

RYTHMES, ALGORITHMES, LOGIQUE

Compétences travaillées :

- Repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi,
- Décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés.
- Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant)
- Reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes, utiliser les repères relatifs aux rythmes de la journée, de la semaine et de l'année.
- Situer des événements les uns par rapport aux autres (distinguer succession et simultanéité).
- Pouvoir exprimer et comprendre les oppositions entre présent et passé, présent et futur en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques.

Séance 1:

Objectif opérationnel : Classer une collection selon un critère.

Phase 1 : Découverte

Durée : 15 minutes

Lieu : en salle de motricité

Modalités : Toute la classe

Déroulement : Dans la salle de motricité, organiser un petit jeu chanté qui doit se dérouler en ronde. Laisser, dans un premier temps, les enfants former une ronde comme ils le souhaitent, puis reprendre le jeu en changeant. Leur demander de se grouper. Les garçons avec les garçons et les filles avec les filles. Commencer une nouvelle ronde en alternant vous-même garçon, fille, garçon, fille... Faire en sorte que les élèves participent très vite au classement.

Qui doit venir maintenant ? après une fille, on met ... ?

Reprendre le jeu chanté.

Exemple de jeux dansés en ronde : Dansons la capucine, Savez vous planter des choux, Jean petit qui danse, Ah, mon beau château, le ramoneur...

Dialogue collectif, comment avons-nous construits les rondes ? Sur quel critère ?

Phase 2 : Manipulations

Durée : Environ 5 à 10 minutes

Matériel : Objets de tri, images

Modalités : En ateliers

Déroulement : Sélectionner du matériel pouvant être classé selon un critère : objets, images, poupées... Distribuer du matériel à chaque groupe d'élèves et leur demander de classer la collection selon un critère donné. Lorsqu'un groupe d'élèves a fini, leur donner une nouvelle collection à classer.

Il faut veiller à ce que chaque enfant intervienne bien dans le classement des objets.

ThaTou, Prof en Maternelle

Les critères de classement peuvent être :

- La forme : ex tous les ronds
- La couleur : ex tout ce qui est rouge
- Le nombre : tous les dominos qui ont deux points
- La taille : tous les grands livres
- La qualité : toutes les fourchettes
- La destination : tout ce qui se mange

Dans un premier temps il est important de restreindre la collection d'objets à classer. Ne donner que des critères simples.

Phase 3 : Classement collectif

Durée : 10 minutes

Matériel : Des albums de littérature de jeunesse connus par la classe

Modalités : Toute la classe

Déroulement : Sélectionner des albums de littérature de jeunesse ou un conte traditionnel possède des temps bien marqués, par leur intensité affective et par leur chronologie. Exemple : le petit chaperon rouge, les trois petits cochons, la petite poule rousse, la chèvre et les 7 chevreaux...

Ateliers possibles :

- Coller des gommettes selon un critère choisi : dans un rond coller toutes les gommettes bleues, par exemple.
- Construire des objets avec des éléments encastrables d'une seule couleur.
- Habiller une poupée avec des habits de la même couleur.

Prolongations :

- Donner des collections importantes d'objets à classer.

Séance 2 :

Objectif opérationnel : poursuivre un algorithme en faisant varier un seul critère

Phase 1 : Rappel

Durée : 10 minutes

Lieu : En salle de motricité

Modalités : En classe entière

Déroulement : Reprendre une ronde connue des élèves puis leur demander de changer régulièrement l'ordre de la ronde. Introduire sans les aider cette fois-ci l'alternance garçon-fille.

Au cours de cet exercice, observer si les élèves ont acquis seuls l'algorithme simple fille-garçon et s'ils sont capables de le reproduire. Faire attention au comportement des élèves de sorte à ce qu'il n'y en ait pas qui soit trop passifs, ou s'ils ont compris l'algorithme sans parvenir à le reproduire...

