

## Trier, classer

### Le socle commun :

*Palier 2 - Compétence 3 « Les principaux éléments de mathématiques »*

*Savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance d'un résultat.*

### Les programmes :

*Compétences en fin de maternelle*

*reconnaitre, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages.*

### Les objectifs :

*Comparer des objets et reconnaître des caractéristiques identiques.*

*Trier des objets en fonction d'une propriété.*

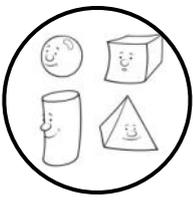
*Classer des objets et repérer une erreur dans un classement.*

### Langage :

*Comprendre une consigne de tri simple.*

*Comprendre et utiliser les adjectifs de couleur.*

*La séquence est inspirée des livres Vers les maths, maternelle petite section, Accès Editions et Math en pousse Petite Section, collection diagonale, Nathan.*



## Trier, classer



### Etape I : S'approprier l'activité

#### Objectifs :

 Trier des objets identiques par couleur.

#### Matériel :

- Le jeu du coloredo.
- Plusieurs boîtes pour ranger les pions.
- Les oursons de tri
- Les assiettes de tri.

#### Objectifs en langage:

 Comprendre une consigne de tri simple.

 Mémoriser les couleurs.

#### 1. Découverte :

Demander aux élèves de vous aider à ranger les pions du coloredo. Aller chercher le même pion que celui montré par l'enseignant. Après plusieurs essais, vérifier que tous les pions ont été triés.

#### 2. Manipulation :

L'enseignant demande aux élèves d'aller chercher les pions d'une couleur particulière mais ils doivent le faire en un seul tour pour ne pas déranger les autres élèves. Donner une petite boîte aux élèves pour faciliter le transport.

#### 3. Réinvestissement immédiat :

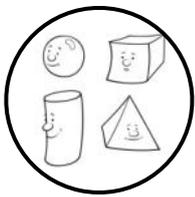
L'enseignant demande aux élèves de trier les oursons par couleur. Chaque élève a une assiette de tri et doit prendre les oursons dont la couleur correspond.

#### Procédures possibles

- L'élève imite un camarade car il ne connaît pas la couleur.

#### Remédiation / Différenciation

- Donner une boîte de la bonne couleur pour aider l'élève à se souvenir du critère.



## Trier, classer



### Etape 2 : Manipuler

#### Objectifs :

- Trier des objets identiques ou non selon un critère.

#### Objectifs en langage :

- Reformuler une consigne de tri simple.
- Utiliser les adjectifs de couleur.

#### Matériel :

- Panier à trésor et marionnette « monsieur jaune ».
- Oursons, blocs logiques et autres petits objets.
- Assiettes de tris.
- Abaques.

#### 1. Les « trésors » :

Cf. programmation « monsieur jaune » et autre couleur.

#### 2. Divers objets :

Donner à chaque élève une assiette de tri de couleur différente et lui demander de prendre tous les objets de la même couleur.

#### 3. Les abaques :

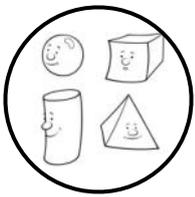
Mettre une couleur par tige. La consigne est d'abord donnée avec une ou deux perles déjà placées puis avec une consigne écrite.

#### Procédures possibles

- L'élève ne prend que des objets identiques ayant la même couleur.

#### Remédiation / Différenciation

- Refaire expliciter à l'élève le critère choisi et lui proposer un autre objet en lui demandant s'il correspond.



## TRIER, CLASSER



### Etape 3 : Réinvestir « la chasse aux couleurs »

#### Objectifs :

- Identifier la propriété d'un objet, la nature ou la couleur.
- Triier des objets en fonction d'une propriété, la nature ou la couleur.

#### Objectifs en langage:

- Comprendre les couleurs.
- Découvrir le nom du petit matériel de motricité.

#### Matériel :

- Des cerceaux, des ballons, des palets, des sacs lestés, des gros légos, des anneaux, des bâtons de relai de quatre couleurs différentes.
- Des affichettes de couleur.

#### 1. S'approprier les règles :

L'enseignant demande aux élèves d'aller chercher tel objet ou telle couleur.

#### 2. Jeu :

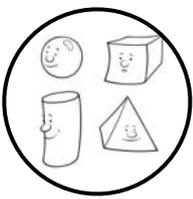
Mettre tous les objets d'un côté et les élèves de l'autre. Montrer une couleur et les élèves doivent le plus rapidement possible ramener un objet de cette couleur. Celui qui se trompe ou ne ramène rien est éliminé.

#### Procédures possibles

- L'élève regarde les autres avant de ramasser un objet.
- L'élève trouve l'activité trop facile.

#### Remédiation / Différenciation

- Mettre moins d'objets d'une couleur que d'élèves.
- Faire deux groupes et pour les plus à l'aise, nommer la couleur au lieu de la montrer.



