolidation et d'évaluation : document élève page 141</p>				
<p><u>« Plouf dans l'eau ! » pages 142-143</u>          Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée</p>				
<p><b>P r é a l a b l e</b> : document élève page 145 en évaluation diagnostique</p>				
<p><b>É t a p e 1</b> : Un joueur déplace le personnage, les autres observent. Quand le personnage passe par une pierre, il faut dire le nb à voix haute. Quand il passe sur un nénuphar, il faut dire le nb dans sa tête.          Si le joueur se trompe, « Plouf dans l'eau ».          Si le joueur réussit, il gagne un point.          Pour chaque joueur, on change les couleurs de certaines cases.</p> <p><b>M a t é r i e l</b> : plateau de jeu page 144 + 20 jetons (1 côté vert, 1 côté gris, numérotés de 1 à 20 + 1 petit personnage à déplacer</p>				

<p>« <u>La bande numérique</u> » pages 146-147</p> <p>Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée</p>				
<p><b>Étape 1</b> : Situer un nombre par rapport à un autre</p> <p><b>Jeu n°1</b> : Les maillots de 1 à 10 sont placés dans l'ordre. Sac avec des jetons numérotés. Seul le maillot n°1 est visible.</p> <p><b>Jeu n°2</b> : Seul le jeton n°10 est visible.</p> <p><b>Jeu n°3</b> : Les maillots de 1 à 20 sont disposés. Seuls les maillots 5, 10 et 15 sont visibles.</p>				
<p><b>Étape 2</b> : Repérer les nombres sur une bande numériques</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Montrer sur la bande le nombre demandé par l'enseignant</li> <li>- Écrire sur son ardoise le nb demandé en s'aidant de la bande</li> <li>- Montrer / écrire sur sa bande le nb qui vient avant ou après</li> <li>- Compléter une bande : <u>document page 148</u></li> <li>- Relier : <u>document élève page 149</u></li> </ul>				
<p>« <u>La tirelire</u> » pages 162-163</p> <p>Résoudre des problèmes de quantités</p>				
<p><b>Étape 1</b> : Le jeu de la tirelire</p> <p><b>Matériel</b> : Jetons, tirelires, dé traditionnel</p> <p>Jeu 1 : Jouer sans la tirelire</p> <p>Jeu 2 : Jouer avec la tirelire</p> <p>Jeu 3 : Annoncer le nb de jetons contenus dans sa tirelire avant de l'ouvrir</p>				
<p><b>Étape 2</b> : Problèmes d'ajouts</p>				
<p><b>Étape 3</b> : Problèmes de retraits</p>				

<u>« Le jeu des maillots » pages 164-165</u> Résoudre des problèmes de quantités				
Matériel : 3 dés traditionnels pour le groupe ; une bande en carton pour chaque joueur (matériel page 165) Lancer les 3 dés : choisir 2 dés à additionner et mettre une pince à linge sur le maillot correspondant à la somme obtenue. La partie se termine quand le joueur a réussi à placer ses 5 pinces à linge.				
Variantes : - Jouer avec dés avec écritures chiffrées - Jouer en additionnant les 3 désigner - Jouer avec 2 dés - Jouer avec les nombres de 1 à 10 dans l'ordre - Jouer avec 3 pinces à linge seulement				
<u>« Défi n°4 Voitures et motos » pages 176-177</u> Résoudre des problèmes à l'aide d'un dessin				
<b>É t a p e 1</b> : Représenter un problème à l'aide d'un dessin				
<b>É t a p e 2</b> : Résoudre un problème de recherche				



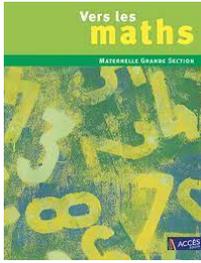
# VERS LES MATHS - GS / Groupe 3

## PÉRIODE 4

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

<u>« Tracés à la règle » pages 152-155</u> Utiliser un instrument : la règle				
<u>Étape 1</u> : Tracer des traits droits				
<u>Étape 2</u> : Reproduire des dessins à la règle (+ documents pages 154-155)				
Matériel : règles, crayons de papier, feutres fins, feuilles de brouillon, modèles à reproduire (page 153), pochettes plastiques				
<u>« Carrés et rectangles » pages 156-157</u> Reconnaître, nommer et classer des formes simples				
<u>Étape 1</u> : Dessiner un carré et un rectangle				
<u>Étape 2</u> : Classer les formes de la collection				
<u>Étape 3</u> : Chercher l'intrus dans une collection de formes (+ consolidation page 157 et document élève page 160)				
<u>« Triangles » pages 158-159</u> Reconnaître, nommer et classer des formes simples				
<u>Étape 1</u> : Jeu de reconnaissance tactile - Jeu n°1 : Toutes les formes sont étalées sur la table. Identifier et nommer les formes connues. Trier les triangles. - Jeu n°2 : Les formes sont placées dans le sac. - Jeu n°3 : - Effectuer les exercices de consolidation. Chercher tous les triangles dans un assemblage de formes complexes (document élève page 161).				
<u>Étape 2</u> : Dessiner des triangles - Exercice 1 : Rappeler les critères de reconnaissance. Tracer un triangle avec sa règle. Tracer d'autres triangles de tailles différentes. Dire comment on a procédé. Établir les étapes de construction. - Exercice 2 : Tracer 3 points au hasard sur sa feuille. Relier les points à main levée puis à la règle pour obtenir un triangle. Tracer des triangles avec sa règle en reliant des points (document élève page 161).				

