

LES ACTIVITÉS QUOTIDIENNES OU DE PRATIQUE FRÉQUENTE

A. PRÉSENTATION DES ACTIVITÉS POUR CHAQUE ÉTAPE

Structuration de l'espace et du temps

ACTIVITÉS	ÉTAPE 1	ÉTAPE 2	ÉTAPE 3
ESPACE			
I. Des éléments de vocabulaire PAGE 18	<ul style="list-style-type: none"> • Introduire des éléments de vocabulaire pour préciser des positions spatiales : <i>devant, derrière, près, loin.</i> • Décrire avec ce vocabulaire les positions d'objets dans un espace restreint. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduire des éléments de vocabulaire pour préciser des positions spatiales : <i>dessus, dessous, au-dessus, au-dessous, sur, sous.</i> • Décrire avec ce vocabulaire les positions d'objets dans un espace restreint. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduire des éléments de vocabulaire pour préciser des positions spatiales : <i>entre, à côté, à gauche, à droite.</i> • Décrire avec ce vocabulaire les positions d'objets dans un espace restreint.
II. Se repérer dans un espace PAGE 19 ET 20	<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans un espace proche et familier : la classe. • Faire des petits trajets dans un espace restreint et les coder. • Décrire de mémoire un trajet habituel (fait chaque jour par toute la classe). 	<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans un espace plus important : salle de jeux, préau. p. 19 • Faire des petits trajets dans un espace plus important et les coder. p. 19 • Décrire de mémoire un trajet moins habituel (gymnase, piscine... ; réalisé au moins une fois par semaine). p. 20 	<ul style="list-style-type: none"> • Se situer dans l'espace de l'école. • Faire des petits trajets dans un espace plus grand ou inconnu. • Décrire un trajet inhabituel réalisé une seule fois (visite...).
TEMPS			
I. Introduction de calendriers PAGE 21	<ul style="list-style-type: none"> • Introduire l'éphéméride et des calendriers divers pour les utiliser devant les enfants. 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire des repérages sur les calendriers : noms des jours, semaines, mois. • Apprendre des comptines pour mémoriser les noms des jours. 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire des repérages sur les calendriers : noms des jours, semaines, mois. • Apprendre des comptines pour mémoriser les noms des jours.
II. Se repérer dans le temps PAGE 22	<ul style="list-style-type: none"> • Fabriquer et utiliser des calendriers de l'« avant » (en fonction de certains événements de la classe). 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les moments importants de la journée de classe. • Fabriquer et utiliser des calendriers de l'« avant ». 	<ul style="list-style-type: none"> • Retrouver ou placer un événement sur une bande figurant le déroulement de la journée. • Fabriquer et utiliser des calendriers de l'« avant ».
III. Mettre des événements en ordre PAGE 25	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les termes <i>avant, après</i> dans des situations simples (deux événements simples à ordonner). 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordonner trois événements simples en utilisant <i>avant</i> et <i>après</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordonner quatre événements simples en utilisant <i>avant</i> et <i>après</i>.

Maths en Pousse MS

Activités logiques

ACTIVITÉS	ÉTAPE 1	ÉTAPE 2	ÉTAPE 3
I. Les tris PAGE 27	<ul style="list-style-type: none"> Mettre en évidence la notion de propriété commune à plusieurs objets. Regrouper les objets possédant cette propriété. 	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser les activités de tri avec diverses propriétés des objets. 	<ul style="list-style-type: none"> Rechercher diverses propriétés des objets. Réaliser plusieurs tris possibles. Rechercher des intrus.
II. Les classements PAGE 27	<ul style="list-style-type: none"> Mettre en évidence la notion de critère de classement. Apprendre à répartir les objets en plusieurs classes. 	<ul style="list-style-type: none"> Faire apparaître différentes manières de répartir des objets (selon leur couleur, leur forme, leur emploi...). 	<ul style="list-style-type: none"> Un classement étant réalisé, exprimer le critère qui a permis de l'effectuer.
III. Les comparaisons et les rangements PAGES 28-29	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des comparaisons entre deux objets ou deux images. S'exprimer à propos de similitudes ou de différences d'objets. 	<ul style="list-style-type: none"> Faire apparaître dans les activités de langage les termes permettant de comparer (grand / petit ; épais / mince ; lourd / léger...). 	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des rangements avec 4 ou 5 objets à partir d'un critère simple (hauteur, taille, poids...). Compléter des suites ordonnées.
IV. Des noms et des codes PAGE 31	<ul style="list-style-type: none"> Coder une action, un objet ou une collection d'objets. Utiliser un code pour désigner chaque enfant (prénom usuel ou symbole). 	<ul style="list-style-type: none"> Coder différents moments de la journée. Coder différents lieux de l'école par des signes conventionnels. 	<ul style="list-style-type: none"> À l'aide de codes élaborés par les enfants, coder des situations complexes. Décoder une situation proposée par le maître.
V. Les algorithmes PAGE 32	<ul style="list-style-type: none"> Prendre conscience de l'algorithme répétitif à deux termes (- I). Prolonger l'algorithme. Créer des algorithmes de même type. 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre conscience de l'algorithme répétitif à trois termes (- - I). Prolonger l'algorithme. Créer des algorithmes de même type. 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre conscience de l'algorithme répétitif à 4 termes (- - - I ou - - II). Prolonger l'algorithme. Créer des algorithmes de même type.
VI. Les jeux à règles PAGE 33	<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des jeux à règles simples (jeux de loto, jeux de domino, jeux avec dés...). 	<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des jeux avec des règles plus complexes (utilisation de deux dés). Construire des variantes de règle. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des jeux dont les règles sont plus complexes et nécessitent une réflexion.