Phase 2 : Manipulations

Durée : 5 à 10 minutes

Matériel :

Modalité : En ateliers

Déroulement : Reprendre éventuellement les ateliers de la séance 1, en variant le type de matériel.

Mettre en place un atelier de confection de colliers. Préparer des perles de deux couleurs par groupe, puis commencer avec chaque enfant un collier en alternant les 2 couleurs (peu importe la taille des perles). S'assurer que chacun a bien compris l'alternance des couleurs et les laisser poursuivre seuls le collier.

Matériel simple à classer :

- Dans le coin cuisine : classer les couverts, les assiettes, les paquets alimentaires par genre.

- Dans le coin lecture : classer les livres par taille, les histoires selon qu'elles parlent d'animaux ou non, les livres par couleur de couverture, les livres par forme.

- Dans le coin garage : classer les voitures par couleur, les jouets par genre (tracteurs avec tracteurs), les véhicules par couleur de roues.

Phase 3 : introduction du vocabulaire

Durée : 20 minutes

Matériel : Album de la séance 1 et 2 illustrations choisies de l'histoire

Modalités : Toute la classe

Reprendre l'histoire de la séance 1. La faire raconter par les élèves pour s'assurer qu'ils l'ont bien comprise. Sélectionner 2 moments forts de l'histoire, distants dans la chronologie ; un moment du début, un de la fin, et les représenter visuellement aux élèves (utiliser les illustrations de l'album). Laisser les élèves s'exprimer spontanément, puis amener les termes d'avant et d'après éventuellement de début et de fin.

- *Quelle image se passe à la fin ? Quelle image se passe avant l'autre ?*

Ateliers possibles :

- Coller des gommettes selon un algorithme donné pour construire une suite.
- Construire des objets avec des éléments encastrables d'une seule couleur.
- Habiller une poupée avec des habits de la même couleur.

Prolongements :

Donner 3 couleurs de perles. Les élèves ne devront en sélectionner que 2 pour réaliser l'algorithme.

Séance 3 :

Objectif opérationnel : Créer un algorithme en alternant deux couleurs.

Phase 1 : recherche

Durée : 10 minutes

Matériel : Du papier peint, des ballons en plastique décorés, des guirlandes, des tissus

ThaTou, Prof en Maternelle

Modalité : En groupe

Déroulement : Sélectionner le matériel décoré avec un algorithme simple. Le distribuer aux élèves, après l'avoir mélangé à du matériel décoré sans algorithme. Demander ensuite de trouver les algorithmes.

Regardez bien les dessins. Lesquels reviennent tout le temps ?

Vérifier avec les élèves et mettre clairement en évidence l'algorithme.

Phase 2 : Structuration

Durée : 10 minutes

Matériel : Gouffettes de toutes les couleurs et une feuille par élève

Modalités : En ateliers.

Déroulement : Distribuer à chaque groupe des gouffettes de toutes les couleurs et une feuille de papier sur laquelle un trait est dessiné, c'est le fil d'un collier. Préciser ensuite clairement la consigne :

Vous devez créer un collier avec 2 couleurs. Changez de couleur à chaque perle.

La difficulté réside dans le fait que les élèves doivent eux-mêmes trier 2 couleurs de gouffettes parmi plusieurs autres.

La production sur feuille permet de vérifier si la notion d'algorithme simple est acquise. Elle peut être utilisée comme évaluation.

Phase 3 : En motricité

Durée : 10 minutes

Lieu : Salle de motricité

Modalités : Toute la classe

Déroulement : Sélectionner une ronde de retournement ou une ronde sélective. Les élèves doivent exécuter les consignes demandées. Selon les compétences acquises au moment de l'activité, augmenter les exigences.

Exemple : Les pigeons sont blancs

Les élèves sont en ronde. Ceux qui sont concernés par ce qui est demandé se mettent à l'envers dans la ronde. Ils tournent leur dos. Changer au fur et à mesure les critères de retournement en variant les paroles pour que tous les enfants soient retournés à un moment donné. Exemples de critères de retournement ; les baskets, les pulls rouges, les filles, les lunettes, les yeux bleus, les pantalons bleus, les jupes etc.

