

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

# Maths en Pousse MS

## Activités logiques

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

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

# 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°
<b>STRUCTURATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS</b>	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		
<b>ACTIVITÉS LOGIQUES</b>	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		
<b>APPROCHE DU NOMBRE ET DE LA MESURE</b>	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

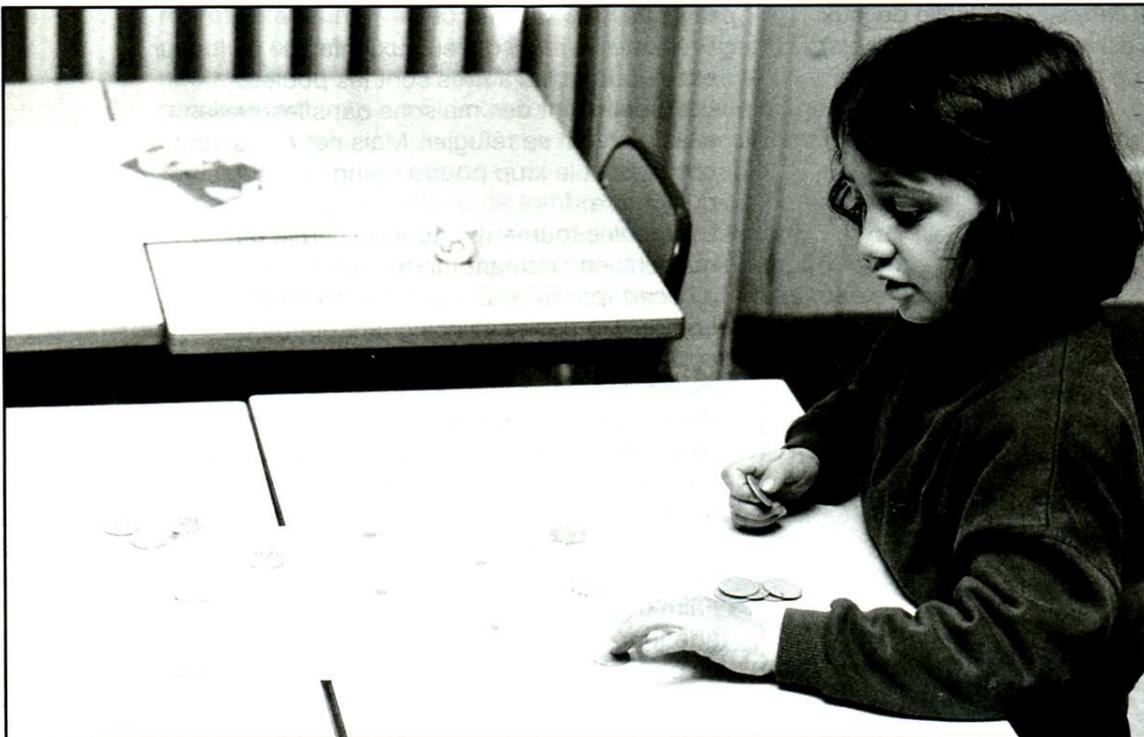
DOMAINES CONCERNÉS	LIVRE DU MAÎTRE	page	FICHER DE L'ÉLÈVE	FICHE N°
<b>STRUCTURATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS</b>	1 – Les photos de la journée	57	Ordonner des événements	1 – 1 bis
	2 – La recette de la galette	57		
	3 – L'habillage du roi	58		
	1 – Des formes au toucher	58	Reconnaître des formes	4
	2 – 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	
<b>ACTIVITÉS LOGIQUES</b>	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			
<b>APPROCHE DU NOMBRE ET DE LA MESURE</b>	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°
<b>STRUCTURATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS</b>	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

<b>STRUCTURATION DE L'ESPACE ET DU TEMPS</b>	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
<b>ACTIVITÉS LOGIQUES</b>	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
<b>APPROCHE DU NOMBRE ET DE LA MESURE</b>	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				