Maths en Pousse MS

Approche du nombre et de la mesure

ACTIVITÉS	ÉTAPE 1	ÉTAPE 2	ÉTAPE 3
I. La suite des premiers mots-nombres <i>PAGE 34</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir la comptine numérique jusqu'à 5. • Dire la suite en un seul jet. • Compter à rebours de 5 à 0. • Reconnaître les chiffres 1, 2 et 3. • Associer les chiffres 1, 2, 3 et les collections correspondantes. • Retrouver le mot-nombre précédent et le mot-nombre suivant (entre 1 et 5). • Lire des nombres du calendrier. 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir la comptine numérique jusqu'à 8. • Dire la suite en un seul jet. • Continuer une suite interrompue. • Compter à rebours de 6 à 0. • Retrouver le mot-nombre précédent et le mot-nombre suivant (entre 1 et 6). • Reconnaître les chiffres 1, 2, 3, 4, 5 et les associer aux collections correspondantes. • Lire des nombres du calendrier. 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir la comptine numérique jusqu'à 12. • Dire la suite et la continuer après interruption. • Retrouver le mot-nombre précédent et le mot-nombre suivant. • Reconnaître les chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et les associer à des collections. • Lire des nombres du calendrier.
II. Comptage et surcomptage <i>PAGE 38</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Compter des objets en les pointant (jusqu'à 5 objets). • Compter silencieusement des objets (3 ou 4 objets). • Développer le principe cardinal. • Mettre en place le surcomptage (+ 1). • Percevoir globalement des collections (jusqu'à 4 objets). 	<ul style="list-style-type: none"> • Compter des objets en les pointant (jusqu'à 8 objets). • Compter silencieusement des objets (5 ou 6 objets). • Développer le principe cardinal. • Mettre en place le surcomptage (+ 1). • Percevoir globalement des collections (jusqu'à 6 objets organisés). 	<ul style="list-style-type: none"> • Compter des objets en les pointant (jusqu'à 12 objets). • Compter silencieusement des objets (7 ou 8 objets). • Mettre en place le surcomptage (+ 1, + 2). • Percevoir globalement des collections (jusqu'à 6 objets organisés).
III. Des collections d'objets <i>PAGE 39</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer des collections de 1 à 5 objets. • Fabriquer des collections de 1 à 5 objets. • Comparer des collections visuellement et répondre en utilisant « plus », « autant », « moins ». 	<ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer des collections de 1 à 8 objets. • Fabriquer des collections de 1 à 8 objets. • Comparer des collections visuellement. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer des collections de 1 à 10 objets. • Fabriquer des collections de 1 à 10 objets. • Comparer des collections par dénombrement ou par correspondance terme à terme.
IV. Des outils ou des techniques <i>PAGE 41</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les doigts d'une main pour dénombrer. • Utiliser une bande à points et une bande numérique (jusqu'à 5). • Fabriquer et utiliser un livre-référent (chiffres et constellations jusqu'à 5). • Faire une correspondance visuelle et sonore avec les premiers nombres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les doigts des deux mains pour dénombrer jusqu'à 8. • Utiliser une bande à points et une bande numérique (jusqu'à 8). • Fabriquer et utiliser un livre-référent (chiffres et constellations jusqu'à 8). 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les doigts des deux mains pour dénombrer jusqu'à 10. • Utiliser une bande à points et une bande numérique (jusqu'à 10). • Fabriquer et utiliser un livre-référent (chiffres et constellations jusqu'à 10). • Utiliser la « bande à trous ».