Phase 4 : Ranger

Durée : 10 minutes

Matériel : Album de la séance 1 + 2 illustrations de l'histoire par élève + 1 feuille + colle

Modalités : En ateliers

Déroulement : Reprendre l'histoire racontée à la première séance. Donner à chaque enfant 2 images correspondant aux deux moments sélectionnés en séance 2. Passer auprès de chaque élève et lui demander oralement de classer chronologiquement ces 2 images. Aider les élèves à positionner la première image à gauche et la seconde à droite. Lorsque cette notion est bien acquise, les laisser coller seuls les images.

Ateliers possibles :

- Construire des tours en alternant 2 couleurs
- Peindre une série de ronds, chenille ou guirlande, en alternant deux couleurs
- Coller des boules de cotillon en alternant 2 couleurs pour former un mille pattes.

Séance 4 :

Objectif opérationnel : Poursuivre ou créer un algorithme en alternant deux formes géométriques

Phase 1 : Découverte et manipulations

Durée : 10 minutes

Matériel : Blocs logiques : au moins deux formes géométriques différentes.

Modalités : En ateliers

Déroulement : Après avoir sélectionné du matériel géométrique de préférence en trois dimensions l'enseignant donne les consignes qui permettront aux élèves de créer ou de poursuivre un algorithme.

- *Faites une barrière avec ces deux formes là (cubes et pyramides). Changez de forme à chaque fois.*

Phase 2 : En motricité

Durée : 10 minutes

Lieu : Salle de motricité

Modalités : Toute la classe

Déroulement : Reprendre une ronde qui permettra d'exécuter des consignes selon des critères. Demander aux élèves de choisir eux-mêmes les critères, cela permet de faire le point sur leurs acquisitions.

Phase 3 : raconter

Durée : 15 à 20 minutes

Matériel : Les albums de la classe

Modalités : Toute la classe

Déroulement : Demander aux élèves de choisir un album de jeunesse. Le raconter à tout le monde, ou si possible tenter de le faire raconter par les élèves eux-mêmes. Leur demander ensuite de résumer l'histoire et de sélectionner d'après leurs propos, trois moments clés distants l'un de l'autre dans la chronologie de l'histoire. Commenter ces trois moments de façon à ce que les élèves en maîtrisent bien le contenu.

- *Que s'est-il passé en premier ? Au début ?*
- *Que s'est-il passé ensuite ?*
- *Que s'est-il passé à la fin ?*

Vérifier que les notions de début et de fin soient bien acquises par les élèves.

Ateliers possibles :

ThaTou, Prof en Maternelle

- Construire des tours en alternant 2 formes : briques longues, briques courtes
- Faire une ribambelle de voitures en alternant les formes.
- Décorer une frise avec 2 formes différentes.

Séance 5 :

Objectif opérationnel : S'exercer à la création d'un algorithme en variant 3 couleurs.

Phase 1 : Rappel

Durée : 10 minutes

Matériel : Gommelettes de toutes les couleurs et formes et une feuille par élève.

Modalités : Toute la classe

Déroulement : Distribuer une feuille et des gommelettes à chaque enfant et demander à tous de décorer un objet avec deux couleurs distinctes. Ceci permet de réveiller la notion pour les élèves, mais aussi d'évaluer l'acquisition de la notion pour l'enseignant.

Exemples de constructions ou décoration :

- Construire : une tour, une grue, un sapin, une route, une barrière, une guirlande, un serpent, une chenille ...
- Décorer : un chapeau, une robe, une frise, un sapin ...

Phase 2 : Manipulation et découverte

Durée : 10 minutes

Matériel : Ballons de baudruche de 3 couleurs différentes.

