

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques

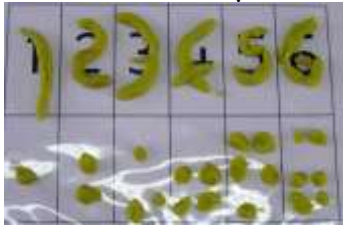

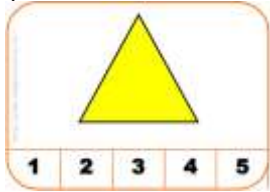

	DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS	EXPLORER LES FORMES, LES GRANDEURS, LES SUITES ORGANISEES	EXPLORER LE MONDE : SE REPERER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE	RESOUDRE DES SITUATIONS PROBLEMES
PERIODE 1	<ul style="list-style-type: none"> -Connaître les premiers nombres. -Décomposer le 2 et le 3. -Réactiver la comptine numérique. -Distinguer lettres et chiffres. 	<ul style="list-style-type: none"> -Reconnaître, classer et nommer les formes simples : rond, carré, triangle et rectangle. -Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams et algorithmes. 	<ul style="list-style-type: none"> -Se repérer dans l'école et dans la classe. -Situer des événements dans la semaine. 	<ul style="list-style-type: none"> -Rechercher la solution à des problèmes simples.
PERIODE 2	<ul style="list-style-type: none"> -Décomposer des nombres. -Rechercher différentes représentations des nombres. -Comparer des collections. -Ranger par ordre croissant. -Compter de 2 en 2. 	<ul style="list-style-type: none"> -Se repérer et effectuer des déplacements sur un quadrillage. -Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams et algorithmes. -Ranger et classer des objets selon leur mesure. 	<ul style="list-style-type: none"> -Se repérer sur la feuille, dans un tableau -Utiliser un tableau à double entrée. -Se repérer sur un quadrillage. 	<ul style="list-style-type: none"> -Résoudre des petits problèmes simples. -Résoudre des problèmes géométriques.
PERIODE 3	<ul style="list-style-type: none"> -Décomposer des nombres. -Rechercher différentes représentations des nombres. -Comparer des collections. -Ranger par ordre croissant. -Compter de 2 en 2 et de 5 en 5. 	<ul style="list-style-type: none"> -Se repérer et effectuer des déplacements sur un quadrillage. -Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams et algorithmes. -Ranger et classer des objets selon leur mesure. 	<ul style="list-style-type: none"> -Se repérer sur la feuille, dans un tableau -Utiliser un tableau à double entrée. -Se repérer sur un quadrillage. -Se repérer sur un calendrier mensuel. 	<ul style="list-style-type: none"> -Résoudre des petits problèmes simples. -Résoudre des problèmes géométriques.
PERIODE 4	<ul style="list-style-type: none"> -Décomposer des nombres, en particulier 8 et 9. 	<ul style="list-style-type: none"> -Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams et algorithmes. 	<ul style="list-style-type: none"> -Se repérer sur la feuille, dans un tableau 	<ul style="list-style-type: none"> -Résoudre des petits problèmes simples.

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques

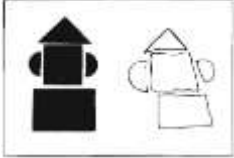



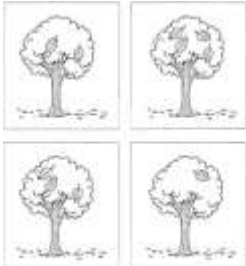
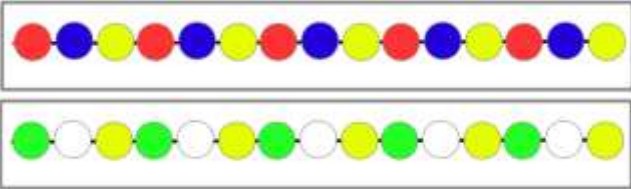
	<ul style="list-style-type: none">-Rechercher différentes représentations des nombres.-Aborder la notion de dizaine.-Comparer, compléter des collections.-Ranger par ordre croissant.-Compter de 2 en 2 et de 5 en 5.	<ul style="list-style-type: none">-Ranger et classer des objets selon leur mesure.	<ul style="list-style-type: none">-Utiliser un tableau à double entrée.-Faire le lien entre un espace en 3D et sa représentation en 2D.-Se repérer sur un calendrier mensuel.	<ul style="list-style-type: none">-Résoudre des problèmes géométriques.
PERIODE 5	<ul style="list-style-type: none">-Décomposer des nombres, en particulier 10.-Rechercher différentes représentations des nombres ; utiliser les abaques.-Aborder la notion de dizaine et la numération de position.-Comparer, compléter des collections.-Ranger par ordre croissant, construire la suite numérique au-delà de 10.-Compter de 2 en 2 et de 5 en 5.	<ul style="list-style-type: none">-Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : tangrams et algorithmes.-Ranger et classer des objets selon leur longueur, masse ou contenance.	<ul style="list-style-type: none">-Se repérer sur la feuille, dans un tableau-Réaliser un parcours, un trajet, à partir de sa représentation (dessin ou codage).-Se repérer dans un calendrier mensuel.	<ul style="list-style-type: none">-Rechercher des problèmes numériques simples de différentes topologies.-Rechercher la solution à des problèmes géométriques.

