

# PENSEE LOGIQUE - Ateliers ACROMATHS (Ed. Nathan)

## Appariement

<b>Domaine</b>	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées
<b>Attendu de fin de cycle</b>	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
<b>L'objectif général</b>	Associer deux à deux des éléments ayant une ou plusieurs caractéristique(s) commune(s)
<b>2 - 4 ans</b>	Apparier selon une caractéristique (forme ou couleur)
<b>4 – 6 ans</b>	Apparier selon plusieurs caractéristiques (forme et couleur)
<b>Matériel/support</b>	Pièces du jeu « ACROMATHS » : clowns et supports (pouf, tabouret, bobine, tambour) de couleurs différentes
<b>Organisation</b>	Atelier dirigé ou semi dirigé puis autonome
<b>Descriptif de la situation</b>	Apparier en fonction de la consigne donnée (couleur, forme, quantité d'éléments)

2 ans à 4 ans	
Déroulement de la séquence Les étapes	Dimension langagière Questionnement pour anticiper, induire, déduire
<p><b>Variable :</b> <i>Quantité, nature, couleur des objets proposés, position relative (en dessous et au dessus)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apparier librement les clowns et les poufs ou tabourets (sans distinction de formes ou de couleurs)</li> <li>• Trouver les clowns identiques</li> <li>• Trouver les poufs ou tambours identiques</li> <li>• Trouver le pouf ou tambour correspondant au clown (voir modèle)</li> <li>• Constituer des paires identiques (empilement clown / tambour)</li> </ul>	<p>Lexique des éléments constituant le jeu (Clown, tambour, pouf, jaune, bleu, vert, rouge)</p> <p>Langage pour décrire des actions et des situations produites en s'appuyant sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La nature des pièces (clown, et support)</li> <li>- Les couleurs</li> <li>- Les positions relatives des pièces</li> </ul> <p><b><i>Pourquoi as-tu mis ensemble (associé) ces deux pièces ?</i></b></p>
4 ans à 6 ans	
Déroulement de la séquence Les étapes	Dimension langagière Questionnement pour anticiper, induire, déduire
<p><b>Variable :</b> <i>Taille des clowns, supports (bobine, tabouret, pouf, tambour), couleur, position relative (de face, de dos, à gauche, à droite)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apparier librement les clowns et les supports (sans distinction de formes ou de couleurs)</li> <li>• Constituer des paires identiques en éloignant les éléments à assembler</li> <li>• Constituer des empilements différents (chasse au double)</li> <li>• Apparier selon un code (couleur, forme)</li> <li>• Retrouver l'assemblage (pouf, tambour) à partir d'un codage donné</li> <li>• Apparier en changeant l'orientation spatiale</li> <li>• Apparier le plus de modèle possible en un temps donné.</li> <li>• Réaliser un empilement identique au modèle en retrouvant uniquement par le</li> </ul>	<p>Lexique des éléments constituant le jeu (petit clown, grand clown, tambour, bobine, tabouret, pouf, jaune, bleu, vert, rouge)</p> <p>Langage pour décrire des actions et des situations produites en s'appuyant sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La nature des pièces (clown, et support)</li> <li>- Les couleurs</li> <li>- Les positions relatives des pièces</li> </ul> <p><b><i>Ces deux empilements ont la même hauteur. Est-ce qu'ils se ressemblent ?</i></b></p>

toucher les bonnes pièces

***Sont-ils identiques ?  
Explique pourquoi ?***