## Trier, classer



### Etape 4 : S'approprier l'activité

#### Objectifs :

- Comparer des objets et reconnaître une propriété commune.
- Classer des objets.

#### Matériel :

- Les couverts de la dinette
- Différents jeux de construction.

#### Objectifs en langage :

- Nommer les jeux du coin construction (légos, clips, ...).
- Nommer les couverts de la dinette (fourchette, couteau, cuillère).

#### 1. Jeu :

Les enfants jouent librement avec les jeux mis à leur disposition dans les coins en essayant de rester jouer dans ces endroits.

#### 2. Discussion collective :

Au moment du rangement, l'enseignant se déplace dans les coins jeux concernés et demande aux élèves comment ranger ces jeux. On explique que chaque sorte de jeu se range ensemble.

#### 3. Réinvestissement immédiat :

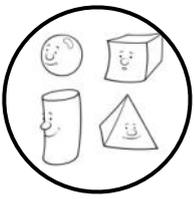
L'enseignant prend un jeu et demande à un élève de le ranger et demande à un autre élève s'il l'a bien rangé.

#### Procédures possibles

- Ce sont toujours les mêmes élèves qui rangent.

#### Remédiation / Différenciation

- Demander de l'aide à un élève même s'il n'a pas joué dans le coin jeu.



## Trier, classer



### Etape 5 : Manipuler

#### Objectifs :

-  Comparer des objets et reconnaître une propriété commune.
-  Classer des objets.
-  Trouver un intrus

#### Objectifs en langage :

-  Expliquer comment est organisé un classement.
-  Nommer la propriété de l'objet intrus.

#### Matériel :

- Les pions du coloredo
- Des boîtes (1 par couleur).
- Des objets de la classe (ciseaux, crayons de couleur, crayons feutres, ...).

#### 1. Réinvestissement :

Les élèves doivent ranger les pions du coloredo dans les boîtes. Le but est de placer dans chaque boîte les pions de la même couleur.

#### 2. Recherche :

L'enseignant ferme les boîtes et les mélange. Il demande aux élèves de retrouver la boîte avec les pions rouges par exemple. Poser des pions sur le couvercle. Vérifier et constater les erreurs. L'enseignant demande aux élèves comment faire pour savoir qu'il y a des pions rouges à l'intérieur si le couvercle est fermé.

#### Procédures possibles

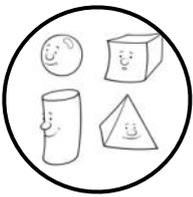
- Les élèves ne proposent pas de solution.

#### Remédiation / Différenciation

- Aller chercher du matériel (gommettes, papier, crayons) pour aider les élèves.

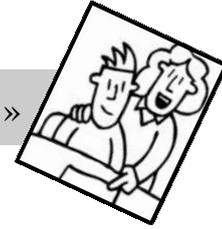
#### 3. Manipulation :

L'enseignant prépare des boîtes avec, dans un premier temps, les pions du coloredo puis, dans un second temps, avec du matériel de la classe. Dans chaque boîte s'est glissée un intrus que l'élève doit retrouver. L'élève doit essayer d'expliquer pourquoi il pense que c'est l'intrus et dans quelle boîte il devrait se ranger.



## Trier, classer

### Etape 6 : Réinvestir « les rondes des animaux »



#### Objectifs :

- Comparer des objets et reconnaître une propriété commune.
- Classer des objets.
- Trouver un intrus

#### Objectifs en langage:

- Expliquer comment est organisé un classement.
- Nommer la propriété de l'objet intrus.

#### Matériel :

- Un collier par enfant sur lequel est dessiné des chats, des chiens, des lapins ou des ours en l'une des 4 couleurs (bleu, rouge, jaune, vert).

### 1. S'approprier les règles :

Appeler chaque groupe et leur demander de faire une action. Exemple : tous les chats frappent dans leur main ou tous les jaunes tapent des pieds.

### 2. Les rondes des animaux :

Expliquer aux enfants que l'on va jouer à faire des rondes mais qu'il faudra bien écouter la règle : soit la ronde des couleurs (les enfants doivent faire quatre rondes en respectant la couleur), soit la ronde des animaux (les enfants doivent faire quatre rondes en respectant leur animal).

#### Procédures possibles

- Les élèves ne savent pas où aller.
- Les élèves n'arrivent pas à faire de rondes.

#### Remédiation / Différenciation

- Demander aux MS d'aller chercher les PS de leur groupe s'ils ne viennent pas.
- Proposer quatre tapis où chaque groupe doit aller au lieu de faire des rondes.

### 3. Les rondes secrètes :

Rassembler quelques enfants pour faire une ronde en glissant parmi eux un élève intrus. Ensuite demander aux autres qui est l'intrus.

#### Procédures possibles

- Les élèves n'arrivent pas à donner la réponse.
- Les MS trouvent le jeu trop facile.

#### Remédiation / Différenciation

- Guider leur raisonnement en posant des questions (quelle règle a permis de faire la ronde ?)
- Demander aux MS de créer les rondes secrètes.