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques

Période 1 GS : MHM, Vers les maths

	Atelier 1	Atelier 2																														
Semaine 1	<p>Tri de chiffres/ lettres p 23 : -Tri collectif puis individuel.</p> <table border="1"> <tr> <td>A</td><td>6</td><td>4</td><td>I</td><td>S</td><td>2</td><td>h</td><td>h</td><td>K</td><td>G</td> </tr> <tr> <td>W</td><td>E</td><td>7</td><td>U</td><td>8</td><td>W</td><td>T</td><td>X</td><td>P</td><td>W</td> </tr> <tr> <td>Z</td><td>F</td><td>h</td><td>7</td><td>C</td><td>4</td><td>N</td><td>J</td><td>H</td><td>3</td> </tr> </table>	A	6	4	I	S	2	h	h	K	G	W	E	7	U	8	W	T	X	P	W	Z	F	h	7	C	4	N	J	H	3	<p>Les nombres de 1 à 6 en pâte à modeler : -Former les nombres en pâte à modeler :</p> 
A	6	4	I	S	2	h	h	K	G																							
W	E	7	U	8	W	T	X	P	W																							
Z	F	h	7	C	4	N	J	H	3																							
Semaine 2	<p>Fabriquons un jeu de cartes p 24 (accés) : -Observation jeu traditionnel et classement (couleur, forme, valeur). Puis tri par ordre croissant. -fabrication d'un jeu de cartes individuel pour la maison. En même temps, fabriquer le 1, puis 2 ,... jusqu'à 6.</p> <table border="1"> <tr> <td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td> </tr> </table> <p>-Jeu de bataille des nombres.</p>							<p>Les formes p 16 accés : -Chaque élève a un sac avec des blocs logiques (triangles, rectangles, carrés, ovales, arrondis). Piocher le rond et expliquer. Idem carré, triangle, rectangle. -Trouver la forme montrée par l'enseignant. -Sortir ses formes une à une et anticiper en nommer la forme. -Trier les formes + fiche.</p> 																								
Semaine 3	<p>Mémory des nombres 1 à 6 : -Montrer les cartes et laisser les élèves reconnaître les nombres. Leu distribuer plusieurs cartes chacun. Demander de montrer le 4. Puis trier dans l'ordre croissant dans toutes les représentations. -Jeu de mémoire : 2 jeux en parallèle.</p> <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6																			<p>Combien de côtés ? p 18 (accés) : -Construire une figure fermée avec 5 objets (crayons, feutres,...) : les bouts se touchent. Idem en changeant le nombre d'objets : 3, 7 ... = côtés. -Cartes à pinces : combien de côtés ?</p>  <p>-Fiche de tri.</p>						
1	2	3	4	5	6																											
Semaine 4	<p>-Fleurs des nombres de 1 à 5 p 45 : -Mettre toutes les représentations des nombres dans sa fleur + fiche de suivi.</p> 	<p>Dessignons des formes p 22 (accés) : -Réaliser une forme à l'aide de blocs logiques. Reproduire sa figure à main levée. Mélanger les productions et retrouver les modèles d'origine. -Fiche dessins des formes.</p>																														