Modalités : Toute la classe

Déroulement : Préparer un ballon gonflé par enfant avec autant de ballons dans chacune des couleurs. Laisser les élèves jouer un peu seuls avec les ballons en veillant à ce qu'ils ne les percent pas. Introduire des jeux de motricité.

- Marcher avec un ballon au rythme d'un tambourin
- Au son du triangle, le lancer et le rattraper
- S'exercer à le lancer et à le bloquer.
- Marcher avec le ballon tenu sur la tête, entre les pieds, entre les genoux, dans le dos, sur le ventre ...
- Exécuter les consignes demandées par l'enseignante.
- Laisser son ballon en l'air et le rattraper vite au signal sonore.
- Courir, puis marcher avec le ballon ...

Mettre ensuite en place des jeux de classement par couleur :

- *Au signal, les rouges se regroupent au milieu.*
- *Au signal, mettez vous par couleur.*

Puis arriver progressivement à la mise en place d'un algorithme :

- Classer les ballons avec deux couleurs :
couleur1-couleur2
couleur2-couleur3
couleur3-couleur1
- Classer les ballons avec trois couleurs :

ThaTou, Prof en Maternelle

Couleur1-couleur2-couleur3
Couleur1-couleur3-couleur2
Couleur2-couleur3-couleur1
Couleur2-couleur1-couleur3
Couleur3-couleur2-couleur1
Couleur3-couleur1-couleur2

Phase3 : Reprise de l'histoire

Durée : 10 minutes

Matériel : L'album de la séance 3 + 3 moments clés de l'histoire en images

Modalités : Toute la classe

Déroulement : Raconter de nouveau l'histoire de la séance 3 puis présenter dans le désordre les 3 images correspondant aux moments clés retenus par les élèves. Montrer les images sans les afficher au tableau pour ne pas figer un ordre. Laisser les élèves commenter les images, puis leur demander de trouver la première. Demander à un élève de l'accrocher au tableau. Faire pareil pour la deuxième : être attentif au moment où l'image va être fixée. Si l'enfant ne la place pas spontanément au bon endroit à droite de la première, rectifier aussitôt : les élèves doivent visualiser du premier coup d'œil le sens de lecture. Poursuivre avec la troisième image. Eventuellement, jouer à mélanger les images et à les faire replacer dans l'ordre en groupe.

Séance 6 :

Objectif opérationnel : Ranger seul 3 images d'une histoire connue.

Phase 1 : Rappel de la séance de motricité de la séance précédente

Durée : 10 minutes

Matériel : Une fiche avec des dessins de ballons de baudruche sans couleur et de la peinture

Modalités : En atelier

Déroulement : Présenter aux élèves la fiche avec les ballons sans couleur. Leur expliquer qu'ils vont devoir les mettre en couleur pour reproduire la séance de motricité qui a précédé. Donner 3 couleurs différentes aux élèves et leur demander de peindre l'intérieur de chaque dessin de ballon. Ils peuvent commencer par la couleur de leur choix, l'essentiel étant de respecter ensuite l'alternance des couleurs.

Phase 2 : En motricité

Durée : 10 minutes

Matériel : Des instruments de musique ou instruments de percussion

Modalités : Toute la classe

Déroulement : Mettre en place des activités de motricité où les élèves doivent se déplacer sur des rythmes. Le jeu de rythme et les déplacements sur de la musique aident les élèves à prendre conscience d'un algorithme (alternance des instruments).
Exemples de rythmes :

Marcher, courir.
S'arrêter, marcher.
Marcher, se sauver.
Courir, s'allonger.
Marcher, se mettre par deux.

ThaTou, Prof en Maternelle

Avancer, reculer.

Marcher, sautiller.

Proposer d'abord un rythme simple avec le tambourin, puis varier tambourin/clochette. Augmenter la difficulté selon les capacités des élèves : tambourin, tambourin, clochette – clochette, tambourin, triangle ...

Demander éventuellement de l'aide à un élève pour faire les rythmes avec les instruments de musique.