<u>« Construire des circuits » pages 166-167</u> Suivre, décrire et représenter un parcours (se repérer dans l'espace)				
<u>Étape 1</u> : Construire des circuits pour jouer Atelier 1 : Assembler des rails pour déplacer un train sur un circuit. Atelier 2 : Juxtaposer des planchettes Kapla pour construire des routes et jouer avec les petites voitures. Atelier 3 : Avec le jeu des marteaux, imaginer un circuit pour que les 3 personnages puissent se rencontrer				
<u>Étape 2</u> : Différencier circuit fermé et circuit ouvert				
<u>« Jeux de parcours » pages 168-169</u> Suivre, décrire et représenter un parcours (se repérer dans l'espace)				
<u>Étape 1</u> : Construire des chemins				
<u>Étape 2</u> : Construire des circuits avec des contraintes				
<u>Étape 3</u> : Construire un jeu individuel avec des aimants				
<u>« Trax » pages 170-171</u> Suivre, décrire et représenter un parcours (se repérer dans l'espace)				
<u>Étape 1</u> : Découvrir le jeu				
<u>Étape 2</u> : Jouer individuellement				
<u>Étape 3</u> : Jouer à 2				



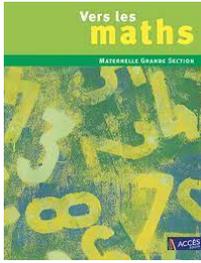
# VERS LES MATHS - GS / Groupe 3

## PÉRIODE 5

(Découvrir les nombres et leurs utilisations)

<p><u>« Partages inéquitables » pages 182-183</u>            Résoudre des problèmes de partage            Réaliser un partage en tenant compte de contraintes</p>					
<p><b>É t a p e 1</b> : Partager toutes les caisses</p>					
<p><b>É t a p e 2</b> : Mettre 2, 3 ou 4 caisses dans chaque camion</p>					
<p><b>É t a p e 3</b> : Réaliser d'autres partages inéquitables</p>					
<p><b>M a t é r i e l</b> : 3 camions + 10 cubes par élève + 3 barquettes par élève</p>					
<p><u>« Partages équitables » pages 184-185</u>            Résoudre des problèmes de partage            Anticiper le résultat d'un partage équitable</p>					
<p><b>É t a p e 1</b> : Comprendre le problème</p>					
<p><b>É t a p e 2</b> : Anticiper le résultat d'un partage équitable</p>					
<p><b>É t a p e 3</b> : Partager des collections dessinées (+ documents élèves pages 185, 186, 187)</p>					
<p><b>M a t é r i e l</b> : des jetons (pièces d'or) par élève + 3 coffres au trésor par élève</p>					

<u>« À 2 pour faire 10 » pages 188-189</u> Décomposer le nombre 10 Anticiper le résultat de la réunion de 2 collections					
<b>É t a p e 1</b> : Comprendre le problème					
<b>É t a p e 2</b> : S'organiser à 2 pour rapporter 10 jetons					
<b>É t a p e 3</b> : Chercher les différentes décompositions de 10 : - album « 10 petits amis déménagent » - jeu « 2 cartes pour faire 10 » page 207					
<b>M a t é r i e l</b> : Livre « 10 petits amis déménagent » ; boîtes à œufs de 10 ; jetons de 2 couleurs					
<u>« Faire les courses » pages 190-191</u> Résoudre des problèmes de quantités Anticiper le résultat d'une somme					
<b>É t a p e 1</b> : Jouer à la marchande					
<b>É t a p e 2</b> : Chercher différentes façons de réaliser une somme d'argent					
<b>É t a p e 3</b> : Anticiper le résultat d'une somme + document élève page 191					
<b>M a t é r i e l</b> : Aliments, pièces de 1 et 2 euros, étiquettes prix de 1, 2, 3, 4 ou 5 euros					
<u>« Sudoku animaux » pages 200-201</u> Résoudre des problèmes de déductions					
Matériel :					
<u>« Ludo maths » pages 202-205</u> Résoudre des problèmes					
Matériel					



# VERS LES MATHS - GS / Groupe 3

## PÉRIODE 5

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

<u>« Les solides » pages 192-193</u> Reproduire un assemblage de solides				
<u>Étape 1</u> : Construire des boîtes fermées				
<u>Étape 2</u> : Reproduire des solides				
<u>Étape 3</u> : Reproduire des assemblages de cubes				
<u>« Les balances » pages 194-195</u> Comparer et ranger des objets selon leur masse				
<u>Étape 1</u> : Manipuler des balances				
<u>Étape 2</u> : Comparer la masse de 2 objets				
<u>Étape 3</u> : Ranger des objets et réaliser des équilibres				
<u>« Tic Tac Toe » pages 196-197</u> Reconnaître, nommer et classer des formes simples				
<u>Étape 1</u> : Repérer les lignes, colonnes, diagonales				
<u>Étape 2</u> : Jouer au Tic Tac Toe				
<u>Étape 3</u> : Repérer des alignements				
<u>« Quadrillages » pages 198-199</u> Se repérer dans un quadrillage				
<u>Étape 1</u> : Communiquer la position de l'objet à l'oral				
<u>Étape 2</u> : Communiquer la position de l'objet par écrit				
<u>Étape 3</u> : Reproduire la position de plusieurs objets dans un quadrillage				