

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

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