Activité complémentaire : Selon leurs capacités il est possible de symboliser les instruments tambourin = rond, claves = bâton, et de reproduire en peinture ou en graphisme le rythme vécu.

Phase 3 : Vérification

Durée : 10 minutes

Matériel : 3 images par enfants + une bande de papier sur laquelle il y aura les emplacements prédéfinis et numérotés pour aligner les images

Modalités : Toute la classe

Déroulement : Donner à chaque élève 3 images de l'histoire vue au cours de la séance 5. Distribuer une bande de papier sur laquelle ils pourront aligner leurs images. Présenter les images aux élèves et vérifier avec eux qu'ils ont bien intégré la consigne de la séance précédente ; classer les images dans l'ordre de l'histoire. Distribuer le matériel et laisser les élèves réaliser la consigne. Cette séance est idéale pour évaluer les compétences dans le domaine du rangement.

Ateliers possibles :

- Sur une feuille : choisir parmi des images bien différentes la suite de 2 images séquentielles.
- Salle de motricité : créer un rythme avec les couleurs des cerceaux.
- Possibilité de leur donner à reconstituer une histoire de la vie quotidienne. Penser à leur demander de raconter l'histoire car leur logique peut être cohérente même si elle diffère de celle pensée initialement.

Exemples de moments à trier :

L'anniversaire : le gâteau arrive avec les bougies allumées, l'enfant souffle, les bougies sont éteintes et fument.

A la maison : Un enfant porte un verre, le verre tombe, le verre est cassé.

Dans la neige ; Un enfant glisse, il est en train de tomber, il est par terre.

Noël : Un enfant reçoit un cadeau, il le déballe, il montre son jouet.

La toilette : Un enfant se lave, il s'habille, il est prêt à partir.

La tour construite : Un enfant construit une tour (2/3 cubes), la tour est plus grande (4/5 cubes), il l'a fait s'écrouler (6/7 cubes).

Le bonhomme de neige ; des enfants arrivent dans la neige, ils commencent un bonhomme de neige, le bonhomme est terminé.

Le toboggan : un enfant est en haut du toboggan, il glisse et est au milieu, il est en bas du toboggan.

Le verre de lait : Un enfant se verse un verre de lait, le verre est rempli, il le boit.

Séance 7 :

Objectif opérationnel : créer un algorithme avec 3 formes proposées.

Phase 1 : Manipulation

Durée : 10 minutes

Matériel : Matériel en 3 dimensions

Modalités : En atelier

ThaTou, Prof en Maternelle

Déroulement : Donner à un groupe d'élèves du matériel sélectionné selon la forme (pyramide, cube et cylindre). Les laisser jouer seuls. Demander ensuite de construire quelque chose en variant le choix du matériel : changer de forme à chaque fois.

Phase 2 : poursuite de l'activité de motricité

Durée : 10 minutes

Matériel : Instruments de musique

Modalités : Toute la classe

Déroulement : reprendre les jeux de déplacement en fonction de rythmes frappés. Augmenter la difficulté en fonction des compétences des élèves.

Phase 3 :

Durée : 10 minutes

Matériel : Des histoires représentables en 3 images.

Modalités : En atelier

Déroulement : Présenter aux élèves 2 images de l'histoire inconnue en 3 images (retirer celle du début, milieu ou de la fin). Les laisser commenter les images visibles. Vont-ils spontanément imaginer l'image manquante ? Dans le cas contraire leur suggérer des pistes de recherche.

Que pourrait-il se passer ? Pourquoi ? Comment peut-on deviner la suite ?

Présenter ensuite l'image manquante. On peut éventuellement préparer plusieurs images et demander aux élèves de justifier leur choix pour reconstituer l'histoire.

Il faut noter qu'il est plus facile pour les élèves de deviner les images extrêmes : celle de début ou de fin.