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques

		
Semaine 5	<p>-Fleurs des nombres de 1 à 5 p 45 : Suite</p>	<p>Reproduire des dessins à l'aide de gabarits p 22 (accés) :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Je réalise un dessin libre avec mon formographe. -J'échange mon dessin avec un camarade et je reproduis le sien. -Je reproduis des modèles. 
Semaine 6	<p>A la ferme p 30 (accés) :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dénombrer une collection fixe : je compte le nombre de vaches, et je l'inscris sur mon bon de commande. -Dessin : j'écris un nombre entre 1 et 6 au tableau : les élèves font un dessin en dessinant le nombre demandé (ex : 3 nuages, 2 oiseaux, ...). 	<p>Reproduire des dessins à l'aide de gabarits p 22 (accés) :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Je réalise un dessin libre avec mon formographe. -J'échange mon dessin avec un camarade et je reproduis le sien. -Je reproduis des modèles. 
Semaine 7	<p>4 feuilles sur un arbre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Chanter la comptine en mimant les feuilles qui tombent dans la boîte. Faire remettre les illustrations dans l'ordre. -Placer les 4 feuilles sur des gommettes. Les élèves ferment les yeux. On fait tomber 2 feuilles dans la boîte (fermée). Trouver combien sont tombées ? -Idem sans gommettes pour l'emplacement. -Fiche consolidation 	<p>Algorithmes : p 40</p> <p>-Reproduire un algorithme terme à terme</p> 

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques

JEUX DE
SOCIETE GS
P1

Triomino junior



Chiffres en jeu :



Mémo











Monza :



PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques

Période 2 GS : MHM, Vers les maths

	Atelier 1	Atelier 2
Semaine 1	<p>Où sont mes cheveux 1 à 6 :</p> <p>-Je reconnais le nombre dans toutes ses représentations et je modèle autant de cheveux.</p> 	<p>Perles à lacer p 75 :</p> <p>-Reproduire une fiche modèle en plaçant les pions terme à terme.</p> 
Semaine 2	<p>Où sont mes cheveux 1 à 6 :</p> <p>-Je reconnais le nombre dans toutes ses représentations et je modèle autant de cheveux.</p> 	<p>Comparer les tailles, toise p 58 (accés) :</p> <p>-Chercher comment classer les élèves par taille. Puis mesurer avec une bande de papier (par 2).</p> 
Semaine 3	<p>Le magasin de jouets p 84 :</p> <p>-Placer des pièces de 1 et 2 euros dans son portefeuille et aller acheter des jouets à la marchande.</p> 	<p>Pâte à modeler nombres 7 à 10 :</p> 
Semaine 4	<p>Boîtes à compter n°3 :</p> 	<p>Repérage sur quadrillage p 67 :</p> <p>-Poser une carte par case en respectant la bonne ligne/ colonne.</p> <p>-Duel de rapidité.</p> 
Semaine 5	<p>Boîtes à compter n°3 :</p>	<p>Cahier des nombres de 1 à 5 p 70 :</p>

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques



Semaine 6

Puzzles numériques 1 à 10 :



Cahier des nombres de 1 à 5 p 70 :

Semaine 7

Puzzles numériques 1 à 10 :



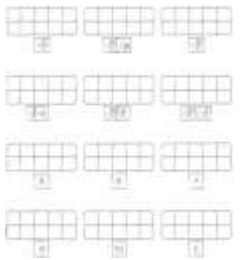
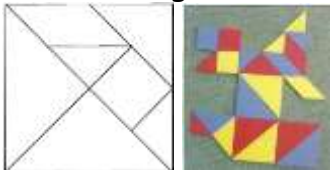
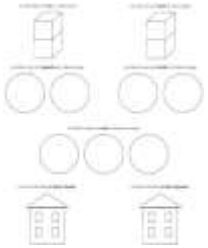
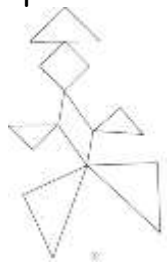
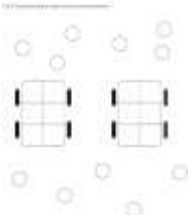
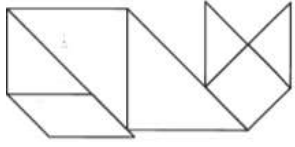
Cahier des nombres de 1 à 5 p 70 :

