

TITRE: CHACUN SA PLACE

(d'après: Des situations pour apprendre le nombre Cycle 1 et GS / NEY RAJAIN VASLOT Evelyne. Scérén, 2006. - 172 p. ISBN 978 2866 334406.)

Domaine: Découvrir le monde: Approcher les quantités et les nombres.

Niveau: MS

Compétences visées:

- être capable de repérer des positions dans une liste ordonnée d'objets
- être capable d'utiliser le nombre ordinal pour résoudre un problème

Matériel:

- 10 objets et 10 photos (ou dessins) de ces objets
- une règle divisée en 10 cases sur lesquelles sont posés les 10 objets
- une autre règle divisée en 10 cases et pouvant contenir la photo ou le dessin

Déroulement possible

Phase 1

Séance 1: Découverte du jeu en individuel (*le matin à l'accueil, par exemple*)

Objectif: Découvrir et comprendre la consigne

Modalité: Un à un

Déroulement: Le maître ordonne des objets (que les élèves connaissent et nomment sans ambiguïté) sur une règle. Il montre un objet dans l'une des cases puis remet à l'enfant la photo (ou le dessin) de cet objet à l'enfant.

Une autre règle identique est posée dans un coin de la salle de classe.

Consigne: *Dispose la photo de l'objet dans la même case sur la règle située au fond de la classe.*

Validation: Le maître rejoint l'élève avec la règle initiale (ou l'inverse) et les deux règles sont placées l'une sous l'autre.

Avec l'élève, le maître cherche la façon de ne pas se tromper. Si la réponse n'est pas proposée par l'élève, elle sera proposée par le maître.

Séance 2: Institutionnalisation

A la fin de la semaine, le maître fait le bilan avec ses élèves et leur demande la méthode retenue pour être certain de ne pas se tromper: compter les cases à partir d'un côté.

On institutionnalisera un code de départ (un point, par exemple, en bas à gauche, dans le sens de la lecture).

A partir d'une règle unique d'objets, plusieurs élèves peuvent placer quelques images sur leur règle vierge placée plus loin (avec la pâte à fixer), puis s'autoévaluer en plaçant sa règle sous celle des objets.

Phase 2

Modalité: par 2

Déroulement

Le maître accompagne 2 élèves A et B, ils sont assis dos à dos. Sur chaque table est disposée une réglette: pour l'élève A celle avec les objets, pour l'élève B, celles avec les images. Le maître pose un jeton sous un objet de la réglette de l'élève A.

Consigne: *Fais deviner à ton camarade l'objet secret mais sans le nommer.*

L'élève A doit donner des indications numériques ou des indications spatiales (entre le cheval et l'ours, avant la souris, après ...) pour faire deviner son camarade. Puis c'est l'inverse.

Le maître invite l'élève A à compter les cases pour indiquer la position de l'objet et d'utiliser les mots « avant la case 7 » ou « après la case 5 ».

Puis le maître propose de rejouer en ne donnant comme indication que l'encadrement numérique de la position de l'objet à trouver.

Remarques: Activité auto corrective

Phase 3

Modalité 2 par 2 en autonomie,

Durée: 15 min

Déroulement Les élèves sont assis à une table dos à dos. Sur la table de l'élève A est disposée une réglette avec les objets, Sur la table de l'élève B se trouvent une réglette vierge et les 10 images. Le maître ou l'élève A ordonne les objets dans les cases pour former une suite de référence.

Consigne: ***Il faut poser les images sur la réglette dans le même ordre que les objets.***

L'élève B peut poser des questions de 2 façons (à imposer ou non):

« Quel objet se trouve dans la case 4? »

« Dans quelle case, je place l'image du chien? »

L'élève B fixe les images sur sa bande à l'aide de pâte à fixe et lorsqu'elles sont toutes placées, il va rencontrer l'élève A pour comparer la similitude des réglettes. Les images mal placées sont retournées, chaque élève compte le nombre d'images réussies.

Variables pour faciliter: utiliser une réglette de 5 cases

Exercer la phase 1 uniquement

Variables pour complexifier: utiliser une réglette de 15 cases

Proposer une réglette vierge plus longue avec un point de départ bien identifié

Bilan

Remarques. Les phases 2 et 3 permettent à l'élève de se construire des images mentales de la suite numérique et de l'ordre stable de celle-ci.