


PROGRAMMATION D'ECOLE

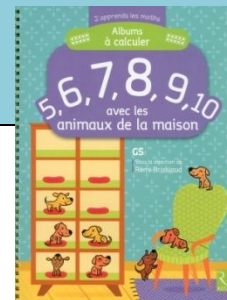
Compétence : Composer et décomposer une quantité par manipulation effective puis mentale

Parler des nombres à l'aide de leur décomposition


	Toute petite section	Petite section	Moyenne section	Grande section
Activité	Accrocher la queue de l'âne		Mes deux mains	
Consigne	Accrocher une pince à linge à chaque âne		Montrer une quantité de 1 à 6 avec les deux mains	Montrer une quantité de 5 à 10 avec les deux mains
Compétences	Compétence 2		Compétences 2, 7 & 9	
Activité	Former des paires		Les marrons	Le panier
Consigne	Ranger par deux les éléments : gants, chaussettes, chaussures, chaussons, mains, pieds 		1) Remplir des boîtes de 1 à 6 (proche puis éloigné) 2) Trier les boîtes de 1 à 6	1) Remplir le panier avec des œufs verts et rouges pour obtenir une quantité donnée (de 5 à 10) 2) Trouver plusieurs solutions différentes 3) Trouver un code écrit qui te permette de garder en mémoire les solutions que tu as trouvées
Compétences	Compétence 2		Compétences 2 & 7	Compétences 4, 7, 8 & 9

Ecole maternelle Les Hirondelles – Cernay

Activité	Les boîtes d'œufs		Les œufs	Les albums à compter de 6 à 10 - Rémi Brissiaud
Consigne	1) Remplir des boîtes de 1 ou de 2 marrons (proche puis éloigné) 2) Trier boîtes de 1 et de 2	1) Remplir des boîtes de 1, 2 ou 3 marrons (proche puis éloigné) 2) Trier les boîtes de 1, 2 ou 3	Trouver la quantité d'œufs qu'il manque pour remplir la boîte d'œufs jusqu'à une quantité donnée (de 3 à 6)	Devine combien d'animaux ce sont cachés sur l'autre page.
Compétences	Compétences 1 & 2		Compétence 8	Compétences 2, 7, 8 & 9
Activité	Les bouchons		Les boîtes d'œufs 2	Les œufs
Consigne	Prendre 2 bouchons et constater les différentes décompositions (2 bleus, 1 bleu / 1 rouge, 2 rouges)		Avec la quantité de marrons (de 2 à 6) dont tu disposes, trouve les boîtes pour y poser tous tes marrons (boîtes de 1, 2, 3, 4 et 6 alvéoles)	Trouver la quantité d'œufs qu'il manque pour remplir la boîte d'œufs jusqu'à une quantité donnée (de 3 à 6)
Compétences	Compétence 7		Compétences 2, 7 & 9	Compétence 8
Activité	Les albums à compter de 1 à 3 - Rémi Brissiaud		Les albums à compter de 2 à 6 - Rémi Brissiaud	Les maisons des nombres de 6 à 10
Consigne	Devine combien d'animaux ce sont cachés sur l'autre page.		Devine combien d'animaux ce sont cachés sur l'autre page.	Verbalisation – institutionnalisation : pour chaque quantité, verbaliser les différentes décompositions possibles.
Compétences	Compétences 1, 7 & 9		Compétences 2, 7, 8 & 9	Compétence 9



Ecole maternelle Les Hirondelles – Cernay

Activité	Ateliers des nombres Nathan	Greli-grelo	Les dominos (de 6 à 10)	
Consigne	Pose autant d'animaux que sur la fiche	Compte les jetons contenus dans les deux mains de la maitresse	Recompose les dominos pour que chaque domino ait le nombre d'éléments demandé	
Compétences	Compétences 1 & 2	Compétences 1, 2, 7 & 9	Compétences 7, 8 & 9	
Activité		Goûter des poupées	Jeu du hérisson (voir Vers les maths MS, Accès)	Halli Galli (jusqu'à 10)
Consigne		Mets la table pour 3 poupées	Reconstitue les hérissons pour qu'il ait 5 piquants sur son dos.	Jouer au jeu Halli Galli.
Compétences		Compétence 2	Compétences 1, 2, 7 & 9	Compétences 1, 2, 7 & 9
Activité		Le goûter d'anniversaire	Les maisons des nombres 4, 5 et 6	Deux cartes pour faire 10 (voir Vers les maths GS, Accès)
Consigne		Voir Vers les maths PS, Accès 1) Avec la pâte à modeler, construis un gâteau avec 3 bougies 2) Lance le dé et remplis ton gâteau pour qu'il ait trois bougies sans dépasser la quantité 3	Verbalisation – institutionnalisation : pour chaque quantité, verbaliser les différentes décompositions possibles.	Avec les cartes de 1 à 9 d'un jeu de cartes traditionnel, faire le plus de paires possibles.
Compétences	Compétence 2	Compétence 9	Compétences 7 et 9	
Activité	Boucle d'Or et les trois ours	Halli Galli (voir Vers les maths MS, Accès)		
Consigne	1) Donner à chaque ours ce qu'il faut (lit, bol, table, chaise) matériel proche (matériel déjà placé pour certains) 2) Même chose avec le matériel éloigné	Jouer au jeu Halli Galli (4, 5 et 6)		

Ecole maternelle Les Hirondelles – Cernay

Compétences		Compétences 2, 7 & 9	Compétences 1, 2, 7 & 9	
Activité		Le cadeau d'anniversaire		
Consigne		Voir Vers les maths PS, Accès Lance le dé et remplis ton gâteau pour qu'il ait trois bougies sans dépasser la quantité 3		
Compétences		Compétences 2, 7 & 9		
Activité		Les boîtes		
Consigne		1) Choisis les boîtes qui ont seulement 3 alvéoles 2) Choisis les images de vases où il y a 3 fleurs		
Compétences	Compétence 2			

Compétences des programmes (Bulletin officiel spécial n°2 du 26 mars 2015)

1. Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
2. Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
3. Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
4. Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

Ecole maternelle Les Hirondelles – Cernay

5. Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
6. Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
7. Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
 8. Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
9. Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.