

Thème	Situations	Tâches des élèves	Attendus des programmes	Niveau	Source
<b>PROBLEMES FORMES et GRANDEURS</b>					
Formes PS-MS- GS	<a href="#">La même forme PS-MS</a>	Retrouver la même forme que celle donnée	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme	PS-MS	Maths à grands pas PS-MS
	<a href="#">La même forme GS</a>	Reconnaître une forme à partir d'une description orale par l'enseignant	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme	GS	Maths à grands pas GS
Triangles et alignement GS	<a href="#">Dessiner un triangle</a>	Dessiner à main levée des figures de plus en plus proches du triangle	Dessiner des formes planes	GS	Maths à grands pas GS
	<a href="#">La chasse aux triangles</a>	Identifier des triangles dans un réseau de droites	Reconnaître et nommer des formes planes (triangles)	GS	Maths à grands pas GS
	<a href="#">Les dessins cachés</a>	Cacher un dessin constitué de segments avec le moins de bandes de papier possible	<i>Remarquer que plusieurs segments peuvent être situés sur une même droite</i>  Repérer un alignement	GS	Maths à grands pas GS
Grandeurs MS-GS	<a href="#">Le plus grand train PS-MS</a>	Comparer des tasseaux de longueurs voisines pour former le plus grand train possible	Ranger des objets selon un critère de longueur	MS	Maths à grands pas PS-MS
	<a href="#">Le plus grand train GS</a>	Choisir deux baguettes de longueurs voisines  Choisir la plus longue de ces deux baguettes  Comparer des longueurs	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur	GS	Maths à grands pas GS
Grandeurs MS- PS	<a href="#">A chaque boîte son couvercle</a>	Développer la capacité à conserver et à organiser des informations portant sur la taille relative des éléments	Ranger selon la taille	MS	Dominique Valentin
	<a href="#">Les trois ours</a>	Prendre en compte les valeurs de trois variables dans une situation de commande (taille, couleur, nature du vêtement)	Ranger selon la taille	PS	Dominique Valentin
Se repérer dans l'espace MS-GS	<a href="#">Les cinq tours alignées</a>	Aligner 5 tours de tailles différentes pour voir le nombre de tours donné selon 2 points de vue.	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	MS	Dominique Valentin
	<a href="#">Les tours sur quadrillage</a>	Positionner des tours de tailles différentes sur un quadrillage pour voir le nombre de tours donné selon 4 points de vue.	Situer des objets entre eux, par rapport à des objets repères.	GS	Dominique Valentin
Suites organisées	<a href="#">Les suites de points à reproduire</a>	Reproduire à l'identique une suite de points de couleurs	Identifier le principe d'organisation d'une suite	PS-MS	Maths à grands pas PS-MS

## PROBLEMES NUMERIQUES

Nombre aspect cardinal	<a href="#"><u>Boîtes d'œufs</u></a>	Mettre un objet dans chacune des alvéoles d'une boîte d'œufs	Construire une collection équipotente	PS	Dominique Valentin
	<a href="#"><u>Trois monstres</u></a>	Choisir un tapis pouvant emmener les 3 monstres	Construire le nombre 3	PS	Maths à grands pas PS-MS
	<a href="#"><u>Voitures et garages</u></a>	Aller chercher juste ce qu'il faut de garages	Construire une collection équipotente	MS	CDRom Hatier et Mallette maternelle COPIRELEM
	<a href="#"><u>Mathsoeufs</u></a>	Aller chercher juste ce qu'il faut de garages	Construire une collection équipotente	MS	
	<a href="#"><u>Le dortoir</u></a>	Trouver le nombre de bébés qui se trouvent dans la salle cachée	Décomposer et recomposer un nombre	GS	Dominique Valentin
Nombre aspect ordinal	<a href="#"><u>Le train des lapins</u></a>	Placer un lapin dans le même wagon que celui du « train modèle »	Repérer la position par un nombre	MS-GS	Mallette Maternelle COPIRELEM
	<a href="#"><u>Le tunnel</u></a>	Repérer le wagon où est collée une gommette	Repérer une position	MS	Maths à grands pas PS-MS
	<a href="#"><u>Boîtes en ligne</u></a>	Résoudre un problème en trouvant un moyen pour repérer la place de chaque objet	Repérer la position et l'orientation	GS	CDRom Hatier
Repérer une position	<a href="#"><u>Train de poupée</u></a>	Mémoriser la position d'un objet dans le train	Se repérer dans l'espace	PS	Accès PS
	<a href="#"><u>Train des animaux</u></a>	Reproduire une suite d'objets	Se repérer dans l'espace	PS	Accès PS
	<a href="#"><u>Jeu de l'ordre</u></a>	Retrouver un objet caché dans des boîtes alignées	Se repérer dans l'espace – Repérer une position	GS	BSD