

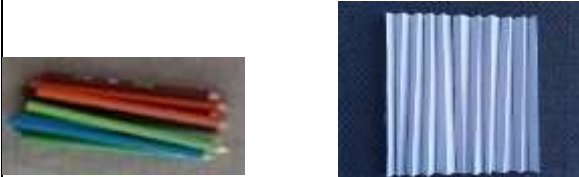

Ranger les crayons de couleurs

Cette séquence permet d'utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet dans un rang ou pour comparer des positions. D'autre part, des objectifs langagiers sont aussi présents : l'utilisation du lexique du repérage spatial (« à côté », « entre »...), l'utilisation du quantième (« premier », « deuxième », « premier / dernier »...).

BUT DU JEU

Pour gagner, il faut ranger les crayons de couleurs exactement comme le modèle donné.

MATERIEL

<p>Des crayons de couleur</p> 	<p>Un support de rangement pour les crayons de couleur</p>  <p>Il peut être fabriqué avec une feuille pliée en accordéon.</p>
---	--

MODALITES D'ENSEIGNEMENT

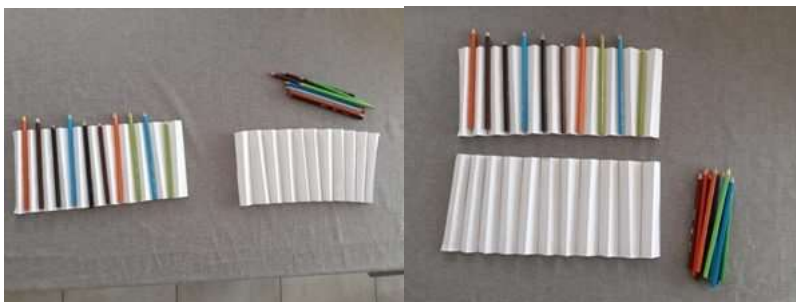
La situation proposée peut se décliner en classe ou à la maison.

Les modèles utilisés en classe peuvent être photographiés et envoyés par mail ou partagés avec les élèves (dépôt sur un padlet, utilisation d'un ENT...). La consigne peut être donnée et enregistrée à partir de la situation de classe (l'enseignant ou un élève qui explique). Des messages peuvent être produits par les élèves présents en classe à destination de ceux de la maison qui doivent alors reproduire le rangement des crayons tel qu'il est expliqué. Une photo du support modèle permettra la validation. Inversement, un élève en distanciel devient émetteur et les élèves de la classe récepteurs.

TEMPS FORTS DE LA SEQUENCE

Cette séquence se décline en 4 temps :

– 1er temps : Reproduction d'un modèle présent



Il s'agit d'une **phase d'appropriation du matériel**.

– 2ème temps : Mise à distance du support modèle

Le support modèle n'est pas directement accessible par l'élève. Le nombre de voyages est illimité.

Sur une table éloignée

(en prenant soin de mettre les précautions nécessaires pour respecter la distanciation physique des élèves)

Sur la table de l'élève, caché avec un co



Après une phase de recherche individuelle, une **mise en commun** est proposée **entre les élèves pour évoquer des stratégies de mémorisation** (2 couleurs, 3 couleurs, les positions-clés, le 1er et le dernier et les relations de voisinage) et **des difficultés liées à la mémorisation**.



– 3ème temps : Des nouveaux essais avec des contraintes

L'idée est de mettre à défaut la stratégie de mémorisation utilisée jusqu'à présent par l'élève pour la faire évoluer. L'enseignant impose alors **des contraintes** (limitation du nombre de voyages pour regarder le modèle, choix de la couleur du crayon imposée...).

Chaque essai est suivi d'une phase de mise en commun comme précédemment.

– 4ème temps : Des situations de communication

Chaque élève émetteur pioche dans sa boîte un crayon et demande à l'émetteur où se trouve le crayon. L'émetteur indique la position du crayon demandé.

Remarque : dans un premier temps, c'est l'enseignant qui joue le rôle d'émetteur.

Ces 5 temps seront suivis de **temps de prolongements** :

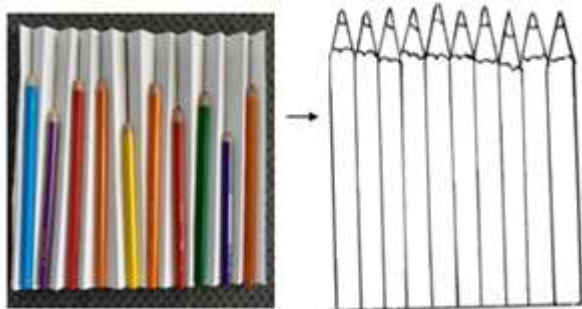
– Jeu par binôme, en émetteur / récepteur

Il est possible d'utiliser un paravent pour « cacher » le support et la production d'un côté et de l'autre. La validation est faite une fois que tous les crayons sont placés.

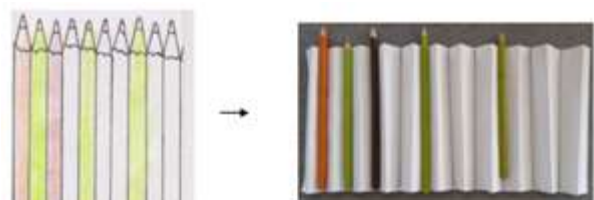


– A partir de représentations dessinées

Du support à la représentation dessinée



De la représentation dessinée à la production





De la bande numérique à la droite numérique graduée