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques


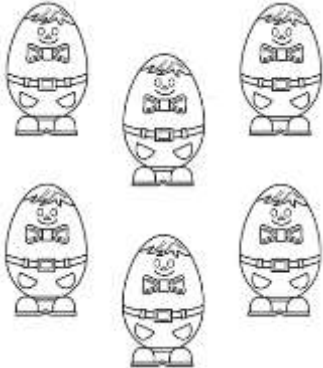
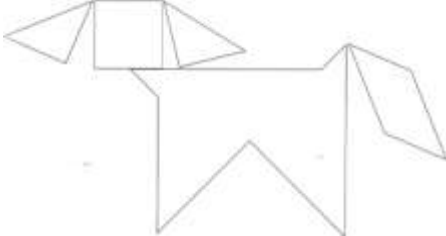

<p>JEUX DE SOCIETE GS P2</p>	<p>Halli Galli :</p> 	<p>Le lynx :</p> 
	<p>Bataille des cartes :</p> 	<p>1,2,3 :</p> 

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques

Période 3 GS : MHM, Vers les maths

	Atelier 1	Atelier 2
Semaine 1	<p>Boîtes à nombres p 112 :</p> <ul style="list-style-type: none">-Découverte et placement des jetons/-Placer autant de jetons que d'objets représentés sur les images.-Représenter le nombre de jetons en dessinant dans la boîte.-Fiche consolidation 	<p>Côtés et sommets p 94 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none">-Découvrir les pièces de tangrams (1 jeu de couleur par élève). Repérer les côtés, les angles.-Fermer les yeux, cacher une pièce et trouver celle qui a disparue.-Jeu de Kim : on touche et on reconnaît la pièce demandée.-Domino des longueurs : chercher à assembler 2 pièces par leur côté de même longueur. Puis figure collective. 
Semaine 2	<p>La chasse au trésor p 116 :</p> <ul style="list-style-type: none">-3 maisons avec des lego devant. Placer un trésor (cotillon) et faire deviner l'emplacement à l'aide du vocabulaire spatial sur/sous, devant/derrière, droite/gauche.-Représenter sur un dessin les maisons et les boîtes et dessiner le trésor au bon endroit.-Fiche chasse au trésor. 	<p>Tangrams :</p> <ul style="list-style-type: none">-Reproduction de modèles + fiche de suivi : 1 superposition sur le modèle. 
Semaine 3	<p>Problèmes de comparaison p122 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none">-7 bonshommes et une boîte de 6 : y a-t-il assez de place ?-Collectif sur feuille : 3 voitures et 20 pions : assez de place ?-Fiche consolidation. 	<p>Tangrams :</p> <ul style="list-style-type: none">-Reproduction de modèles + fiche de suivi : 2 à côté du modèle. 

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques


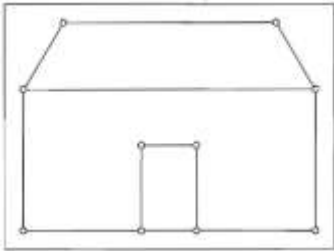

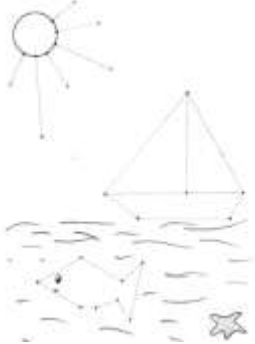
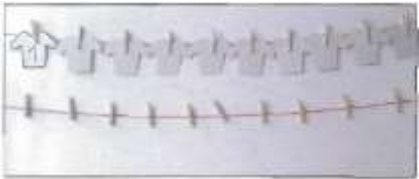

<p>Semaine 4</p>	<p>Boîtes empilées (accés) :</p> <ul style="list-style-type: none">-Je lance le dé (1 à 6) : si la valeur est supérieure aux nombres d'objets dans la boîte, je gagne cette boîte. Puis on compare les objets obtenus. 	<p>Pavage p 104 (accés) :</p> <ul style="list-style-type: none">-Je trouve toutes les solutions possibles pour recouvrir le grand triangle.-Je recouvre les formes à l'aide de 2 pièces du tangram.
<p>Semaine 5</p>	<p>Mathoeufs :</p> <ul style="list-style-type: none">-Je manipule le matériel.-Je reproduis des modèles.-Je colorie 6 œufs différents en utilisant 3 couleurs. 	<p>Silhouette p 106 (accés) :</p> <ul style="list-style-type: none">-Silhouette du chien sans les séparations : poser les pièces dans le modèle.-Autres modèles silhouettes 
<p>Semaine 6</p>	<p>Le nombre suivant p 107 :</p> <ul style="list-style-type: none">-2 boîtes : je place un nombre de pions (3). Trouver cette quantité + 1. 3 jetons plus un jeton, donc 4 jetons.-Fiche avec nombre suivant à placer. 	<ul style="list-style-type: none">-Fleurs du 6 + dominos du 6 p 112 :-Fleur du 6 cahier des nombres.-à l'aide de numicons, je décompose le 6.

