

PENSEE LOGIQUE – ACROMATHS (Ed. Nathan)

Rangement

Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées
Attendu de fin de cycle	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance
L'objectif général	Ranger des objets en fonction de leur taille
2 - 4 ans	Ranger 3 à 5 objets en fonction de leur taille en ordre croissant ou décroissant
4 – 6 ans	Ranger des empilements en fonction de leur taille en ordre croissant ou décroissant
Matériel/support	Pièces du jeu « ACROMATHS » : clowns et supports (pouf, tambour, bobine, tabouret) de couleurs différentes
Organisation	Atelier dirigé ou semi dirigé puis autonome
Descriptif de la situation	Ranger en fonction de la taille en ordre croissant ou décroissant

2 ans à 4 ans	
Déroulement de la séquence Les étapes	Dimension langagière Questionnement pour anticiper, induire, déduire
<p>Variable : <i>Quantité d'éléments, nature, couleur des objets proposés</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir librement les éléments du jeu : clowns et les poufs ou tabourets (sans distinction de formes ou de couleurs) • Reproduire un rangement à partir d'un modèle • Ranger en ordre croissant un ensemble d'objets et/ou d'empilements en fonction de leur taille • Ranger en ordre décroissant un ensemble d'objets et/ou d'empilements en fonction de leur taille 	<p>Lexique des éléments constituant le jeu (Clown, tambour, pouf, jaune, bleu, vert, rouge, pareil, pas pareil)</p> <p>Langage pour décrire des actions et des situations produite en s'appuyant sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La nature des pièces (clown, et support) - Les couleurs - La taille <p>Recherche du ou des critères de rangement. <i>Où peux-tu placer cet élément ?</i></p>
4 ans à 6 ans	
Déroulement de la séquence Les étapes	Dimension langagière Questionnement pour anticiper, induire, déduire
<p>Variable : <i>Taille des clowns, supports (bobine, tabouret, pouf, tambour), couleur, orientation horizontale ou verticale des supports (→, ←, ↓, ↑)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir librement les éléments du jeu : clowns et les poufs ou tabourets (sans distinction de formes ou de couleurs) • Reproduire un rangement à partir d'un modèle • Ranger en ordre croissant un ensemble d'objets et/ou d'empilements en fonction de leur taille • Ranger en ordre décroissant un ensemble d'objets et/ou d'empilements en fonction de leur taille 	<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 produite en s'appuyant sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La nature des pièces (clown, et support) - Les couleurs - La taille - Le repérage spatiale (au dessus, au dessous / ordinal : premier, deuxième, troisième, etc,)

- Compléter une suite d'éléments rangés en ordre croissant ou décroissant
- Trouver l'intrus parmi une suite d'éléments rangés en ordre croissant ou décroissant

Quel élément peux-tu construire pour combler la place libre ?

Les éléments sont-ils rangés ? Si oui pourquoi ? Si non pourquoi ? Y-a-t-il un intrus ? Replaces le à la bonne place.

Présentation de la situation d'apprentissage par une petite histoire (Transversalité en maîtrise de la langue) :

Une famille de clowns assiste à un spectacle de jongleurs. Ils doivent se placer (ou se ranger) du plus petit au plus grand pour s'asseoir dans les gradins du cirque et assister au spectacle.