

LOGIQUE

... la plupart des activités correspondant à cette rubrique concernent tous les domaines de l'école maternelle et pas seulement le domaine « découvrir le monde », qu'il s'agisse de reconnaître des propriétés, de comparer, de classer, de ranger d'organiser une action et de tirer les conséquences de son effet, d'identifier ou d'appliquer une règle, de coder, de symboliser...

Classer ne s'apprend pas de façon générale, mais dans des activités où le classement des formes, des mots, des éléments, des faits... permet d'enrichir les connaissances sur les formes, les mots, les éléments, et les faits considérés. Aptitude à classer et maîtrise des connaissances en jeu progressent ainsi simultanément.

Document d'accompagnement des programmes « Mathématiques Ecole primaire »

Compétences visées principalement	Niveau	Activités	Activités travaillées dans d'autres domaines
<p>Comparer : Etablir une relation entre 2 éléments (Pareil /pas pareil, plus grand, plus long, plus haut, plus que, plus gros, plus épais,...)</p> <p><u>Variables liées au matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Présence ou absence des objets (jeu de kim). La collection est constituée d'éléments différents, chacun d'eux présents en plusieurs exemplaires. 	PS MS	Les bouchons – «Une énorme collection » <i>Dominique VALENTIN</i> Cycle 1	<u>Formes</u> Jeux reconnaissance tactile Les objets semblables Loto et domino des formes
	MS GS	« Jeux de portrait » <i>Dominique VALENTIN</i> Cycle 1	<u>Grandeurs</u> Toutes les situations concernant les longueurs, masses et contenances
	GS	« Différences » ; « <i>Quarto</i> » <i>Dominique VALENTIN</i> GS	
<p>Classer : Associer des éléments identiques, faire des classes (groupes d'objets identiques du point de vue d'une propriété) Trier : Prendre en compte une seule classe</p> <p>Pouvoir isoler un critère et s'y tenir pour trier. Examiner un classement et énoncer le critère. Classer en croisant deux critères.</p>	PS MS GS	Rangement des différents « coins » de la classe. Classements et tris avec l'imagier « Catego » Hatier	<u>Formes</u> Tris avec intrus Classement de formes
	MS GS GS GS	« Différences » <i>Dominique VALENTIN</i> GS	
		Les classements vont nécessiter l'utilisation de diverses organisations spatiales (boîtes, rangées, lignes, piles, tableaux à une puis à double entrée).	

Compétences visées principalement	Niveau	Activités	Activités travaillées dans d'autres domaines
Ranger : Ordonner, sérier suivant une propriété qui permet de les comparer	PS MS MS GS GS	« Respectez la file 1 et 2 » CDRom Hatier « Les boîtes en ligne » CDRom Hatier « La pièce d'or » « des Boîtes bien rangées » <i>Dominique VALENTIN</i> Certaines images séquentielles	<u>Grandeurs</u> Toutes les situations concernant les longueurs, masses et contenances <u>Perception auditive, sensorielle, tactile</u> Plus ou moins fort, plus ou moins doux, plus ou moins foncé... <u>Quantités et nombres</u> <u>Activités avec le temps</u> Avant, après
<p align="center">Repérer des rythmes et les réaliser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fréquenter et vivre des rythmes simples (alternances) dans la réalité : graphiques, sonores, gestuels, • Reconnaître des rythmes simples • Reproduire, compléter, trouver un élément manquant, repérer un intrus • Produire, inventer • Représenter, coder, symboliser (ce qui permet de faire le lien entre des rythmes de natures différentes : sonores, graphiques) • Expliciter un rythme pour permettre à un autre de le continuer 	PS MS GS GS	Activités avec des papiers peints et papiers cadeaux... Activités avec des instruments de musique, bruits corporels, activités rythmiques, jeux chantés, dansés. Observer des images utilisant des rythmes (photos du quotidien, reproductions d'œuvres d'art...)	Arts visuels Musique
Reproduire une organisation		Toute activité où l'on doit reproduire une organisation spatiale sur du matériel. « Topologie » Nathan « Lumisept » Asco	Voir situations concernant les formes
Respecter une règle (suite d'actions qui s'enchaînent logiquement)		« Les carrés de couleur » <i>Dominique VALENTIN</i> GS	Toute situation de jeu à règles
<p align="center">Construire des codes Symboliser</p> <p>Passer d'un code personnel à un code commun, puis à un code conventionnel</p>	PS MS MS GS MS GS GS GS CP	« Jeu de photos » « Boîtes de couleurs » « Boîtes identiques » « Jeu de listes 1 et 2 » « Code commun » « Les boîtes en ligne » CDRom Hatier	Voir situations concernant l'espace (représentation et plan) Coder des déplacements, une suite d'actions (recette, règle de jeu, notice de fabrication..) Le codage est élaboré par les élèves.

Compétences visées principalement	Niveau	Activités	Activités travaillées dans d'autres domaines
<p align="center">Anticiper, déduire, induire : Elaborer une stratégie</p>	<p align="center">PS MS GS</p> <p align="center">GS</p>	<p align="center">« Embouteillages » Dominique VALENTIN</p> <p align="center">« Les six cerfs volants » Dominique VALENTIN</p>	<p align="center">Tous les jeux de stratégies « Quarto » « Blokus » « Master mind » Jeux utilisés à la manière de « Puissance quatre » (lumi 7) « Qui est-ce ? »</p>