

# Programmation

## MATHS

Période 2		Domaines		Matériel de classe nécessaire	Ressources nécessaires matériel à préparer
<b>RITUELS</b>	Étudier / utiliser les nombres	Explorer les formes, les grandeurs, des suites organisées	Explorer le monde : se repérer dans le temps et dans l'espace	Tangrams Boîte à toucher Jeu de cartes Formes géom variées Petits jouets Calendrier boîte à compter jetons cubes billes	Prévoir quadrillage giant en salle de motricité et des plaques en carton cher un parcours Construire une B magicien Caique coloré
Étiquette prénom Appel numérique Tour d'appel Jeu du nombre suivant Comptine du castor Identification et décomposition des nombres Identification des formes géométriques Bande articulée	Les nombres 3, 4 et 5 Le cahier des nombres Activités sur les nombres : ordre croissant, boîte à toucher, boîte de magicien Jeu du magasin de jouets Jeu du furet	Activités sur les formes Jeu des formes Tangrams Algorithmes Activités de mesure	Jeu de logique Repérage sur quadrillage		

Période 1		Domaines		Matériel de classe nécessaire	Ressources nécessaires matériel à préparer
<b>RITUELS</b>	Étudier / utiliser les nombres	Explorer les formes, les grandeurs, des suites organisées	Explorer le monde : se repérer dans le temps et dans l'espace		
Étiquette prénom Appel numérique Calendrier Rituels numériques : identification des nombres Comptine numérique Jeu du nombre suivant Jeu du furet Comptine du castor Décomposition du nombre	La découverte de premiers nombres : nombres 1 et 2 Le cahier de nombres Le tri de lettres et de chiffres La chasse aux nombres Le jeu de la marchande Le jeu du serpent Le jeu de la bataille de carte	La chasse aux formes Les collages de perles Les puzzles Activités sur les formes La tangram totém Boîte à toucher Activités de mesure	Jeu de logique	Jeu de cartes Lettres et chiffres de tailles, formes et couleurs variées Perles Ardoises Dés, Pions Calendrier Pâte à modeler Coller de perles Formes géométriques variées Clasques Puzzles Boîte à décomposer Gommettes rondes noires Briques (Duplo) Jeu cartes UNO Atelier rythmes et perles	Cartes flash des nombres de 1 à 5 Cahier des nombres Calendrier Bande numérique Jeu de serpent

Période 3		Domaines		Matériel de classe nécessaire	Ressources nécessaires matériel à préparer
<b>RITUELS</b>	Étudier / utiliser les nombres	Explorer les formes, les grandeurs, des suites organisées	Explorer le monde : se repérer dans le temps et dans l'espace		
Étiquette prénom Appel numérique Calendrier Identification et décomposition des nombres Chanson des nombres Boulier Jeu du furet de 2 en 2 Comptage de 5 en 5	Nombres 6 et 7 Cahier des nombres Activités sur les collections : compteurs, bande numérique Jeu de cartes Compteur Première approche de la dizaine	Activités sur les formes : identification et reproduction Les solides Pis géométriques et de mesure : chemin des couleurs / tangrams Mesures de masse	Jeu de repérage dans l'espace Tableaux à double entrée	Tangram Ardoises, dés pions Cubes Boîtes en carton Cartes à jouer Boules de billard Pièces de monnaie Formes géométriques Représentations imagées des formes géométriques Pis à brochettes / spatules bois Pâte à modeler Boulier Boîte à décomposer 12 objets de taille, masse et densités variées (ballon de baudruche, billes de pingpong, tennis, pétanque, conserve vide, conserve pleine...) Numérons Pèse personne Balances Kaplas Solides Boîtes avec couvercle transparent Bouchons / jetons Graines Compteurs (compteurs de personnes)	Cahier des nombres Flash cartes 1 à 10 Représentations imagées des formes géométriques Cartes à compter

