

Jeu « Dans quel ordre sont-ils placés ? » - Activité 1

Liste / énumération / ordre / mémorisation

L'activité consiste à repérer la place d'objets dans une file. C'est une activité préparatoire au travail de repérage et positionnement sur la file numérique.

1- Activité 1 (semaine 9 GS)

L'activité consiste à énumérer des objets, identifier le sens d'une file et repérer la place des objets dans cette file.

- Introduction de l'activité :

À partir de l'album « Faites la queue ! » de Tomoko Ohmura – Ecole des Loisirs



Regarder la vidéo de l'album :

<https://tube.ac-lyon.fr/videos/watch/0af558b0-62e8-449b-bdbf-cc637a339b26>

- Repérer la place des 10 premiers animaux (dans l'ordre) à partir de l'illustration suivante (ou à partir de la vidéo en la mettant en pause à 2:46) :



- Faire nommer les animaux par l'enfant (Voir illustration en grand à la fin de la fiche).
- Lui faire identifier le sens de la file (les animaux vont vers la droite).
Demander à l'enfant de placer la flèche correspondante (ou de tracer une flèche si l'illustration est placée sous une pochette plastique transparente).
- Faire repérer le premier (l'éléphant) en posant la question à l'enfant « Quel est le premier ? » ou « Qui est premier ? ». l'enfant doit vous montrer l'animal et le nommer.
Faire de même avec les autres : « Qui est le deuxième ? », « Qui est le troisième ? »...jusqu'à « Qui est le dixième ? ».

- Jeu de « L'oiseau va se poser sur... » :
Poser l'oiseau (voir étiquette ci-dessous) sur l'éléphant ou pointer l'éléphant avec le doigt et demander à l'enfant à quelle place il est (Réponse attendue : « L'éléphant est le premier. » ou « L'éléphant est à la première place. » ou « L'éléphant est à la place numéro 1. »). Faire de même avec les autres animaux dans l'ordre.

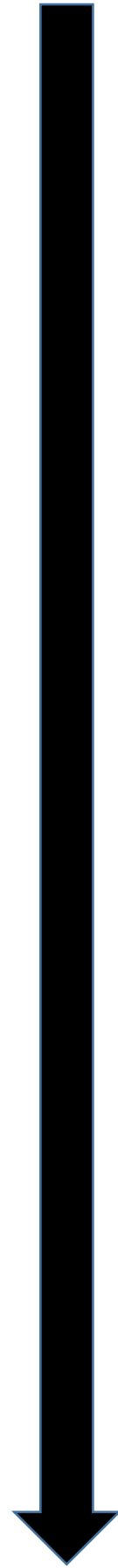
Ordre dans la file	Animal
1	éléphant
2	girafe
3	rhinocéros
4	hippopotame
5	crocodile
6	chameau
7	tigre
8	zèbre
9	lion
10	ours



- Numéroter la place de chaque animal
Sur des petites étiquettes, faire écrire à l'enfant les nombres de 1 à 10. Tirer les étiquettes au sort et lui faire placer en dessous des animaux pour repérer sa place.

Exemple :





2- Activité 2 (Semaine 10)

L'activité consiste à positionner des objets (ici les animaux) les uns par rapport aux autres pour reconstituer la file dans l'ordre en faisant référence à la position numérique.

Matériel :

- les cartes images « animaux » de l'histoire (les premiers de la file)
- la file des animaux (pour vérification et correction/validation)
- les flèches de sens de file

- Jeu « La même file »
 - Avec le modèle de la file devant lui, demander à l'enfant de refaire la file à l'identique en plaçant les étiquettes « Animaux » au bon endroit dans la bande file avec cases vides (voir en fin de document). Demander à l'enfant d'indiquer le sens de la file par une des deux flèches.
 - Eloigner ensuite le modèle de l'enfant pour qu'il ne soit plus visible directement. Demander à l'enfant de refaire la file. Il a le droit de se lever pour aller voir la file de l'album mais n'a pas le droit de rapporter la file devant lui. Cet éloignement du modèle va obliger l'enfant à prendre des repères de position en lien avec des positions numériques. Inciter l'enfant à augmenter le nombre de repères pris (la place des animaux par rapport aux autres) pour diminuer le nombre de voyages.