Maths en Pousse MS

LES SITUATIONS PROVOQUÉES

A. PRÉSENTATION DES ACTIVITÉS POUR CHAQUE ÉTAPE

Étape 1

DOMAINES CONCERNÉS	LIVRE DU MAÎTRE	page	FICHER DE L'ÉLÈVE	FICHE N°
STRUCTURATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS	1 – Le renard et les poules	48	Identifier des lignes ouvertes et des lignes fermées	1
	2 – Le voleur de commissions	49		
	3 – Le panier rempli	49		
	1 – Le chemin de la ferme	50	Suivre un chemin	4
	2 – Le jeu des chemins	51		
	3 – Des grains pour les poules	51		
	1 – La course dans les labyrinthes	52	Se repérer dans un labyrinthe	7
	2 – Boucle d'Or perdue dans la forêt	52		
	3 – La sorcière et les animaux	53		
	1 – Le jeu du train	54	Reconnaître des formes	10
	2 – Le domino des formes	55		
	3 – Les boules de Noël	55		
	4 – Le jeu des sapins	56		
ACTIVITÉS LOGIQUES	1 – De l'ordre dans la cuisine	72	Classer des objets	2 – 2 bis
	2 – Les mamans et leurs petits	72		
	3 – Le jeu de l'épicier	73		
	1 – Qui a changé de place ?	73	Trouver ce qui manque sur une image	5
	2 – Erreur à la ferme	74		
	3 – Le domino des arbres	74		
	1 – Où est le morceau de puzzle ?	75	Retrouver un objet sur une image	8
	2 – Jeu des publicités	75		
	3 – Les habitants de la forêt	75		
	1 – Les petits coquins !	76	Trouver un intrus	11
	2 – Au coin de la marchande	76		
	3 – La commande au Père Noël	77		
APPROCHE DU NOMBRE ET DE LA MESURE	1 – Le jeu des clowns	91	Reconnaître des petites collections	3
	2 – Le jeu des légumes	92		
	3 – Le panier de commissions	92		
	1 – Le jeu de dominos	93	Compter avec la bande des nombres	6 – 9
	2 – Les œufs et les poussins	94		
	3 – La plus grande bande d'animaux de la ferme	94		
	1 – Bleu ou rouge ?	95	Reconnaître et écrire les chiffres de 1 à 4	12
	2 – Les provisions de l'écureuil	95		
	3 – Les arbres de la forêt	96		
	1 – La bonne carte	96	Comparer des collections d'objets	13
	2 – Jeu du loto	97		
	3 – Les cadeaux et les enfants	97		
4 – Les bottes du Père Noël	98			

Maths en Pousse MS

Étape 2

DOMAINES CONCERNÉS	LIVRE DU MAÎTRE	page	FICHER DE L'ÉLÈVE	FICHE N°
STRUCTURATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS	1 – Les photos de la journée	57	Ordonner des événements	1 – 1 bis
	2 – La recette de la galette	57		
	3 – L'habillage du roi	58		
	1 – Des formes au toucher	58	Reconnaître des formes	4
	2 – Tracer des formes	59		
	3 – Des gâteaux différents	59		
	1 – Le domino des positions	60	Reproduire avec la même disposition	7
	2 – J'observe et j'assemble	60		
	3 – De l'ordre dans le village	61		
	4 – Les alignements des marelles	61		
1 – Le chemin de Petite Puce	62	Retrouver un chemin	10	
2 – Le chemin des masques	63			
1 – Des points et des masques	63	Relier des points	13	
ACTIVITÉS LOGIQUES	1 – Des boîtes et des voitures	77	Classer des objets	2 – 2 bis
	2 – Le jeu des familles	78		
	3 – Le domino des galettes	78		
	1 – Le jeu des équipes	79	Désigner des objets	5
	2 – Le jeu des gâteaux d'anniversaire	79		
	3 – Le trésor caché	80		
	1 – Le jeu du loto de l'anniversaire	81	Établir des relations entre des objets	8
	2 – Le domino des animaux	81		
	3 – Le jeu des paires	82		
	1 – Le coloriage des maisons	82	Utiliser un code pour colorier	11
	2 – Le jeu des mosaïques	83		
	1 – Le train des objets	83	Continuer des algorithmes répétitifs	14
	2 – Faisons les clowns !	84		
3 – Le loto des algorithmes	84			
APPROCHE DU NOMBRE ET DE LA MESURE	1 – Le jeu des perles	98	Compter des collections	3
	2 – Des galettes, des fèves et des enfants	99		
	3 – Le jeu du transporteur	99	Compter des collections	6
	4 – Des gâteaux et des bougies	100		
	1 – Le jeu des trésors	101	Compléter la suite des nombres	9
	2 – La suite des cartes	102		
	3 – Les maisons du village	102		
	1 – La bataille des longueurs	103	Comparer des grandeurs	12 – 12 bis
	2 – La cible	104		
	3 – Les serpentins	104		

