

# Activités mathématiques en Maternelle

## Grande section

### ***Introduction***

Au cours de la Grande section, les apprentissages mathématiques s'inscrivent dans la continuité du travail effectué dans les sections précédentes. Il s'agit de permettre aux élèves d'approcher les quantités et les nombres, à travers le travail sur la suite numérique, sur les procédures de quantification et sur le tracé des nombres. On abordera également les formes et les grandeurs, en repérant tout d'abord des propriétés simples, afin de pouvoir classer et comparer selon la forme, la taille, la masse. Ces apprentissages seront renforcés par des activités géométriques (quadrillage, symétrie) et par des activités logiques (algorithmes et classements).

Les fiches d'activités proposées ici s'inscrivent dans les rubriques suivantes :

- Les quantités et les nombres
- Les formes et les grandeurs
- Activités géométriques
- Activités logiques

Elles 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.

***Fiches réalisées par Jeanine Vidal et Denise Mailland, Institutrices en Ecole Maternelle***

## Sommaire des fiches

Titre	Thème traité / consigne	N° de la fiche
-------	-------------------------	----------------

### I- Quantités et nombres

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 5	Découverte du 5	7
Reconnaître et écrire le nombre 6	Découverte du 6	8
Révisions après avoir découvert le 6	Révisions du 1 au 6	9
Reconnaître et écrire le nombre 7	Découverte du 7	10
Reconnaître et écrire le nombre 8	Découverte du 8	11
Reconnaître et écrire le nombre 9	Découverte du 9	12
Révisions après avoir découvert le 9	Révisions du 1 au 9	13
Le nombre cardinal (de 0 à 6) – j'écris le nombre	Animaux et motifs géométriques	14
Le nombre cardinal (de 1 à 6) – j'entoure la bonne réponse	Faune et flore de la campagne	15
Le nombre cardinal (de 2 à 8) – coller	Les cartes à jouer	16-17
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 (animaux, véhicules, etc.)	28

## II- Formes et grandeurs

Le plus petit	Les animaux	29
Le plus grand	Les objets de l'école	30
Du plus petit au plus grand	Ballons et bonhommes de neige	31
Du plus grand au plus petit	Ballons et bonhommes de neige	32
Plus que... (1)	Ballons, arbres et personnes	33
Plus que... (2)	Jouets, véhicules et personnes	34
Le plus lourd	Objets divers	35
Le plus léger	Objets et animaux	36
Savoir reconnaître les formes	Le rond, ovale, carré, rectangle, triangle	37
Savoir reconnaître les formes dissimulées dans un décor	Le rond, ovale, carré, rectangle, triangle (dissimulés dans un arbre)	38
Les formes : différencier le carré et le rectangle	Dessins géométriques à base de carrés et de rectangles	39
Les formes : différencier le rond et l'ovale	Dessins géométriques à base de ronds et d'ovales	40

## III- Activités géométriques

Trouver un chemin dans un quadrillage	Le poisson et ses bulles / la grenouille et son nénuphar	41
Reproduire des flèches dans une grille	Tracer les flèches	42
Reproduire des modèles en symétrie (coller)	Coller les objets (étoiles et planètes, véhicules)	43-44
Reproduire des motifs en symétrie (colorier) (1)	Reproduire un motif dans un quadrillage	45
Reproduire des motifs en symétrie (colorier) (2)	Colorier les cases dans le carré, le losange et l'ovale	46
Reproduire des motifs en symétrie (colorier) (3)	Colorier les cases dans le rectangle, le rond et le triangle	47
Reproduire des motifs à la bonne place	Signes géométriques et dominos	48
Décoder un déplacement (flèches seulement)	La souris et son fromage / le circuit pédestre	49
Décoder un déplacement (flèches et nombres)	La course au trésor / le chien et son os	50
Coder un déplacement (avec des flèches)	L'œuf de Pâques / le chat et sa pelote	51
Coder un déplacement (avec des flèches et des nombres)	L'abeille et sa ruche / la clé du trésor	52

## IV- Activités logiques

Les rythmes, de gauche à droite	Dessins simples : arbres, pommes, dominos et symboles géométriques	53
Les rythmes, de haut en bas et de bas en haut	Formes géométriques	54
Les rythmes sur un cercle	Triangles, ronds et carrés	55
Les rythmes de couleurs	Colorier en respectant le rythme des couleurs	56

Les rythmes sur lignes ouvertes	Ronds, triangles, carrés et rectangles	57
Reconnaître un algorithme dans un damier	Formes géométriques sur le thème des planètes et des étoiles	58
Inventer un algorithme	Création libre suivant des rythmes à 2, 3 ou 4 éléments	59
Tableau à double entrée (coller)	Je colle les grenouilles et leurs nénuphars	60-61
Tableau à double entrée (coller)	Je colle les chiens et leurs os	62-63
Tableau à double entrée (coller)	Je colle les feuilles d'arbres	64-65
Tableau à double entrée (coller)	Je colle le bon nombre d'animaux	66-67
Tableau à double entrée (dessiner)	Je dessine les poissons dans les aquariums	68
Tableau à double entrée (coller)	Je colle les sapins et les étoiles	69-70
Tableau à double entrée (dessiner)	Je dessine les chapeaux de fête	71
Tableau à double entrée (coller)	Je colle les voitures selon leur couleur et leur disposition	72-73
Tableau à double entrée (coller)	Je colle le nombre d'animaux correspondants	74-75
Tableau à double entrée : trouver les entrées	Les dominos (de 1 à 3)	76
Tableau à double entrée : trouver les entrées	Les dominos (de 1 à 4)	77
Classement selon 2 critères différents, avec un intrus	Les boutons à 2 ou 4 trous	78
Classement selon 2 critères cumulés	Les instruments à cordes et à archet	79
Classement selon 2 critères différents	Les cartes à jouer : le rouge et le noir	80