

Programmation d'activités de la TPS à la GS – Compétences relatives aux quantités et aux nombres

Compétences	TPS/PS	MS	GS
Compétence 1 : comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques	Correspondance terme à terme, comparaison de très petites quantités(1,2,3 éléments) Jeux : tableau des constellations et des collections, plateau des constellations, Jeux de pistes, jeu des pommiers. Amorce des jeux de société par des jeux simples	Correspondance terme à terme, comparaison de petites collections jusqu'à 6 éléments. Elmer, Serpents, pieuvres. Tableaux des constellations jusqu'à 6 et même 9 pour certains enfants.	Début de mise en place d'une procédure numérique. comparaison de collections en utilisant le nombre comme outil (procédure numérique) Petits chevaux, jeux de l'oie, jeu des chevaliers.
Compétence 2 : mémoriser la suite des nombres jusqu'à 30	Connaissance de la comptine numérique orale entre 3 et 5	Même chose jusqu'à 10	Même chose jusqu'à 30
Compétence 3 : Dénombrer en utilisant la suite orale des nombres connus, réaliser une collection qui compte la même quantité d'objets qu'une autre collection, visible ou non, proche ou éloignée.	Maîtrise du principe d'adéquation unique jusqu'à 3. PS fin année, jeu garages et voitures jusqu'à 3 .Boîte au trésor.	Maîtrise du principe d'adéquation unique jusqu'à 10. Dénombrement d'une collection non ordonnée (jusqu'à 6)Jeux : garages et voitures, autobus, Maisons et jardins. Boîte au trésor.	Dénombrement de collections plus importantes, passage progressif vers l'abstraction. Jeu des poupées, maisons et jardins, autobus, boîtes de couleur. Boîte au trésor.
Compétence 4 : associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique.	Écriture chiffrée vue pour chaque nombre sans référence à la bande numérique (ex : anniversaires)	Construction de la bande numérique de 1 à 9.	Construction de la bande numérique jusqu'à 31, avec référence quotidienne. (Pré requis pour le jeu des paniers)
Compétence 5 : Résoudre des problèmes portant sur les quantités(augmentation, diminution,réunion, distribution, partage) en utilisant les nombres connus, sans recourir aux opérations usuelles.	Construction de collections allant jusqu'à trois éléments, support visuel proche, puis éloigné de la collection, anniversaires, tri d'objets, boîte au trésor	Situations problèmes : autobus, maisons et jardins, boîtes empilées, boîte au trésor	Situations problèmes : autobus, maisons et jardins, boîtes alignées, boîtes mystères, boîte au trésor et situations problèmes s'orientant vers une forme d'abstraction (commande viennoiseries, princesses...)
Situations fonctionnelles, jeux mathématiques, situations créées par l'enseignant à alterner			