Période 5		Domaines		Matériel de classe nécessaire	Ressources nécessaires matériel à préparer
<b>RITUELS</b>	Étudier / utiliser les nombres	Explorer les formes, les grandeurs, des suites organisées	Explorer le monde : se repérer dans le temps et dans l'espace, Jeux		
Appel numérique : les abaques Comptine numérique Nombre précédent Représentation des nombres Comptine du castor Jeu de pistes Écritures des nombres Ombre du serpent Compléments à 10 Dictee des nombres Le nombre le plus grand	Nombre 10 Notion de dizaine Cahier des nombres Résolution de problèmes Les frites Dictee des dizaines Compteur	Algorithmes Tangrams et pavages Révision sur les solides et les formes Tracé à la règle Corde de mesure	Jeu : omelette / bataille de carte / marchand / serpent / cacahouates Jeu de repérage dans l'espace Vocabulaire spatial Déplacements codés		

Période 4		Domaines		Matériel de classe nécessaire	Ressources nécessaires matériel à préparer
<b>RITUELS</b>	Étudier / utiliser les nombres	Explorer les formes, les grandeurs, des suites organisées	Explorer le monde : se repérer dans le temps et dans l'espace		
Étiquette prénom Appel / boîte d'œufs Comptine numérique Identification des nombres Bande articulée Nombre suivant Jeu du tarot Compléments à 10 Jeu du furet de 2 en 2	Nombres 7, 8 et 9 Cahier des nombres Activités sur les nombres : ordonner, bande articulée Jeu : serpent / omelette, le gobe-nombres, bataille des cartes Boîtes à décomposer (pu des lapins - Vers les maths) Compteur	Algorithmes Tangrams Messages géométriques Origamis	Jeu de repérage dans l'espace Vocabulaire spatial	Matériel de construction Dés à 6 faces Cartes nombres de 5 à 9 Boîtes à compter Petit matériel varié Bouchons / jetons Boîte avec couvercle transparent Graines Boîtes d'œufs 10 et œufs Calendrier Boutelles transparentes différentes tailles Billes Cahier des nombres 1 à 20	Compteur Bande articulée Cartes flash de 1 à 9 Jeu du serpent Jeu de l'omelette Cartes vocabulaire Bande articulée Jeu du gobe nombre : chaussettes / plateau de jeu Jeu de la bataille de cartes Jeu du serpent Jeu de tarot

ou frites de piscine Cartons Montessori Règles Graines Cubes Feuilles de couleur Corde d'un mètre	Comptine du castor Tangram classique Tangram totém Modèles dominos Modèles algorithmes
---	--

Maitresse D Zécolles

Maitresse D Zécolles

Les documents sont hébergés sur ce site : <http://mely.futuremaitresse.over-blog.com/>, ils ne peuvent être hébergés ailleurs car ils sont protégés.

« Copyright © Mély Maitresse D Zécolles 2020 – tous droits réservés – Les fichiers proposés peuvent être utilisés gratuitement pour une utilisation dans les classes en indiquant l'auteur et la source du document. Si vous utilisez mes fichiers comme base de travail pour en concevoir d'autres, veuillez me citer et faire un lien vers mon blog. » - Hébergé par [Overblog](#)

Période I

PROGRAMMATION ANNUELLE MATHÉMATIQUES GS  
Selon MHM



# Domaines



Matériel de  
classe  
nécessaire

Ressources  
nécessaires  
matériel à préparer

## RITUELS

Étudier / utiliser les  
nombres

Explorer les formes,  
les grandeurs, des  
suites organisées

Explorer le monde : se  
repérer dans le  
temps et dans  
l'espace

Étiquette prénom  
Appel numérique  
Calendrier  
Rituels numériques :  
identification des  
nombres  
Comptine numérique  
Jeu du nombre suivant  
Tour d'appel  
Jeu du furet  
Comptine du castor  
Décomposition du  
nombre

La découverte de pre-  
miers nombres :  
nombres 1 et 2  
Le cahier de nombres  
Le tri de lettres et de  
chiffres  
La chasse aux nombres  
Le jeu de la marchande  
Le jeu du serpent  
Le jeu de la bataille de  
carte

La chasse aux formes  
Les colliers de perles  
Les puzzles  
Activités sur les  
formes  
Le tangram totem  
Boîte à toucher  
Activités de mesure

Jeux de logique

Jeu de cartes  
Lettres et chiffres de tailles,  
formes et couleurs variées  
Perles  
Ardoises  
Dés, Pions  
Calendrier  
Pâte à modeler  
Collier de perles  
Formes géométriques variées  
Elastiques  
Puzzles  
Boîte à décomposer  
Gommettes rondes noires  
Briques (Duplo)  
Jeu cartes UNO  
Atelier rythmes et perles  
(Nathan)  
Boîte à toucher  
Gommettes nombres  
Toise, Billes  
Atelier boîte à compter  
Pièces et billets

