



Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position**

# Les ordinaux

« Quand trois poules vont aux champs »

<b>Séquence 1 Séance 1</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques → déplacements</b>
<b>Séquence 1 Séance 1</b>	<b>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Les ordinaux</b>
	<p>-Se déplacer par 3 <b>sans se tenir</b></p> <p>-A chaque fois que la comptine est terminée, demander à un élève (le 1<sup>er</sup> ; le 2<sup>ème</sup> ; le 3<sup>ème</sup>) de réaliser une action : lever les bras, s'asseoir par terre</p> <p>- Modifier la place des élèves dans la file et recommencer</p> <p>- demander à un élève de remplacer l'enseignant : c'est lui qui proposera des actions et validera</p>
<b>Séquence 1 Séance 2</b>	<b>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Les ordinaux</b>
	Représenter la séance de motricité :
	<b>Avec des personnages orientés</b> , si possible de couleurs différentes : rejouer la scène / modifier les demander / varier l'orientation des déplacements des personnages → vers ... Puis vers... (les enfants doivent être capable de modifier le positionnement des personnages) / changer l'ordre des personnages : le 1 <sup>er</sup> est rouge, le deuxième est...
<b>Séquence 1 Séance 3</b>	<b>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Les ordinaux</b>
	<p><b>Par le dessin :</b></p> <p>Dessiner 3 personnages orientés (réfléchir au besoin avec les enfants comment représenter des personnages orientés, éventuellement codage)</p> <p>Identifier le 1<sup>er</sup> → l'enseignant écrit</p> <p>Identifier le 3<sup>ème</sup> →</p> <p>Identifier le 2<sup>ème</sup> ...</p>