

# PENSEE LOGIQUE – ACROMATHS *(Ed. Nathan)*

## *Rangement*

<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 ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance
<b>L'objectif général</b>	Ranger des objets en fonction de leur taille
<b>2 - 4 ans</b>	Ranger 3 à 5 objets en fonction de leur taille en ordre croissant ou décroissant
<b>4 – 6 ans</b>	Ranger des empilements en fonction de leur taille en ordre croissant ou décroissant

<b>Matériel/support</b>	Pièces du jeu « ACROMATHS » : clowns et supports (pouf, tambour, bobine, tabouret) de couleurs différentes
<b>Organisation</b>	Atelier dirigé ou semi dirigé puis autonome
<b>Descriptif de la situation</b>	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><b>Variable :</b> Quantité d'éléments, nature, couleur des objets proposés</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir librement les éléments du jeu : clowns et les poufs ou tabourets (sans distinction de formes ou de couleurs)</li> <li>• Reproduire un rangement à partir d'un modèle</li> <li>• Ranger en ordre croissant un ensemble d'objets et/ou d'empilements en fonction de leur taille</li> <li>• Ranger en ordre décroissant un ensemble d'objets et/ou d'empilements en fonction de leur taille</li> </ul>	<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"> <li>- La nature des pièces (clown, et support)</li> <li>- Les couleurs</li> <li>- La taille</li> </ul> <p>Recherche du ou des critères de rangement. <b>Où peux-tu placer cet élément ?</b></p>
4 ans à 6 ans	
Déroulement de la séquence Les étapes	Dimension langagière Questionnement pour anticiper, induire, déduire
<p><b>Variable :</b> Taille des clowns, supports (bobine, tabouret, pouf, tambour), couleur, orientation horizontale ou verticale des supports (→, ←, ↓, ↑)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir librement les éléments du jeu : clowns et les poufs ou tabourets (sans distinction de formes ou de couleurs)</li> <li>• Reproduire un rangement à partir d'un modèle</li> <li>• Ranger en ordre croissant un ensemble d'objets et/ou d'empilements en fonction de leur taille</li> <li>• Ranger en ordre décroissant un ensemble d'objets et/ou d'empilements en fonction de leur taille</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 produite 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>- La taille</li> <li>- Le repérage spatiale (au dessus, au dessous / ordinal : premier, deuxième, troisième, etc,)</li> </ul>

- 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.**