Cartes flash des nombres de 1 à  
5  
Cahier des nombres  
Calendrier  
Bande numérique  
Jeu du serpent  
Cartes consigne  
Jeu bataille de cartes  
Pièces de monnaie

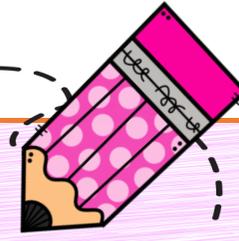
### Fiches :

- porte-monnaie
- dominos
- tangram totem
- + modèles
- Modèles d'algorithmes
- Fleur numérique
- Comptine du castor



Période 2

# Domaines



## RITUELS

Étudier / utiliser les nombres

Explorer les formes, les grandeurs, des suites organisées

Explorer le monde : se repérer dans le temps et dans l'espace

Matériel de classe nécessaire

Ressources nécessaires matériel à préparer

Etiquette prénom  
Appel numérique  
Tour d'appel  
Jeu du nombre suivant  
Comptine du castor  
Identification et décomposition des nombres  
Identification des formes géométriques  
Bande articulée  
Chanson des nombres  
Comptine numérique

Les nombres 3, 4 et 5  
Le cahier des nombres  
Activités sur les nombres : ordre croissant, boîte à toucher, boîte à compter, boîte du magicien  
Jeu du magasin de jouets  
Jeu du furet

Activités sur les formes  
Jeu des formes  
Tangrams  
Algorithmes  
Activités de mesure

Jeux de logique  
Repérage sur quadrillage

Tangrams  
Boîte à toucher  
Jeu de cartes  
Formes géom variées  
Petits jouets  
Calendrier  
boîte à compter  
jetons  
cubes  
billes  
dés  
bandes calque  
ardoises, pions  
briques (Légo)  
personnages élastiques  
calendrier  
pièces et billets  
boîte du magicien  
Numicons  
bâtonnets  
toise

Prévoir quadrillage géant en salle de motricité et des plaques en carton pour flécher un parcours  
Construire une boîte du magicien  
Calque coloré

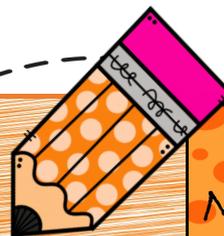
### Fiches :

- Comptine du castor
- fleur du nombre
- modèles d'algorithmes
- Modèles de dominos
- Bande articulée
- Modèles de Tangram
- Le porte-monnaie



Période 3

# Domaines



## RITUELS

Étudier / utiliser les nombres

Explorer les formes, les grandeurs, des suites organisées

Explorer le monde : se repérer dans le temps et dans l'espace  
Jeux / plan de travail

## Matériel de classe nécessaire

## Ressources nécessaires matériel à préparer

Etiquette prénom  
Appel numérique  
Identification et décomposition des nombres  
Chanson des nombres  
Boulier  
Jeu du furet de 2 en 2  
Comptage de 5 en 5

Nombres 6 et 7  
Cahier des nombres  
Activités sur les collections : compteurs, bande numérique  
Jeux de cartes  
Comparator  
Première approche de la dizaine

Activités sur les formes : identification et reproduction  
Les solides  
Pbs géométriques et de mesure : chemin des couleurs / tangrams  
Mesures de masse

Jeux de repérage dans l'espace  
Tableaux à double entrée

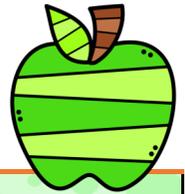
Tangram  
Ardoises, dés pions  
Cubes  
Boîtes en carton  
Cartes à jouer  
Boules de billard  
Pièces de monnaie  
Formes géométriques  
Représentations imagées des formes géométriques  
Pics à brochettes / spatules bois  
Pâte à modeler  
Boulier Boîte à décomposer  
12 objets de taille, masse et densités variées (ballon de baudruche, balles de pingpong, tennis, pétanque, conserve vide, conserve pleine...)  
Numicons  
Pèse personne Balances  
Kaplans  
Solides  
Boîtes avec couvercle transparent  
Bouchons / jetons  
Graines Pailles  
Compteurs (compteurs de personnes)