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques

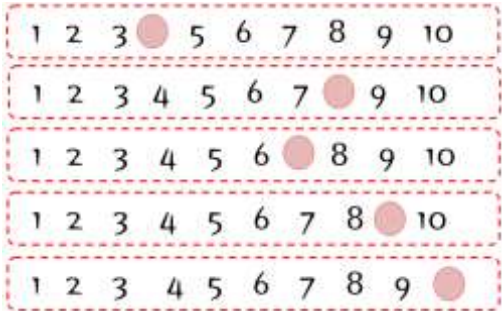
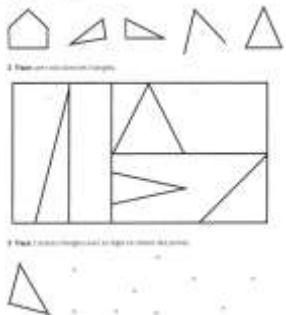



<p>JEUX DE SOCIETE GS P3</p>	<p>Le jeu du pot de fleurs :</p> 	<p>Rummikub junior :</p> 
	<p>Skipbo junior :</p> 	<p>Serpentina</p> 

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques

Période 4 GS : MHM, Vers les maths

	Atelier 1	Atelier 2
Semaine 1	<p>Jeu du banquier p 138 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none">-Une image « jouet » (valeur 3 à 9): les enfants se déplacent vers le banquier et lui demande le nombre de jetons nécessaires à son achat. Idem puis interdiction de parler, mise à dispo d'une petite feuille.-Idem avec cartes valeurs 8 à 16. On ne sait pas écrire ces nombres : découverte bande numérique.-Fiche consolidation. 	<p>Tracer à la règle p 152 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none">-Tracer des traits droits à la règle et montrer les erreurs à éviter.-Placer un point et tracer plusieurs traits passant par ce point.-Plusieurs points : passer par 2 points.-Créer un dessin libre à la règle.-Reproduire des modèles en repassant dessus. 
Semaine 2	<p>Jeu Plouf dans l'eau ! p 140 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none">-Entraînement comptine numérique jusqu'à 20. On place des jetons sur face grise (rochers), 5 sur face verte (nénuphar). L'élève récite la comptine à voix haute, sauf les cases vertes qui doivent être dites dans leur tête. 	<p>Tracer à la règle p 152 (accès) : SUITE</p> <ul style="list-style-type: none">-Tracer une figure sur les pointillés.-Reproduire une figure à côté du modèle. 
Semaine 3	<p>La bande numérique p 142 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none">-Maillots de 1 à 10 à une corde (1 face visible). On pioche un nombre dans le sac, il faut retourner le bon maillot. Si bon, il gagne le jeton.-idem avec seulement le 10 face visible.-idem bande 1 à 20 (5, 10, 15 faces visibles). 	<p>Carrés et rectangles p 156 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none">-Sur 2 feuilles, dessiner un carré et un rectangle. Mélanger les formes et les faire trier. Observer les différences.-Chercher l'intrus dans une liste de formes et écrire son numéro.-Vérifier en mesurant les côtés des carrés avec une bande.-Fiche consolidation 
Semaine 4	<p>La bande numérique p 142 (accès) : SUITE</p> <ul style="list-style-type: none">-Trouve le nombre manquant.	<p>Triangles p 158 (accès) :</p> <ul style="list-style-type: none">-Plusieurs formes étalées sur la table : les

