

PENSEE LOGIQUE – Atelier ACROMATHS (Ed. Nathan)

Tri

Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées
Attendu de fin de cycle	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
L'objectif général	Trier des objets en fonction de leur forme, taille et couleur
2 - 4 ans	Trier les objets en fonction de leur forme et/ou couleur
4 – 6 ans	Trier les objets en fonction de leur forme, taille et couleur

Matériel/support	Pièces du jeu « ACROMATHS » : clowns et supports (pouf, tabouret, bobine, tambour) de couleurs différentes
Organisation	Atelier dirigé ou semi dirigé puis autonome
Descriptif de la situation	Trier couleur, forme et taille

2 ans à 4 ans	
Déroulement de la séquence Les étapes	Dimension langagière Questionnement pour anticiper, induire, déduire
Variable : Quantité, nature, couleur des objets proposés <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) Trier par couleur Trier les supports en fonction de leur forme Trier les clowns en fonction de leur taille Effectuer des tries successifs en fonction des critères énoncés ci-dessus (ex : couleur puis taille) <p>(photos)</p>	Lexique des éléments constituant le jeu (Clown, tambour, pouf, jaune, bleu, vert, rouge, pareil, pas pareil) Langage pour décrire des actions et des situations produite en s'appuyant sur : <ul style="list-style-type: none"> La nature des pièces (clown, et support) Les couleurs <p>Comment as-tu fait ces 2 tas ? Pourquoi as-tu choisi ces pièces ?</p>
4 ans à 6 ans	
Déroulement de la séquence Les étapes	Dimension langagière Questionnement pour anticiper, induire, déduire
Variable : Taille des clowns, supports (bobine, tabouret, pouf, tambour), couleur <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) Trier par couleur (photo) Trier les supports en fonction de leur forme (photo) Trier les clowns en fonction de leur taille (photo) Effectuer des tries successifs en fonction des critères énoncés ci-dessus (ex : couleur puis taille) (photo) Trier des empilements (photo) Rechercher l'intrus dans un tri (photo) 	Lexique des éléments constituant le jeu (petit clown, grand clown, tambour, bobine, tabouret, pouf, jaune, bleu, vert, rouge) Langage pour décrire des actions et des situations produite en s'appuyant sur : <ul style="list-style-type: none"> La nature des pièces (clown, et support) Les couleurs <p>Ces deux empilements sont-ils identiques ? Où est l'intrus, où est l'erreur ?</p>