Cahier des nombres  
Flash cartes 1 à 10  
Représentations imagées des formes géométriques  
Cartes à compter

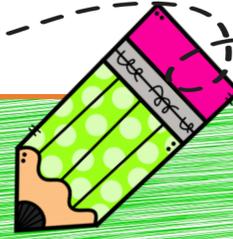
**Fiches :**  
Modèles tangram classique  
Modèles de dominos  
Cartes à compter  
Chemin des couleurs  
Comparator



Période 4



# Domaines



## RITUELS

Matériel de classe nécessaire

Ressources nécessaires matériel à préparer

Étudier / utiliser les nombres

Explorer les formes, les grandeurs, des suites organisées

Explorer le monde : se repérer dans le temps et dans l'espace

Etiquette prénom  
Appel : boîte d'œufs  
Comptine numérique  
Identification des nombres  
Bande articulée  
Nombre suivant  
Jeu du tarot  
Compléments à 10  
Jeu du furet de 2 en 2

Nombres 7, 8 et 9  
Cahier des nombres  
Activités sur les nombres : ordonner, bande articulée  
Jeux : serpent / omelette, le gobe-nombres, bataille des cartes  
Boîtes à décomposer (jeu des lapins « Vers les maths »)  
Comparator

Algorithmes,  
Tangrams  
Messages géométriques  
Origamis

Jeux de repérage dans l'espace  
Vocabulaire spatial

Matériel de construction  
Dés à 6 faces  
Cartes nombres de 5 à 9  
Boîtes à compter  
Petit matériel varié  
Bouchons / jetons  
Boîte avec couvercle transparent  
Graines  
Boîtes d'œufs 10 et œufs  
Calendrier  
Tangram  
Bouteilles transparentes de différentes contenances  
Quilles  
Molkky  
Cartes nombres 1 à 20

Comparator  
Bande articulée  
Cartes flash de 11 à 19  
Jeu du serpent  
Jeu de l'omelette  
Cartes vocabulaire  
Bande articulée  
Jeu du gobe nombre : chaussettes / plateau de jeu  
Jeu de la bataille de cartes  
Jeu du serpent  
Jeu de tarot

### Fiches :

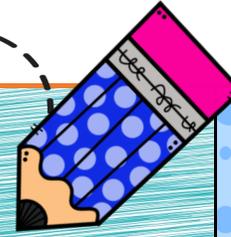
Tangram classique et modèles  
Modèles algorithmes  
Tangram totem + modèles  
Le chemin de couleurs



Période 5



# Domaines



## RITUELS

Étudier / utiliser les nombres

Explorer les formes, les grandeurs, des suites organisées

Explorer le monde : se repérer dans le temps et dans l'espace, Jeux

Matériel de classe nécessaire

Ressources nécessaires matériel à préparer

Appel numérique : les abaques  
Comptine numérique  
Nombre précédent  
Représentation des nombres  
Comptine du castor  
Jeu de pistes  
Écritures des nombres  
Ombre du serpent  
Compléments à 10  
Dictée des nombres  
Le nombre le plus grand

Nombre 10  
Notion de dizaine  
Cahier des nombres  
Résolution de problèmes  
Les frites  
Défi des dizaines  
Comparator

Algorithmes  
Tangrams et pavages  
Révision sur les solides et les formes  
Tracé à la règle  
Corde de mesure

Jeux : omelette / bataille des carte / marchand / serpent / coccinelles  
Jeux de repérage dans l'espace  
Vocabulaire spatial  
Déplacements codés

Abaques  
Ardoises  
Jetons  
Dés  
Pièces de monnaie et billets  
Personnages  
Objets  
Boite à toucher  
Formes et solides  
Boite à décomposer  
Jeu de déplacement codé  
Réglettes cuisinaires ou frites de piscine  
Cartons Montessori  
Règles  
Graines  
Cubes  
Feuilles de couleur  
Corde d'un mètre

Jeu de la bataille de cartes  
Cartes flash de 1 à 20  
Photos de la cour de l'école  
Puzzle numérique (image A4 complexe découpée en 20 bandes numérotées)  
Cartons Montessori  
Bande articulée  
Jeu des coccinelles

**Fiches :**  
Comptine du castor  
Tangram classique  
Tangram totem  
Modèles dominos  
Modèles algorithmes