Étape 3

DOMAINES CONCERNÉS	LIVRE DU MAÎTRE	page	FICHER DE L'ÉLÈVE	FICHE N°
STRUCTURATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS	1 – Le jeu du labyrinthe	64	Se repérer dans un labyrinthe	1
	2 – Le labyrinthe du cirque	65		
	3 – Multilabyrintes	65		
	1 – Le papier cadeau	66	Reproduire des algorithmes géométriques	4
	2 – Les tapis de ma grand-mère	67		
	3 – Les contre-pages de l'album	67		

Maths en Pousse MS

STRUCTURATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS	1 – L'histoire écoutée 2 – Les fêtes de mon quartier	68 68	Ordonner des événements	7
	1 – Les mosaïques 2 – Quadrillages et formes	69 70	Se déplacer sur un quadrillage	10
	1 – Un puzzle pour les correspondants 2 – Au secours du facteur	70 71	Reconstituer un puzzle	13
ACTIVITÉS LOGIQUES	1 – Les boîtes à malice 2 – Le magicien 3 – Des ballons bleus et rouges	85 85 86	Trouver des différences	2
	1 – Les petits cailloux 2 – La visite de la ménagerie 3 – Les dessins de l'album	86 87 87	Utiliser un codage	5
	1 – Les images identiques 2 – Le cube coquin 3 – La bataille des familles	88 88 89	Établir des relations entre des objets	8 – 8 bis
	1 – Le loto des mosaïques 2 – Le jeu de l'écho 3 – Le jeu des voitures	89 90 90	Continuer des algorithmes répétitifs	11
APPROCHE DU NOMBRE ET DE LA MESURE	1 – Le jeu des bouchons 2 – Les balles du jongleur 3 – Les gens du cirque	105 105 106	Construire une collection de nombre donné	3 – 6
	1 – Les pages qui manquent 2 – De l'ordre dans l'album 3 – La course à dix	107 107 108	Compléter des collections	9
	1 – La course des voitures-taxis 2 – Le meilleur compteur	108 109	Compléter la suite des nombres	12
	1 – Mesurons nos pieds 2 – Les fleurs 3 – Les voitures	109 110 110	Comparer des grandeurs	14 – 14 bis



Les alignements de marelles (page 61).

LES JEUX ET ATELIERS AUTONOMES

Présentation des activités pour chaque étape

On trouve la description complète de ces jeux avec les planches de jeux et le matériel dans le document « 17 Jeux mathématiques » qui est un élément de l'ensemble pédagogique proposé pour la Moyenne Section. Est présenté seulement ici un rappel succinct de ces divers jeux et une suggestion d'introduction durant l'année scolaire.

Structuration de l'espace et du temps

<u>Étape 1</u>		<u>Étape 2</u>		<u>Étape 3</u>	
	Jeu		Jeu		Jeu
La course des Caddies	n° 1	Le vent dans le village	n° 8	Le chien de cirque	n° 12
Les sorcières de la forêt	n° 2	Le costume d'Arlequin	n° 7	Le puzzle des animaux du cirque	n° 13
				L'habillage du clown	n° 15
				La promenade dans la ville	n° 14

Activités logiques

<u>Étape 1</u>		<u>Étape 2</u>		<u>Étape 3</u>	
	Jeu		Jeu		
Le domino des cartes de Noël	n° 6	Le jeu du carnaval	n° 11		

Approche du nombre et de la mesure

<u>Étape 1</u>		<u>Étape 2</u>		<u>Étape 3</u>	
	Jeu		Jeu		Jeu
Le jeu de l'écureuil	n° 3	Le jeu de la galette	n° 9	Le jeu des facteurs	n° 16
Les oiseaux de la forêt	n° 5	Le cadeau d'anniversaire	n° 10	Le garage aux couleurs	n° 17
Les jouets de Noël	n° 4				