

Le fichier "Activités mathématiques en Maternelle Grande Section"

Auteurs : Jeanine Vidal et Denise Mailland, institutrices en Ecole Maternelle

A. Introduction

Au cours de la Grande Section, les apprentissages mathématiques s'inscrivent dans la continuité du travail effectué dans les sections précédentes. Ils consistent à reprendre les rubriques suivantes :

- Activités numériques
- Activités géométriques
- Activités logiques

Ce découpage n'est pas exhaustif et il arrive bien souvent qu'il y ait interférence entre ces trois grandes catégories. D'autre part, à mesure que l'enfant grandit, on se dirige vers toujours plus de symbolisation. Les fiches proposées supposent des mises en situation préalables, des manipulations et des réflexions sur le terrain. Il est important qu'une lecture conjointe des enfants et de la maîtresse précède le travail individuel.

B. Sommaire des fiches

Fiche	Thème traité / Support	N° de la fiche sur le cédérom
I ACTIVITES NUMERIQUES		
Reconnaître et écrire le nombre 3	Découverte du 3	1
Reconnaître les nombres de 1 à 3	Révisions du 1 au 3	2
J'associe les nombres 1, 2 et 3 à des collections	Révisions du 1 au 3	3
Reconnaître et écrire le nombre 4	Découverte du 4	4
Révisions après avoir découvert le 4	Révisions du 1 au 4	5
Reconnaître les nombres de 1 à 4	Révisions du 1 au 4	6
Reconnaître et écrire le nombre 6	Découverte du 6	7
Révisions après avoir découvert le 6	Révisions du 1 au 6	8
Reconnaître et écrire le nombre 7	Découverte du 7	9
Reconnaître et écrire le nombre 9	Découverte du 9	10
Révisions après avoir découvert le 9	Révisions du 1 au 9	11
Le nombre cardinal (de 0 à 6) – j'écris le nombre	Animaux et motifs géométriques	12
Le nombre cardinal (de 1 à 6)-_J'entoure la bonne réponse	Faune et flore de la campagne	13
Le nombre cardinal (de 2 à 8) - coller	Les cartes à jouer	14-15
Le plus petit des trois	Les animaux	16
Le plus grand des trois	Les objets de l'école	17
Le plus grand nombre	Entre 2 et 10 éléments	18
Le moins d'éléments	Entre 1 et 9 éléments	19
Le nombre ordinal : je colorie le premier	Les sportifs	20

Le nombre ordinal : j'entoure le 2ème	Les animaux familiers et sauvages	21
Le nombre ordinal : j'entoure le 3ème	Les animaux familiers	22
Le nombre ordinal : je colorie le 5ème	Les véhicules	23
Le nombre ordinal : je colorie le dernier	Les animaux	24
Le nombre ordinal - Révisions : le premier et le dernier	Les enfants	25
Je dessine autant de (de 3 à 5)	Dessins simples : pommes, bonbons et os	26
Je dessine autant de (de 2 à 6)	Dessins simples : poissons, arbres et fleurs	27
Autant de ... (de 1 à 9)	Objets variés (dont animaux, véhicules...)	28
Du plus petit au plus grand	Les enfants	29
Du plus grand au plus petit	Les enfants	30
Plus que - 1	Ballons, arbres et personnes	31
Plus que - 2	Jouets, véhicules et personnes	32
II ACTIVITES GEOMETRIQUES		
Se situer dans un quadrillage – la gauche, la droite, le haut, le bas (1)	Colorier et dessiner les flèches	33
Se situer dans un quadrillages - gauche, droite, haut et bas (2)	Colorier et dessiner les flèches	34
Trouver un chemin	Le poisson et ses bulles/ la grenouille et son nénuphar	35
Reproduire des flèches dans une grille	Tracer les flèches	36
Reproduire des modèles en symétrie (coller)	Coller les objets (étoiles et planètes, véhicules)	37-38
Reproduire des motifs en symétrie (colorier) - 1	Reproduire un motif dans un quadrillage	39
Reproduire des motifs en symétrie (colorier) - 2	Colorier les cases dans le carré, le losange et l'ovale	40
Reproduire des motifs en symétrie (colorier) - 3	Colorier les cases dans le rectangle, le rond et le triangle	41
Reproduire des motifs à la bonne place	Signes géométriques et dominos	42
Décoder un déplacement (flèches seulement)	La souris et son fromage / le circuit pédestre	43
Décoder un déplacement (flèches et nombres)	La course au trésor / le chien et son os	44
Coder un déplacement (avec des flèches)	L'œuf de Pâques / Le chat et sa pelote	45

Coder un déplacement (avec des flèches et nombres)	L'enfant africain et sa case / la clé du trésor	46
Savoir reconnaître les formes	le rond, ovale, carré, rectangle, triangle	47
Savoir reconnaître les formes dissimulées dans un décor	le rond, ovale, carré, rectangle, triangle (dissimulés dans un arbre)	48
Les formes : différencier le carré et le rectangle	Dessins géométriques à base de carrés et rectangles	49
Les formes : différencier le rond et l'ovale	Dessins géométriques à base de ronds et ovales	50
III ACTIVITES LOGIQUES		
Les rythmes de gauche à droite	Dessins simples : arbres, pommes, arbres, dominos et symboles géométriques	51
Les rythmes de haut en bas et de bas en haut	Formes géométriques	52
Les rythmes sur un cercle	Triangles, ronds et carrés	53
Les rythmes de couleur	Colorier en respectant le rythme de couleur	54
Les rythmes sur lignes ouvertes	Ronds, triangles, carrés et rectangles	55
Reconnaître un algorithme dans un damier	Formes géométriques sur le thème des planètes et étoiles	56
Inventer un algorithme	Création libre suivant des rythmes à 2, 3 ou 4 éléments	57
Tableaux à double entrée (coller)	Je colle les grenouilles et leurs nénuphars.	58-59
Tableau à double entrée (coller)	Je colle les chiens et leurs os	60-61
Tableau à double entrée (coller)	Je colle les feuilles d'arbres	62-63
Tableau à double entrée (coller)	Je colle le bon nombre d'animaux	64-65
Tableau à double entrée (dessiner)	Je dessine les poissons dans les aquariums	66
Tableaux à double entrée (coller)	Je colle les sapins et les étoiles	67-68
Tableaux à double entrée (dessiner)	Je dessine les chapeaux de fête	69
Tableaux à quatre entrées (coller)	Je colle les voitures selon leur couleur et leur disposition.	70-71
Tableaux à 4 entrées (coller)	Je colle le nombre d'animaux correspondants	72-73
Trouver les 3 entrées	Les dominos (de 1 à 3)	74
Trouver les 4 entrées	Les dominos (de 1 à 4)	75
Classement selon 1 critère	Les animaux à 4 pattes	76
Classement selon 1 critère	Les animaux qui volent	77
Classement selon 1 critère	Les instruments à vent	78
Classement selon un critère – qui n'a pas	Les animaux qui n'ont pas de plumes	79
Classement selon un critère – "qui n'a pas"	Les instruments qui non pas de cordes	80
Classement selon 2 critères	Les boutons qui ont 2 ou 4 trous	81

différents, avec un intrus		
Classement selon 2 critères cumulés	Les instruments à cordes et à archet	82
Classement selon 2 critères différents	Les cartes à jouer : le rouge et le noir	83