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques

	<p>-Fiche consolidation</p> 	<p>nommer puis les mettre dans une boîte. Toucher les pièces et trouver les triangles.</p> <p>-Tracer des triangles sur feuille blanche. Puis placer 3 points et relier.</p> <p>-Fiche consolidation.</p> 
<p>Semaine 5</p>	<p>Jouons à la marchande p 150 (accés) :</p> <p>-Placer 20 Mathoeufs : les élèves doivent aller chercher chez le marchand les vêtements manquants (7 pantalons, 6 nœuds, 8 chaussures, 10 pantalons) : difficile. Comment faire ?</p> <p>-Sur feuille, représenter par le dessin pour se rappeler sa commande chez le marchand.</p> <p>-Bon de commande.</p> 	<p>-Fleurs du 7/8 + dominos du 7/8 p 112 :</p> <p>-Fleurs du 7 et 8 cahier des nombres.</p> <p>-à l'aide de numicons, je décompose le 7 et 8.</p>
<p>Semaine 6</p>	<p>Jeu des maillots p 164 (accés) :</p> <p>-Bande de maillots de 1 à 10 dans le désordre. Je lance 3 dés et j'en sélectionne 2 à additionner pour faire un nombre. Je place alors une pince sur le maillot correspondant.</p> 	<p>Jeu de parcours p 166 (accés) :</p> <p>-Construire un chemin libre.</p> <p>-par deux, construire un chemin dans un quadrillage d'un point de départ à un point d'arrivée.</p> <p>-Construire un parcours 3X3.</p> <p>Trax : 4 pièces par élèves, construire un circuit fermé.</p> 

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques

JEUX DE SOCIETE GS P4

Le jeu du pot de fleurs :



Jeu de l'omelette :



Jeu du trax :


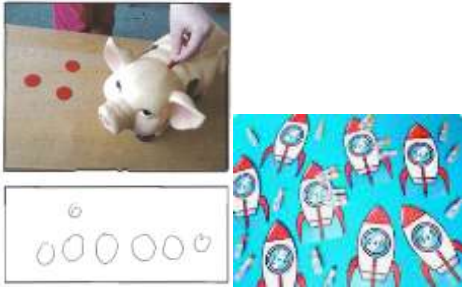
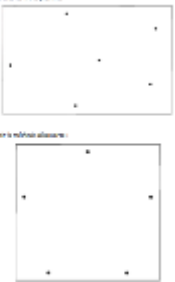




Oudordodo :


