

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

Rythmes

Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées
Attendu de fin de cycle	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application
L'objectif général	Identifier et reproduire un rythme
2 - 4 ans	Identifier et reproduire un rythme avec deux éléments différents (couleur ou forme)
4 – 6 ans	Identifier et reproduire un rythme avec plusieurs éléments (couleur, forme, taille et positionnement)

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	Reconnaitre un rythme et le reproduire

2 ans à 4 ans	
Déroulement de la séquence Les étapes	Dimension langagière Questionnement pour anticiper, induire, déduire
<p>Variable : Quantité, nature, couleur des objets proposés</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) • Reconnaître et reproduire un rythme (couleurs identiques et tailles différentes) (<i>fiches 1 et 2 – Acromaths 2</i>) • Reconnaître et reproduire un rythme (couleurs et tailles différentes) (<i>fiches 3 à 12 – Acromaths 2</i>) • Poursuivre un rythme (couleur, forme, taille ou position) (<i>fiches 25 à 30 – Acromaths 2</i>) 	<p>Lexique des éléments constituant le jeu (Clown, tambour, pouf, jaune, bleu, vert, rouge, pareil, pas pareil)</p> <p>Vocabulaire spatial (au dessus, en dessous,...)</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 - Les positions (le clown me regarde/ ne me regarde pas) <p>Recherche du ou des critères du rythme.</p> <p>Comment tu as fait pour reconnaître le rythme ?</p> <p>Explique comment tu as fait pour compléter la suite?</p>
4 ans à 6 ans	
Déroulement de la séquence Les étapes	Dimension langagière Questionnement pour anticiper, induire, déduire
<p>Variable : Taille des clowns, supports (bobine, tabouret, pouf, tambour), couleur</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) • Reconnaître et reproduire un rythme (couleur et/ou forme) (<i>fiches 1 à 24 – Acromaths 2</i>) • Reconnaître et reproduire un rythme (couleur, position et/ou forme) (<i>fiches 1 à 6 – Acromaths 3</i>) • Poursuivre un rythme (couleur, forme, taille ou position) (<i>fiches 25 à 36 – Acromaths 2</i>) 	<p>Lexique des éléments constituant le jeu (petit clown, grand clown, tambour, bobine, tabouret, pouf, jaune, bleu, vert, rouge)</p> <p>Vocabulaire spatial (au dessus, en dessous, à côté, entre, de profil, de dos, de face, aligné, superposé, vertical, horizontal...)</p> <p>Vocabulaire spatial (au dessus, au dessous, de dos, de face,...)</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

- Ajouter les éléments manquants d'un rythme
- Rechercher l'erreur dans un rythme

- Les positions (le clown me regarde/ ne me regarde pas)

Recherche du ou des critères du rythme.

- Comment tu as fait pour reconnaître le rythme ?***
- Comment tu as fait pour reproduire le rythme ?***
- Comment tu as fait pour compléter la suite ?***
- Comment tu as fait pour trouver l'erreur ?***

(Image)