

LE JEU DE L'ORDRE : ENTRAÎNEMENT

COMMENT ENTRAÎNER ET CONSOLIDER LA COMPÉTENCE ?

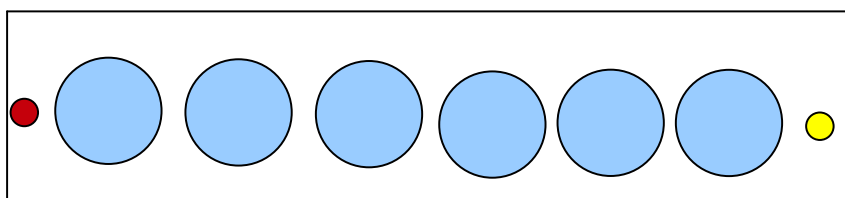
Jeu de localisation du mouchoir

Cette activité est menée en parallèle avec les étapes 3 et 4 afin d'aider les élèves à utiliser les nombres pour se souvenir de la place, et de prendre conscience de l'importance de repérer le « sens » de départ du comptage.

L'activité est menée en collectif de façon rituelle.

Situation

Un carton avec 6 pots de « compote » collés en ligne, un repère de couleur de chaque côté, un mouchoir à cacher, une bande de carton pour recouvrir les boites en laissant visible les points de repère.



Consigne

« Regardez où je cache mon mouchoir. »

Un enfant sort, l'orientation du jeu est modifiée, l'enfant rentre et doit retrouver la case en expliquant oralement : « la deuxième boîte en partant du point... »

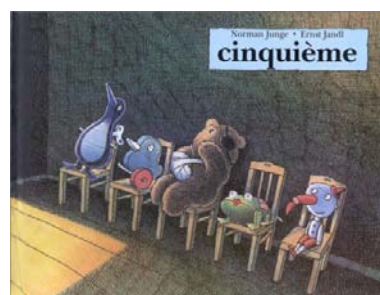
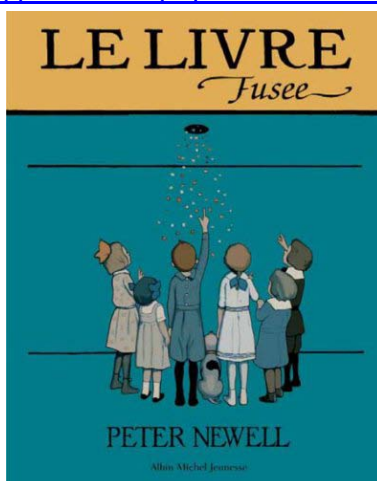
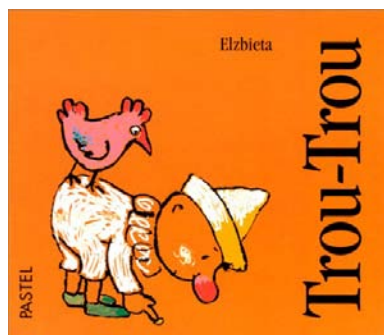
« Il faudra s'en souvenir demain »