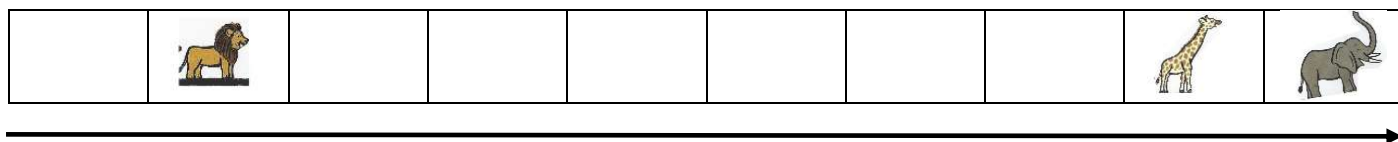
- Défis « Où se placera cet animal ? »

Les défis sont organisés pour amener l'enfant à ne pas recompter depuis la première place pour placer un animal mais à prendre des repères pour positionner les animaux les uns par rapport aux autres (par exemple je place le chameau qui est 6^{ème} juste après le crocodile car le crocodile est 5^{ème} et que la 6^{ème} place est juste après la 5^{ème} place). Inciter l'enfant à prendre ces repères.

Pour chaque défi :

- Positionner les cartes comme sur le modèle en laissant bien les places vides.
- Faire positionner la flèche en faisant repérer à l'enfant le sens de déplacement.
- Donner à l'enfant les cartes restantes et lui annoncer les questions du défi.
- Vérifier le bon positionnement de la carte avec le modèle de la file des animaux de l'album.

Défi n° 1 :



Sens de déplacement des animaux

Questions :

- Le rhinocéros est 3^{ème}. Où se placera-t-il ?
- L'ours est 10^{ème}. Où se placera-t-il ?
- Le tigre est 7^{ème}. Où se placera-t-il ?
- Le crocodile est 5^{ème}. Où se placera-t-il ?
- Le chameau est 6^{ème}. Où se placera-t-il ?

Défi n° 2 :

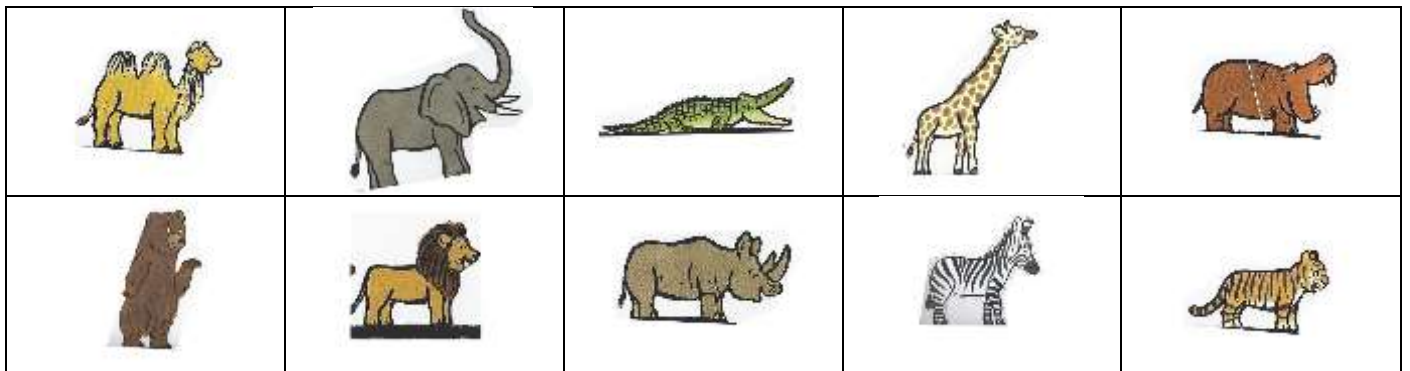


Sens de déplacement des animaux

Questions :

- Le lion est 9^{ème}. Où se placera-t-il ?
- Le tigre est 7^{ème}. Où se placera-t-il ?
- Le crocodile est 5^{ème}. Où se placera-t-il ?
- L'hippopotame est 4^{ème}. Où se placera-t-il ?

Cartes animaux :



Bandes à découper et à assembler pour avoir une file vierge de 10 cases :

