

Activités mathématiques en Maternelle Moyenne Section

Introduction

Découvrir le vocabulaire de l'espace :

Après avoir vécu de nombreuses situations concrètes dans l'espace (déplacements et cheminements en motricité et manipulations diverses), les fiches-jeux permettront de vérifier l'acquis du vocabulaire dans le domaine de la topologie.

Ordonner les événements dans le temps :

Les rituels de la classe permettront d'aborder la chronologie : repérage des séquences d'une matinée, jours de la semaine, mois, prise de conscience des rythmes naturels (jour/nuit/saisons...). Les retours en arrière et les projets à plus ou moins brève échéance permettront de structurer le temps de façon perceptible. Les fiches préciseront alors les connaissances acquises dans le domaine du temps.

Les activités logiques :

Regroupant les jeux de tri, rangements, classements, ces activités mettront en évidence les notions de critères de tris, de propriété commune aux éléments d'une collection, d'intrus, d'ordonnances, d'association d'idées. Les objets usuels (dînette, jouets) et les jeux conçus à cet effet permettront les manipulations préalables à l'utilisation des fiches. L'initiation aux algorithmes complètera ces activités de logique.

Approche du nombre :

Par le biais d'expérimentations nombreuses, l'enfant découvrira les nombres et les chiffres : activités de reconnaissance, de reproduction, dénombrement et construction de petites collections, partage, repérage sur une suite numérique. Les fiches reprendront ces notions après ce travail de manipulation et de verbalisation. L'élève pourra faire référence et se montrer capable d'employer la "collection-repère" figurant au bas de chacune des fiches et ainsi se familiariser avec la représentation du nombre.

Jeanine Vidal et Denise Mailland
Institutrices en Ecole Maternelle

Sommaire des fiches

Titre	Thème traité / support	N° de la fiche
I ESPACE		
Suivre un chemin en utilisant un codage	Les enfants du monde et leurs maisons	1
Se repérer dans un labyrinthe	L'ours et son miel	2
Déplacement sur quadrillage	Les fruits et légumes	3
En haut / en bas	Les pots de confiture	4
Devant / Derrière	Animaux, fruits et légumes	5
Dedans / dehors (ligne fermée)	Les chevaux	6
Au-dessus / au-dessous	Au dessus ou au dessous de la montgolfière	7
Vers la droite (colorier)	Les jouets qui roulent	8
Vers la gauche (colorier)	Les activités sportives	9
Repérer la main droite	Moufles et gants	10
Repérer le pied gauche	Les chaussures	11
A droite de	Les chapeaux	12

A gauche de ...	Les arbres	13
Révision : la droite et la gauche	Les véhicules	14
Colorier ce qui est loin	A la plage	15
Colorier ce qui est près	Noël	16
Les formes géométriques 1 : le rond et le triangle	Les végétaux	17
Les formes géométriques 2 : le rond, l'ovale, le carré	Science fiction	18
Ligne ouverte / ligne fermée	Le renard mange des poules et des lapins	19
Symétrie verticale (droite/gauche)	Dessiner l'autre moitié des motifs	20
Puzzle vertical en 3 morceaux	La petite indienne	21-22
Puzzle horizontal en 3 morceaux	L'extra-terrestre	23-24
Repérer et reproduire des objets	Dans ma chambre	25
II TEMPS		
Ordonner 3 événements : avant/après	divers	26-27
Ordonner 4 événements (coller les 3 autres dessins)	divers	28-29
Se repérer dans la journée : jour / nuit (coller les objets)	Les objets qu'on utilise la nuit/ le jour	30-31
Se repérer dans l'année (les saisons)	Les grands moments de l'année	32-33
III LOGIQUE		
Tri : Chaque chose à sa place (3 lieux)	Les objets de la penderie, du coffre et du cartable	34-35
Trier par forme géométrique (relier)	Les lunettes de formes géométriques	36
Trier selon un critère commun (coller)	Le cirque	37-38
Classer en colonne selon les graphismes (coller)	Pâques	39-40
Ranger dans le même ordre que le modèle (coller)	Chaque chaussure à son pied	41-42
Ranger du plus petit au plus grand - les habits du bébé, de l'enfant et du papa (coller)	Les vêtements	43-44
Comparer des longueurs - ranger du plus petit au plus grand (coller)	Les mille-pattes	45-46
Comparer des hauteurs - ranger du plus petit au plus grand (coller)	Les cigognes	47-48
Associer des éléments – les moitiés (coller)	Les cartes à jouer	49-50
Associer des objets ayant une relation entre eux – les paires (relier)	Les gants	51
Colorier l'objet identique	Maisons, outils, fruits, jouets, chapeaux	52
Faire correspondre un objet et son ombre (relier)	Animaux familiers et sauvages	53
Faire correspondre un objet et sa trace (relier)	Les traces dans le sable	54
Associer 3 éléments (relier)	Les animaux, leur nourriture et leur habitat	55
Classer en ligne - les 5 sens 1 (coller)	Voir, goûter, entendre	57-58

Classer en ligne - les 5 sens 2 (coller)	Toucher, sentir, fouler	59-60
Classer en colonne - les sports (coller)	Les sports d'eau, de neige, de route	61-62
Les intrus - technologie : le métal (barrer)	Objets variés (dont instruments de musique et outils)	63
Les intrus - technologie : flotte ou coule ? (barrer)	Objets variés (dont véhicules et jouets)	64
Tableau à double entrée (coller)	Le clown, l'épouvantail et leurs chapeaux	65-66
Tableau à double entrée (dessiner)	Ovale, carré et triangle + rose ou vert	67
Algorithmes Poisson d'avril	Le poisson d'avril	68
Algorithmes de fête	Les ballons	69
Algorithmes de Pâques (horizontaux)	Œuf de Pâques	70
Algorithmes de ville (verticaux)	Les immeubles	71
IV LE NOMBRE		
Associer un domino à une collection de 1 à 5 objets	Compter de 1 à 5 (avec les dominos)	72
Associer un nombre à une collection de 1 à 5 objets	Compter de 1 à 5 (avec les nombres)	73
Reconnaître et écrire le 1	Le nombre 1	74
Reconnaître et écrire le 2	Le nombre 2	75
Reconnaître et écrire le 3	Le nombre 3	76
Reconnaître et écrire le 4	Le nombre 4	77
Reconnaître et écrire le 5	Le nombre 5	78
Révisions - Reconnaître et écrire le 1, le 2 et le 3	Objets divers (dont aliments)	79
Révisions - Reconnaître et écrire le 3, le 4 et le 5	Objets divers (fleurs, aliments, animaux)	80
Réaliser des groupements d'objets et se repérer sur une bande numérique	Fleurs et poissons	81
Réaliser des collections d'objets de 1 à 5	Dessiner les pommes	82
Compter des collections de 1 à 5 objets	Les jouets	83
Construire des collections de 4 à 6 objets (colorier)	Les véhicules	84
Réaliser des collections de 5 à 8 objets (coller)	Les jouets	85-86
Le plus / le moins	Divers objets à colorier	87
Autant de... (1)	Les poules et leurs œufs / les chats et leurs balles	88
Autant de... (2)	Compter sur les doigts	89
Correspondance terme à terme	Les sorcières	90
Notion de "plus" et "autant"	Les cadeaux	91
Se situer dans une suite numérique	Les cartes à jouer	92-93
Révisions de 0 à 5 (1)	Nombres et dominos	94
Révisions de 0 à 5 (2)	Nombres et dominos	95