

Une programmation sur les 3 années de maternelle pour développer la pensée logique

Petite section	Moyenne section	Grande section
<p>Classement d'objets que l'on utilise en fonction de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'utilisation qu'on en fait - leur couleur - leur matière - leur forme - leur quantité pour les collections <p>Isoler certaines propriétés des objets ou des collections</p> <p>Classements simples (sous forme de paquets)</p> <p>Repérage d'un intrus ou identification d'un élément absent</p> <p>Quelques activités de rangement</p> <ul style="list-style-type: none"> - la grandeur (plus petit que, plus grand que) - la quantité (plus que, moins que) <p>Reconnaissance d'un rythme dans une suite linéaire, poursuite d'une suite</p> <ul style="list-style-type: none"> - la forme - la couleur - la grandeur (court, long) - petites quantités (alternance un /trois) 	<p>Activités de comparaison, classement, rangement finalisées par une question ou une préoccupation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'organiser avant un travail - regrouper des objets en vue d'une nouvelle utilisation - répartir des objets entre des enfants ou des groupes - trouver des absents ou des intrus <p>Lors de ces activités, être amené à coder un objet, une propriété, un emplacement, un déplacement</p> <p>Repérage de rythmes plus complexes</p> <p>Recherche d'éléments manquants dans une suite</p> <p><i>Entrée dans l'univers de l'anticipation et de la déduction:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - essayer de prévoir le résultat d'une action - tenir compte du résultat d'un essai pour réajuster son action <p><i>Pensée inductive :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - compléter une suite selon un rythme non explicité verbalement - continuer un tri 	<p>Comparaison, classement, rangement:</p> <ul style="list-style-type: none"> - organisation de l'espace - formes - grandeurs - quantités - organisation du temps - croisement de 2 critères, tableaux à double entrée <p>Lecture, interprétation, production de symboles abstraits</p> <p>Reconnaissance et production de rythmes répétitifs ou évolutifs</p> <p><i>Pratique de jeux pour développer la capacité à déduire, à élaborer une stratégie et à l'adapter en fonction des réponses obtenues</i></p> <p><i>Traiter une situation par essais et ajustements</i></p>
Classer, comparer, ranger	Poursuivre des rythmes	Anticiper, déduire, induire
		Symboliser, coder