

# Jeux de tri et de classement en maternelle : 18 ateliers à imprimer

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

|          |                                                          |
|----------|----------------------------------------------------------|
| Public   | PS, MS et GS                                             |
| Durée    | 10 à 25 minutes                                          |
| Matériel | supports grand format, matériel manipulable et fiches A4 |
| Contenu  | 18 ateliers de tri avec cartes et critères               |

Jeux de tri et de classement en maternelle : 18 ateliers à imprimer doit permettre à l'enfant de comprendre ce qu'il fait avant de lui demander de réussir une fiche. La progression proposée commence par la manipulation ou le grand geste, passe par la verbalisation, puis utilise le papier comme trace et non comme point de départ.

# Fiches d'activité

Chaque fiche ci-dessous possède une mécanique identifiable, un matériel annoncé et un repère de réussite. Imprimez uniquement les pages nécessaires à votre séance.

## 1. Trier par couleur

Durée : 12-20 min    Matériel : 6 à 10 gros objets, 2 zones colorées

Pour « Trier par couleur », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Posez deux cerceaux ou deux feuilles colorées et six objets identiques par la forme mais différents par la couleur. L'enfant place chaque objet, puis nomme la couleur qui a guidé son choix. Mélangez ensuite et recommencez avec une nouvelle couleur cible.

Repère : L'enfant garde le même critère jusqu'au dernier objet et peut le montrer ou le dire.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

## 2. Trier par forme

Durée : 5-8 min    Matériel : formes épaisses en carton ou mousse

Pour « Trier par forme », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mélangez cercles, carrés et triangles de plusieurs couleurs. Demandez de ranger uniquement selon la forme : un carré rouge doit rejoindre un carré bleu. Cette contrainte permet de distinguer la forme de la couleur.

Repère : Les familles restent cohérentes même quand la couleur change.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

## 3. Trier par taille

Durée : 5-8 min    Matériel : 5 bandes ou 5 objets gradués

Pour « Trier par taille », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Présentez cinq objets de même nature mais de tailles nettement différentes. Faites d'abord chercher le plus petit et le plus grand, puis insérez les trois éléments intermédiaires en les comparant deux à deux.

Repère : La série peut être relue de gauche à droite sans inversion.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

## 4. Trier par matière

Durée : 5-8 min    Matériel : objets en bois, tissu, métal, plastique

Pour « Trier par matière », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Réunissez bois, tissu, métal et plastique sous forme d'objets sûrs et assez grands. L'enfant touche puis regroupe ce qui lui semble fabriqué dans la même matière; l'adulte donne ensuite les mots précis.

Repère : Le classement repose sur la matière, pas sur la couleur ou l'usage.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

## 5. Trier vivant/non vivant

Durée : 10-15 min    Matériel : 6 à 12 cartes-images

Pour « Trier vivant/non vivant », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Proposez des images très claires : arbre, chat, fleur, vélo, caillou, cuillère. Après le tri, demandez ce qui peut grandir ou avoir besoin d'eau et de nourriture. Gardez les cas ambigus pour une autre séance.

Repère : L'enfant peut expliquer au moins un indice utilisé pour décider.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

## 6. Trier aliments/objets

Durée : 10-15 min Matériel : cartes aliments et objets du quotidien

Pour « Trier aliments/objets », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mélangez des images de pomme, pain, carotte avec chaussure, savon et ballon. Nommez chaque image puis demandez : 'est-ce quelque chose que l'on mange ?'. Une cuillère peut être ajoutée ensuite pour discuter de l'usage sans la classer comme aliment.

Repère : La réponse suit la question 'se mange / ne se mange pas'.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

## 7. Classer du plus petit au plus grand

Durée : 12-20 min Matériel : 5 bandes ou 5 objets gradués

Pour « Classer du plus petit au plus grand », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Présentez cinq objets de même nature mais de tailles nettement différentes. Faites d'abord chercher le plus petit et le plus grand, puis insérez les trois éléments intermédiaires en les comparant deux à deux.

Repère : La série peut être relue de gauche à droite sans inversion.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

## 8. Classer du plus court au plus long

Durée : 8-12 min Matériel : 5 rubans de même couleur

Pour « Classer du plus court au plus long », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Alignez cinq rubans au même point de départ avant de les comparer. L'enfant déplace un ruban à la fois et justifie sa place en regardant son extrémité, pas sa position initiale sur la table.

Repère : Tous les rubans partent du même repère et l'ordre ne change plus quand on les réaligne.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

## 9. Regrouper par usage

Durée : 10-15 min Matériel : 8 à 12 cartes d'objets

Pour « Regrouper par usage », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Placez des objets ou images liés à quatre actions : se laver, manger, dessiner, jouer. Les enfants construisent les familles et expliquent la fonction commune. Acceptez qu'un objet puisse parfois servir dans deux contextes si l'argument est cohérent.

Repère : Chaque famille est nommée par son usage, pas seulement montrée.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

## 10. Trouver plusieurs critères

Durée : 5-8 min Matériel : 12 cartes combinant plusieurs propriétés

Pour « Trouver plusieurs critères », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Donnez une collection mélangée et laissez le groupe choisir une règle de classement. Avant de toucher aux cartes, un enfant annonce le critère; après le tri, un autre essaie de retrouver la règle sans l'avoir entendue.

