



# Situations mathématiques au cycle 1

publié le 04/11/2009 - mis à jour le 22/04/2025

---

## Descriptif :

Un répertoire des différentes situations mathématiques en maternelle et une proposition de progressions issues de guides pédagogiques, suite à l'animation pédagogique du 14/10/09 pour la circonscription de Cognac.

---

## Sommaire :

- Situations rituelles
  - Situations fonctionnelles
  - Situations d'apprentissage
- 

Un répertoire des différentes situations mathématiques en maternelle et une proposition de progressions issues des guides pédagogiques :

- Vers les Maths Editions - Accès MS et GS - G. et S. Duprey
- Découvrir le monde avec les mathématiques Editions Retz D. Valentin

### ● Situations rituelles

Des situations rituelles rapides en mathématiques : constellations, comptine numérique... Voir document joint.

### ● Situations fonctionnelles

- Elle peut être rituelle et se répète quotidiennement par nécessité ou par convention sociale. La date pour... Les présences ou les absences pour Penser les outils sociaux référents (calendrier, horloge...)
- Elle résulte de problèmes relatifs à la vie de la classe.

Constitution de groupes pour agir dans le monde, pour préparer des sorties...

Installation et préparation d'« un parcours sportif » : coder, décoder, schématiser les déplacements.

Distribution, répartition d'objets, d'outils... Constitution d'une collection pour préparer le matériel nécessaire à un atelier, à une activité préparée (des bougies d'anniversaire...)

Lors d'un jeu, savoir qui a gagné : passage par le comptage, la représentation des résultats.

Réalisation d'une recette (cuisine, pâte à sel...) ou d'un objet technique : utilisation des mesures ou des quantités en situation.

Inscription sur un tableau (commandes, choix...)

Repérage d'un événement sur un calendrier : se situer dans le temps.

Tri, classement, rangement pour mieux se repérer, être plus efficace dans une utilisation...

### ● Situations d'apprentissage

Un exemple de progression reposant sur le manuel "*Découvrir le monde avec les Mathématiques au Cycle 1*" de Dominique Valentin (Editions Hatier)

► Pour les situations problèmes, toujours préciser le but à atteindre.

### ○ Apprendre à chercher

PS - *Bouquets variés* : Placer sur chaque fleur une fleur de couleur différente.

PS : *Le parcours de boules* : Avancer les boules une à une

PS/MS - *Les rails* : Déplacer les pions pour les amener comme sur le modèle.

PS/MS/GS : *Les embouteillages* : Faire sortir la voiture rouge du parking

GS - *Six cerfs-volants* : Obtenir 6 cerfs-volants colorés de couleurs différentes

GS - *Différences* : Réaliser une famille de 3 cartes avec un critère commun

GS - *Logix* : Placer comme sur le modèle (non visible)

### ○ Des quantités aux nombres

PS - *Les boîtes d'œufs* : Mettre une châtaigne dans chaque alvéole d'une boîte de 12 œufs.

PS - *Le goûter des poupées* : Mettre un bonbon dans chaque assiette.

MS - *Le meilleur choix* : Faire le choix le mieux adapté au but du jeu, celui-ci variant à chaque partie.

MS - *Les compléments* : Composer une quantité

*Les paires de boîtes* : Mettre la même quantité de perles dans les 2 boîtes de la même couleur.

GS - *Le dortoir* : Trouver le nombre de bébés...

GS - *Le meilleur de* : Obtenir 8 pions et pas plus, en deux ou plusieurs prises

### ○ Les désignations des nombres

#### **Evaluation des compétences**

- Etre capable d'utiliser certains mots-nombres à bon escient
  - « Donne-moi 4 jetons »
  - « Peux-tu me dire combien il y a de jetons dans ce plateau ? » (3 en PS, 6 en MS)
- Comptage :
  - « Est-ce que tu sais compter ? » ... « Vas-y »

PS - *Les bonnets de doigts* : Obtenir les « bonnets » nécessaires pour habiller les doigts levés.

PS/MS - *Cartes à points* : Obtenir le grand nombre de cartes. Associer une quantité à la carte tirée.

Echanger, cumuler, perdre ou gagner.

MS/GS - *La marchande* : Préparer autant de sous que d'objets choisis...

GS - *Les bidules* : Obtenir le plus de « bidules » possible.

PS/MS /GS - *Livres à compter*

GS - *A chacun son calendrier*

PS/MS - *Découverte des jeux de cartes*

MS/GS - *Réussites : entre deux cartes / les douze paquets*

GS - Personnalisation et remise de la *Bande numérique*

### ○ Observer pour comprendre

PS/MS : *Une énorme collection*

MS - *Le double escalier*

MS/GS - *L'un ou l'autre* : Ne plus avoir de cartes dans son jeu.

### ○ Les grandeurs et leurs mesures

PS - *Les trois ours* : Respecter des critères

MS - *Les poupées* : Coucher chaque poupée dans son lit/ Ranger toutes les poupées dans la boîte

Relations spatiales :

MS - *Les cinq tours alignées*

GS - *Les carrés de couleur* : Remplir la grille sans mettre 2 carrés de la même couleur l'un à côté de l'autre.

GS - *Quarto* : Aligner 4 pièces ayant un critère commun.

GS - *Les rectangles colorés*

o Autre support d'apprentissage :

*Editions Accès « Vers les Maths » MS et GS*

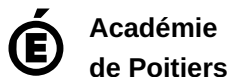
Programmations en MS et GS, par période, proposées par ce guide pédagogique et situations explicites avec des exploitations cohérentes.

- Domaines en référence aux programmes de 2008 :
  - Découvrir les formes et les grandeurs
  - Approcher les quantités et les nombres
  - Se repérer dans l'espace
  - Se repérer dans le temps
  - Apprendre à chercher

## Document joint

 [Rituels pour apprendre à compter en MS et GS](#) (PDF de 64.6 ko)

Animation du 14/10/09 CPC Cognac



**Académie  
de Poitiers**

**Avertissement** : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.