

CONSTRUIRE DES OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

→ utiliser un nombre pour désigner un rang, une position

| TPS | PS | MS | GS |
|---|---|---|---|
| - participer à une ronde à compter | - participer à une ronde à compter | - participer à une ronde à compter | - participer à une ronde à compter |
| - organiser un rang → « se mettre à la queue leuleu » → « se mettre les uns derrière les autres » => 1 ^{er} , dernier | - organiser un rang (avec des élèves, des personnages ...) => 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} , dernier | - organiser un rang => 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} , 4 ^{ème} , 5 ^{ème} , dernier | - organiser un rang => 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} , 4 ^{ème} , 5 ^{ème} , 6 ^{ème} , 7 ^{ème} , 8 ^{ème} , 9 ^{ème} , 10 ^{ème} , dernier |
| - comprendre la notion d'ordre dans le rang des élèves => 1 ^{er} , dernier | - verbaliser l'ordre dans un rang <ul style="list-style-type: none"> • rang d'élèves • rang de personnages rencontrés dans des albums • rang avec des photos | - verbaliser l'ordre dans un rang ... avec des albums de plus en plus complexes ... avec plus en plus de photos | - verbaliser l'ordre dans un rang → → |
| - écouter une comptine numérique ordinale | - dire une comptine numérique ordinale => 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} , dernier http://www.crdp-strasbourg.fr/maternelle/dom_act/dom_monde/documents/comptines09.pdf | - dire une comptine numérique ordinale => jusqu'au 5 ^{ème} | - dire une comptine numérique ordinale => jusqu'au 10 ^{ème} |
| | - comprendre les déplacements dans les jeux mathématiques, sur une piste => notion de 1 ^{er} | - se déplacer/ déplacer son pion sur une piste, dans un jeu mathématiques | - se déplacer/ déplacer son pion sur une piste, dans un jeu mathématique - anticiper le résultat d'un déplacement (avancer/reculer) sur une piste numérique - repérer la place des joueurs |

| | | | |
|---|---|---|--|
| | - repérer la place des activités dans la file du temps quotidien | | - ordonner les nombres entre 1 et 10 - repérer « juste avant/ juste après » |
| - comprendre un rang dans une course → le 1 ^{er} arrivé | - comprendre un rang dans un relais, une course → les 1 ^{er} partent d'abord → le 1 ^{er} devient dernier → le dernier devient 1 ^{er} | → | → |
| - respecter un sens de parcours avec aide | - respecter un sens de parcours avec aide | - respecter un sens de parcours avec aide, puis seul | - respecter un sens de parcours avec aide, puis seul - numéroter les différentes étapes de son parcours de motricité, oralement et avec des illustrations |
| | - produire une suite identique à une suite donnée → composer des mots avec des lettres mobiles (commencer par la première lettre ... finir par la dernière) → réaliser un collier de perles avec un modèle (≠ des algorithmes) → reproduire un modèle sur des abaques (≠ de trier) | → avec des modèles de plus en plus complexes | → avec des modèles de plus en plus complexes |
| | | - respecter un sens de lecture → 1 ^{ère} ligne / 2 ^{ème} ligne | - respecter un sens de lecture → tableau, quadrillage, page |