

## ÉTAPE 1 : LE JEU DE L'ORDRE

### QUELLES SONT LES DIFFÉRENTES PHASES ?

---

L'élève complète sa bande vierge avec les étiquettes à sa disposition dans une boîte.

Le modèle est visible devant lui.

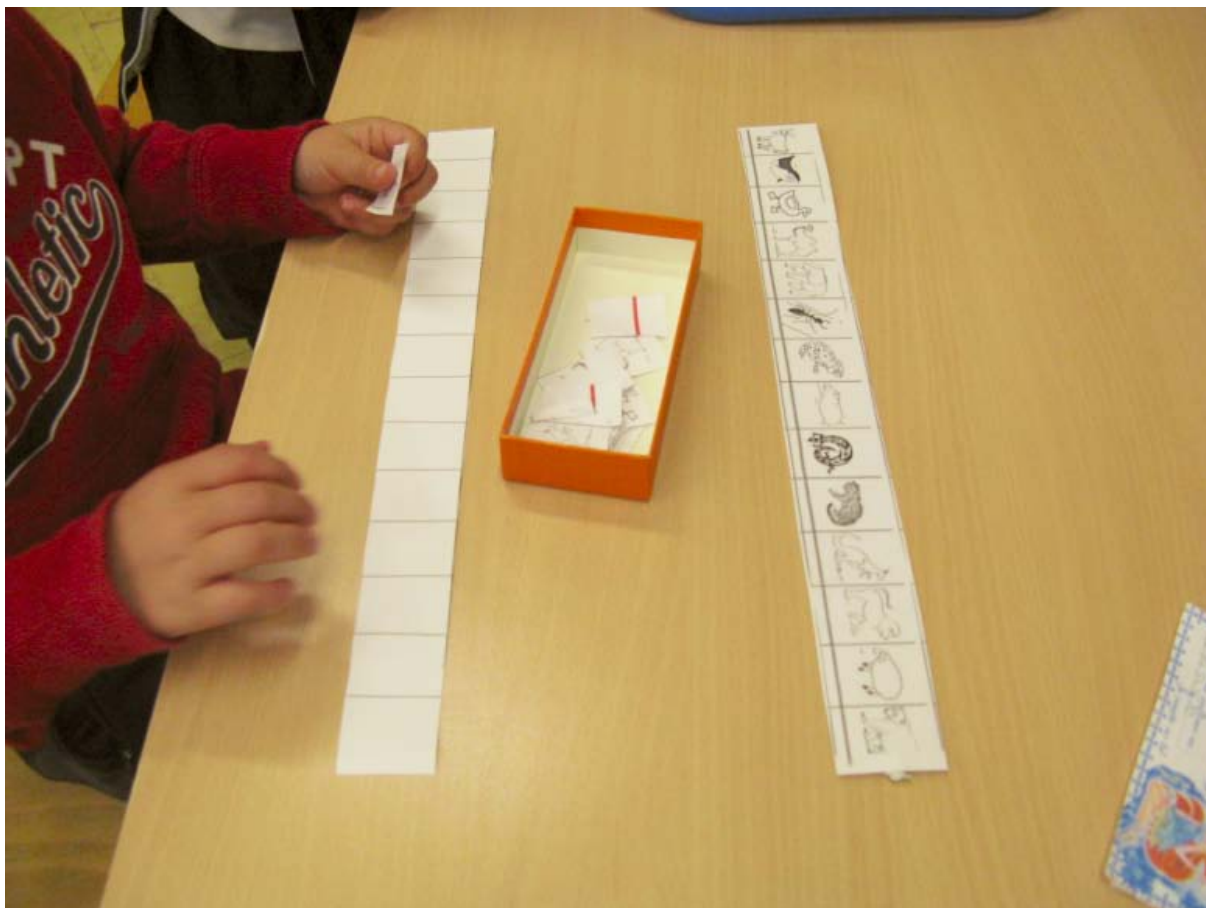
Dans un premier temps, une bande de neuf images lui est proposée, puis après réussite une de quatorze.

Pendant le travail, les images sont juste posées sur les cases.

### QUELLE EST LA CONSIGNE ?

---

« Vous avez devant vous un train d'images, il faut utiliser les images de la boîte pour faire le même train sur la bande sans images. »



### QUAND PROGRAMMER CETTE ÉTAPE ?

---

Il s'agit d'une étape pour permettre aux élèves de s'appropriier le matériel et le problème à résoudre.

## QUELLE ORGANISATION CHOISIR ?

---

Lors du temps d'accueil, chaque enfant a devant lui une bande vierge, une boîte contenant les images à ranger et la bande modèle.

Les enfants qui sont à côté, ont une bande différente.

## QU'APPREND L'ÉLÈVE DANS CETTE ÉTAPE ?

---

L'élève apprend à :

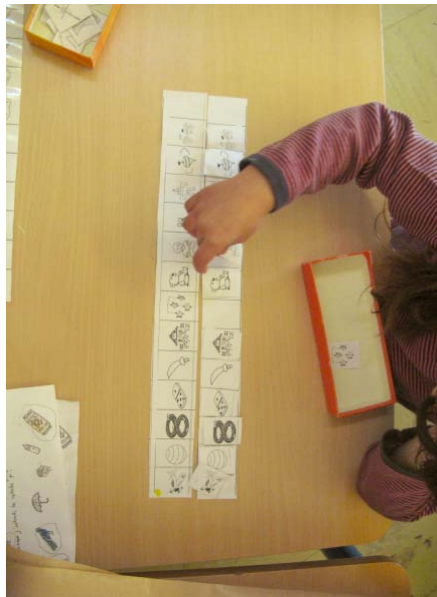
- se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi ;
- se repérer dans l'espace d'une page

Il s'agit de s'approprier les composantes spatiales du dispositif qui sera ensuite utilisé pour conduire l'élève à l'utilisation des nombres ordinaux comme mémoire de la position et de s'assurer de la maîtrise de quelques pré requis.

## COMMENT S'EFFECTUE LA VALIDATION ?

---

Elle se fait en direct par l'enfant qui a la bande modèle devant lui et effectue en permanence des regards d'aller et venue entre le modèle et le travail.



## QUELLES SONT LES DIFFICULTÉS PRÉVISIBLES (MATHÉMATIQUES ET AUTRES)

---

- En GS, nous n'avons pas rencontré d'enfants échouant à cette tâche. Il est possible de ne faire qu'un passage avec une bande de 12 ou 14 images.

- La plupart des enfants effectue la tâche en rangeant les images dans l'ordre: première, deuxième, ....; ils n'ont alors aucun problème.

Certains commencent à utiliser le nombre, ce sont eux qui sont ponctuellement en échec à ce moment mais devanceront les autres ensuite quand la tâche se complexifiera.

- L'expérience montre qu'un premier échec d'élèves dans la tâche proposée n'est probablement lié qu'à l'appropriation plus ou moins rapide du dispositif ; il suffit souvent de les confronter une deuxième fois à la tâche pour qu'elle soit réussie.