Exemple d'histoire : des images à choisir

La première proposition est un « faux début » que l'on va présenter aux élèves en même temps que le « bon début ». Ils doivent trouver l'image qui commence l'histoire. La deuxième proposition est un « faux milieu » et la troisième une « fausse fin ». Ces propositions sont à associer avec les histoires de la séance précédente.

L'anniversaire : un gâteau arrive sans bougie, un adulte découpe le gâteau, il n'y a plus de gâteau.

A la maison : Un enfant porte une assiette, le verre remonte, c'est une assiette qui est cassée.

Dans la neige : un enfant fait du vélo, il continue de se promener comme si de rien n'était, il est dans un autre lieu.

Noël : l'enfant donne le cadeau, il fait du vélo, il arrase les fleurs.

La toilette : Un enfant va se coucher, il mange, il se déshabille.

La tour construite : un enfant fait un puzzle, la tour n'a qu'un cube, il joue à la poupée.

Le bonhomme de neige : Des enfants arrivent sous la pluie, ils font une bataille de neige, le bonhomme est à peine ébauché.

Le toboggan : Un enfant est sur un manège, il est en bas de l'échelle, il est en haut du toboggan.

Le verre de lait : Un enfant se verse un verre de jus de fruits, le verre est vide, il mange.

Ateliers possibles :

Sur feuille : Choisir parmi des images bien différentes, la suite de deux images séquentielles.

Salle de motricité : Créer un rythme avec les couleurs des cerceaux.

Séance 8 :

Objectif opérationnel : Parmi plusieurs formes, en sélectionner 3 pour créer un algorithme.

Phase 1 : Vérification

Durée : 10 minutes

Matériel : Une feuille par élève et des gommettes

Modalités : Toute la classe

Déroulement : Distribuer une feuille à chaque élève et demander à tous de créer un algorithme en variant 3 formes. Selon le thème travaillé dans la classe à cette époque, proposer des formes de gommettes adaptées : animaux, objets, moyens de transport, décors de Noël... Les élèves doivent trier eux-mêmes 3 formes différentes parmi plusieurs proposées. Adapter le nombre de formes proposées selon le niveau d'acquisition de la compétence de l'élève. Observer s'ils parviennent seuls à créer leur alternance, sinon les aider en commençant pour eux un algorithme.

Phase 2 : Découverte d'une histoire

Durée : 20 minutes

Matériel : Une histoire nouvelle avec des images à présenter aux élèves. Une feuille par élève et des feutres.

Modalités : Toute la classe

Déroulement : Sélectionner une histoire à montrer aux enfants sous forme d'images. Cela permet de choisir la vitesse de passage des images, s'arrêter sur des images particulièrement riches, mémorisation des scènes...

On peut demander aux élèves de remettre dans l'ordre les images présentées et la vérification se fera collectivement.

Demander ensuite aux élèves de raconter l'histoire, puis de dessiner leur moment préféré. Les aider en leur suggérant plusieurs pistes, pour que plusieurs scènes soient représentées. Conserver les productions pour la séance suivante.

Activités complémentaires :

Fabriquer des tampons et peindre avec :

Fabriquer des tampons avec des bouchons.

Préparer des gommes découpées en formes géométriques.

Préparer des formes découpées dans des pommes de terre.

Faire des frises avec les tampons.

Alterner ensuite les motifs :

Lune, étoile, soleil

Rond, carré, triangle

Arbre, fleur, oiseau

Chat, chien, enfant

Poisson, baleine, algue

Séance 9 :

Objectif opérationnel : créer un algorithme en variant deux critères différents.

Phase 1 : Motricité

Durée : 10 minutes

Matériel : Matériel de motricité

Modalités : En petits groupes

Déroulement : Les élèves ont à disposition du matériel : briques et cerceaux. Ils doivent organiser un petit parcours et l'effectuer. L'enseignant sélectionne du matériel de motricité en fonction de 2 critères différents : forme et couleur par exemple. (briques rouges et briques bleues, cerceaux jaunes et cerceaux verts). Proposer aux élèves de construire un parcours en alternant les éléments puis de le réaliser.