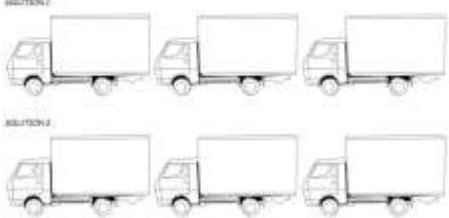

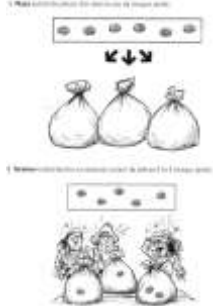




PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques



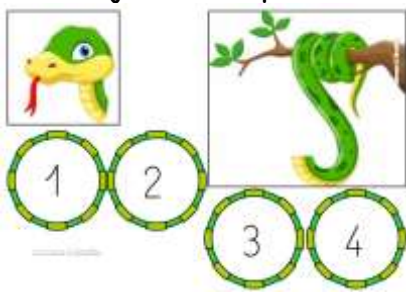

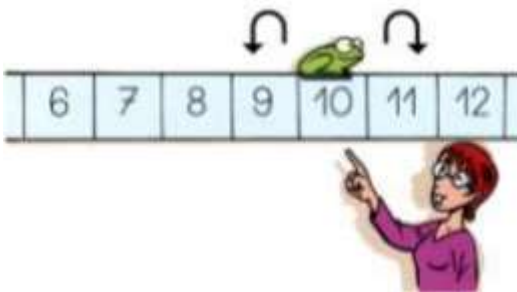

Période 5 GS : MHM, Vers les maths

	Atelier 1	Atelier 2
Semaine 1	<p>Boites à nombres p 188 (accés) :</p> <ul style="list-style-type: none"> -je regarde ma carte, je vais prendre le bon nombre de jetons bleus et je complète avec des jetons rouges pour remplir ma boîte de 10. -Par équipe de 2, s'organiser pour compléter sa boîte : un seul essai. -Avec jetons bleus, rouges, trouver toutes les décompositions de 10 et les écrire sur une feuille. 	<p>La tirelire p 162 (accés) :</p> <ul style="list-style-type: none"> -On lance le dé et on place autant de jetons dans sa tirelire. Puis nouvel ajout. On dessine alors nos jetons pour trouver la somme. Idem soustraction. -Jeu des astronautes. 
Semaine 2	<ul style="list-style-type: none"> -Fleurs du 9 et 10 + dominos p 112 : -Fleurs du 9 et 10 dans le cahier des nombres. -à l'aide de numicons, je décompose le 9 et le 10. 	<p>Dans les étoiles p 174 (accés).</p> <ul style="list-style-type: none"> -Chercher tous les traits possibles. -Observer les productions et trouver un moyen de ne pas oublier les traits. -Réinvestir pour étoile n°2. 
Semaine 3	<p>Puzzles numériques 1 à 20 :</p> 	<p>Voitures et motos p 176 (accés) :</p> <p>Problème n°1 : recherche individuelle + solution collective : faire attention au nombre de roues.</p> <p>-Problème n° 2 individuel.</p> 
Semaine 4	<p>Puzzles numériques 1 à 20 :</p>	<p>Partage inéquitable p 184 (accés) :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Partager une collection de 15 caisses entre 3 camions : aléatoire.

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques

		<p>-fiche consolidation</p> 
<p>Semaine 5</p>	<p>2 cartes pour faire 10. -Distribuer 2 cartes à chaque joueur. 2 cartes sont placées au centre de la table (faces visibles). Lorsque c'est à son tour de joueur, le joueur cherche à associer une des 2 cartes qu'il a en main avec une des cartes du milieu de manière à ce que la somme de leurs points fasse 10. Si le joueur n'a pas de carte dans son jeu pour former une paire, il pioche une carte qu'il peut utiliser tout de suite. Si la carte piochée ne convient pas, il garde cette carte dans son jeu.</p> 	<p>Partage inéquitable p 186 (accès) : -Partager une collection de 15 pièces entre 3 pirates de manière équitable. -fiche consolidation</p> 
<p>Semaine 6</p>	<p>Chemin couleurs : -manipulation matériel. -Réalisation de fiches modèles.</p> 	<p>Jouons à la marchande p 190 (accès) : -Un porte-monnaie avec des pièces de 1 euro par élève : aller acheter quelque chose. Puis ajout pièce de 2 euros. -Chercher des façons de faire 4 euros avec des pièces de 1 et 2, puis 7 euros, ... -Plusieurs achats : pâtes 2 euros, gâteaux 1 euro, viande 5 euros : combien je paie ? -Fiche consolidation</p> 
<p>Semaine 7</p>	<p>Chemin couleurs : -manipulation matériel. -Réalisation de fiches modèles.</p>	<p>Les solides p 191 -Tri boîte fermée/ ouverte. Construire une boîte fermée.</p>

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques

		<ul style="list-style-type: none"> -Construire une boîte fermée avec 2 carrés et 4 rectangles/ 1 carré et 4 triangles/ qua des carrés/ que des triangles. -Reproduire un modèle à partir d'une photo. 
<p>Semaine 8</p>	<p>Le jeu du serpent :</p> 	<p>Cubes encastrables :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Regarder son modèle (niv 1) et le reproduire à l'aide de cubes. -Reproduire un modèle (niv 2), en allant chercher le bon nombre de cubes sur une table voisine. 
<p>Semaine 9</p>	<p>Le jeu de la grenouille :</p> <p>-Un tas de 12 cartes avec les nombres 1, 2 ou 3 est placée près de la bande numérique de 1 à 20. Une image de grenouille est fixée sur la case 10 au départ du jeu. La classe est partagée en 2 équipes. Une équipe fait avancer la grenouille et l'autre équipe la fait reculer. Un élève bleu vient tirer une carte nombre et déplace la grenouille sur la piste. Le joueur peut déplacer la grenouille seulement s'il est capable d'annoncer la case d'arrivée de la grenouille. Dans le cas contraire, il passe son tour.</p> 	<p>Tic tac toe p 196 (accés) :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Repérage lignes colonnes, diagonales. -Placer ses pions et repérer des alignements de 3 formes. -Jouer au morpion par 2. -Fiche consolidation. 
<p>Semaine 10</p>	<p>Défis maths Ludo</p>	

PROGRAMMATION ANNUELLE GS : Acquérir les premiers outils mathématiques

JEUX DE SOCIETE GS P5

Puissance 4 :



Jeu des coccinelles :



Jeu de l'oie lettres



Concept kids



Bataille navale