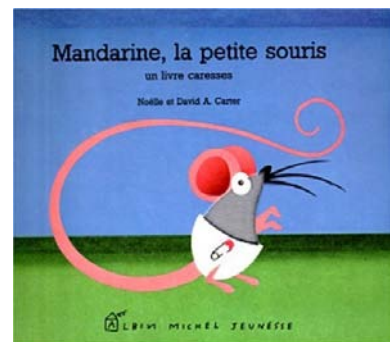
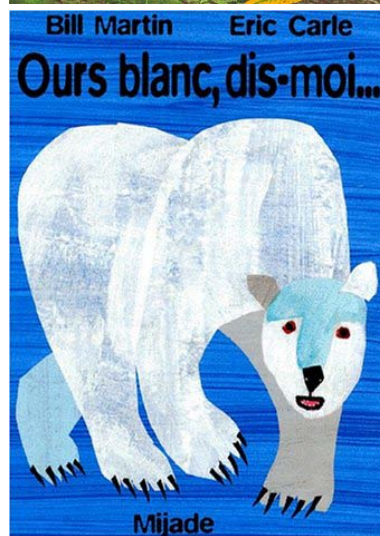
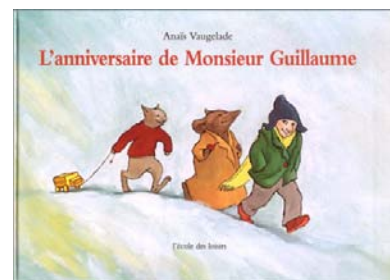
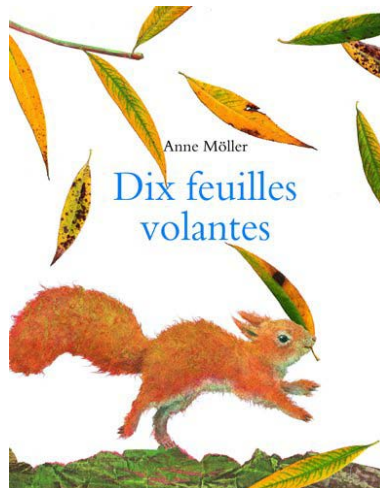
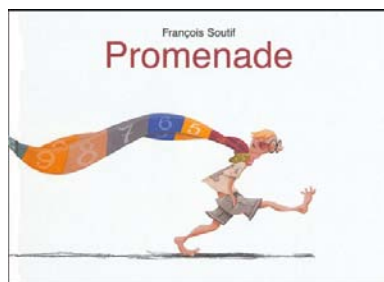
Poursuivre en insistant sur la mémorisation en faisant surgir la possibilité de noter pour se souvenir, avec explication par l'élève de ce qu'il note sur son papier.

Travailler l'ordre dans les albums et contes randonnées...

Voici quelques titres d'albums pouvant être utilisés ; pour des pistes d'utilisation en classe, on pourra aller sur la base de données Publimath

<http://publimath.irem.univ-mrs.fr/publimath.php?r=album+de+litt%E9rature+jeunesse&b=biblio>





Notons que le travail de fréquentation des ordinaux à l'aide de certains de ces albums peut précéder l'utilisation des ordinaux pour résoudre un problème de mémoire d'une position et être envisagé dès la moyenne section, voire en fin de petite section.

Complexifier en augmentant la taille des bandes

Travail autour du livre Bonne pêche de Dedieu



Le travail sur cet album vise à faire :
 - utiliser le lexique : premier, deuxième...

- aborder les décompositions de 10 ;
- mémoriser les jours de la semaine ;
- observer l'impact de l'homme sur la nature.

Séance 1

Observation progressive de la couverture, prise d'indices.

Séance 2

Agrandissement des pages correspondant aux 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} jours : comparaison (textes et images).

Séance 3

Anticipation sur ce qui va se passer les jours suivants.

Séance 4

Lecture jusqu'à dimanche.

Séance 5

Que va t-il se passer ensuite?

Séance 6

Lecture jusqu'à la fin.

Séance 7

Reconstituer les étapes des 1^{er}, 2^{ème}11^{ème} jours.

Séance 8

Remettre en ordre les images du filet sans le texte.

Séance 9

Trouver le jour de la semaine qui correspond au filet (adapter la difficulté aux compétences numériques des élèves les premiers jours pour ceux qui ont plus de mal).

Séance 10

Débat : pourquoi n'y a-t-il plus de poisson le 11^{ème} jour ?

Séance 11

Compléter les filets qui contiennent déjà les objets avec le nombre de poisson correct.

Séance 12

À l'aide d'un référent, par deux, jeux de devinettes:

« Combien le pêcheur ramène t-il de poissons le deuxième jour? » ...