Phase 2: Représentation

Durée : 10 minutes

Matériel : peinture, feutres

Modalités : En petits groupes

Déroulement : Reprendre en petits groupes identiques à ceux de la phase de motricité les éléments utilisés, puis les symboliser avec les élèves.

Comment peut-on dessiner un cerceau vert ? Comment va-t-on dessiner une brique rouge ?

Rappeler ensuite le parcours mis en place par les élèves et leur demander de le représenter graphiquement, les aider au besoin.

Phase 3 : Reprise de l'histoire en images

Durée : 10 minutes

Matériel : Des bandes de papier et les dessins de la séance précédente.

Modalités : En petits groupes

Déroulement : Trier les dessins des élèves par séquence : un dessin de début d'histoire, un ou deux dessin du milieu et un dessin de fin d'histoire. Constituer ensuite autant de groupes que d'histoires ainsi illustrées —début, milieu, fin— Présenter les dessins aux élèves et les laisser commenter : vont-ils spontanément effectuer un rangement ? Vont-ils placer les dessins dans le bon ordre en respectant le sens de la lecture ? Les aider ensuite à reconstituer l'histoire en collant les dessins sur une grande bande de papier.

Ateliers complémentaires :

Fabriquer des perles puis les peindre.

Décorer une frise avec des tampons de formes différentes.

Chercher dans les livres des représentations d'algorithmes.

Grouper des objets par 3.

Sur une feuille, grouper des éléments de la même famille par 3.

Coin marchande : la marchande ne vend que des objets par 3.

Séance 10 :

Objectif opérationnel : ranger seul 4 images d'une histoire

Phase 1 : Vérification

Durée : 10 minutes

Matériel : Une feuille par élève, des gommettes de formes et de couleurs variées.

Modalités : Toute la classe

ThaTou, Prof en Maternelle

Déroulement : Donner aux élèves une feuille et des gommettes variées. Leur demander de mettre en place une alternance en prenant deux formes et deux couleurs différentes. Aider les élèves qui en ont besoin.

Phase 2 : Organiser

Durée : 10/15 minutes

Matériel : Mascotte de la classe, une histoire dans le désordre

Modalités : Toute la classe

Déroulement : La mascotte de la classe raconte une histoire en 4 phrases dans le désordre. Attendre la réaction des élèves puis aider la mascotte à remettre l'histoire dans l'ordre.

Exemple d'histoire à remettre en ordre :

4- Ouf, elle arrive juste à temps.
3- Noémie court sur le trottoir.
1-Noémie part à l'école.
2-Elle prend ses affaires.

3-Victor met du shampoing.
2-Il se rince les cheveux.
1-Victor se lave les cheveux.
4-Il se sèche les cheveux.

3-Elles accrochent les boules au sapin.
2-Clara et charlotte installent le sapin.
1-Papa apporte le sapin de Noël.
4-Toute la famille admire le sapin terminé.

Phase 3: Structurer

Durée : 20 minutes

Matériel : Une nouvelle histoire, 4 image de cette histoire par élève, des bandes de papier avec des cadres numérotés, des crayons de couleur, ciseaux et colle

Modalités : Toute la classe

Déroulement : Raconter une nouvelle histoire en variant éventuellement le support (vidéo par exemple). Laisser les élèves commenter l'histoire, puis leur distribuer les 4 images dans le désordre. Selon les compétences des élèves varier le type de consigne.

Exemples de consignes :

Colorie l'image qui raconte la fin de l'histoire.
Colorie l'image qui raconte le début de l'histoire.
Colorie l'image qui raconte le milieu de l'histoire.
Colorie en bleu l'image qui raconte le début de l'histoire et en vert l'image qui raconte la fin de l'histoire.
Découpe les images et colle-les dans l'ordre de l'histoire dans les cases numérotées.
Découpe les images et colle-les dans l'ordre de l'histoire.