Repère : La règle permet de décider où placer une nouvelle carte.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

## 11. Changer de critère

Durée : 10-15 min Matériel : 12 cartes combinant plusieurs propriétés

Pour « Changer de critère », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Donnez une collection mélangée et laissez le groupe choisir une règle de classement. Avant de toucher aux cartes, un enfant annonce le critère; après le tri, un autre essaie de retrouver la règle sans l'avoir entendue.

Repère : La règle permet de décider où placer une nouvelle carte.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

## 12. Justifier un classement

Durée : 5-8 min Matériel : 12 cartes combinant plusieurs propriétés

Pour « Justifier un classement », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Donnez une collection mélangée et laissez le groupe choisir une règle de classement. Avant de toucher aux cartes, un enfant annonce le critère; après le tri, un autre essaie de retrouver la règle sans l'avoir entendue.

Repère : La règle permet de décider où placer une nouvelle carte.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

## 13. Repérer l'intrus

Durée : 5-8 min Matériel : séries de 4 cartes

Pour « Repérer l'intrus », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Posez quatre cartes dont trois partagent un critère évident et une seule s'en écarte. L'enfant montre l'intrus puis explique la règle qui unit les trois autres. Changez ensuite le critère pour montrer qu'un autre intrus peut devenir possible.

Repère : L'enfant justifie son choix par une propriété observable.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

## 14. Construire des familles

Durée : 8-12 min Matériel : 12 cartes combinant plusieurs propriétés

Pour « Construire des familles », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Donnez une collection mélangée et laissez le groupe choisir une règle de classement. Avant de toucher aux cartes, un enfant annonce le critère; après le tri, un autre essaie de retrouver la règle sans l'avoir entendue.

Repère : La règle permet de décider où placer une nouvelle carte.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

## 15. Trier des images de saisons

Durée : 12-20 min Matériel : cartes saisons et zone 'plusieurs réponses'

Pour « Trier des images de saisons », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Utilisez des cartes d'indices saisonniers : feuilles au sol, arbre fleuri, neige, soleil, pluie. Classez d'abord les indices très marqués puis discutez des cartes pluie et soleil, qui peuvent appartenir à plusieurs saisons.

Repère : L'enfant distingue un indice fort d'un indice qui ne suffit pas à lui seul.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

## 16. Trier des moyens de transport

Durée : 8-12 min Matériel : cartes de 6 moyens de transport

Pour « Trier des moyens de transport », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Classez voiture, train, bateau et avion selon leur milieu principal : terre, eau, air. Recommencez ensuite avec un autre critère observable, par exemple 'avec des roues visibles'. Les mêmes cartes changent alors de famille.

Repère : Le critère est annoncé avant le classement et reste le même pendant la manche.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

## 17. Trier des animaux

Durée : 10-15 min Matériel : figurines ou cartes d'animaux

Pour « Trier des animaux », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Choisissez des animaux dont les pattes sont bien visibles. Faites un premier classement 'deux pattes / quatre pattes', puis introduisez un poisson pour obliger à créer une troisième famille.

Repère : L'enfant compte ou montre l'indice utilisé avant de déplacer la carte.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

## **18. Inventer une règle de tri**

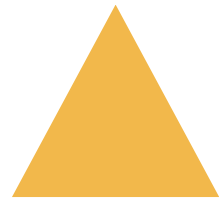
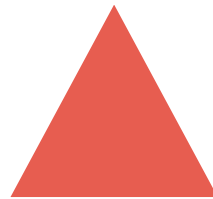
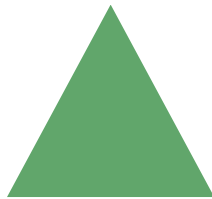
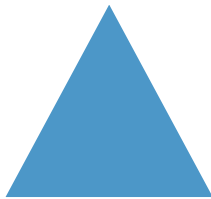
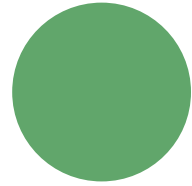
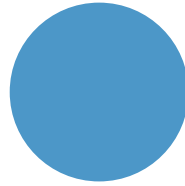
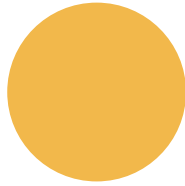
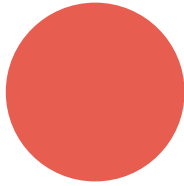
Durée : 12-20 min    Matériel : 12 cartes combinant plusieurs propriétés

Pour « Inventer une règle de tri », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Donnez une collection mélangée et laissez le groupe choisir une règle de classement. Avant de toucher aux cartes, un enfant annonce le critère; après le tri, un autre essaie de retrouver la règle sans l'avoir entendue.

Repère : La règle permet de décider où placer une nouvelle carte.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

## Cartes de tri - formes et couleurs



## Fiche : changer de critère

Découpez les formes de la page précédente. Triez-les d'abord par forme, mélangez, puis triez les mêmes cartes par couleur. Comparez les deux organisations.

## Checklist avant utilisation

- ☐ Le matériel réel correspond à ce qui est annoncé.
- ☐ La consigne peut être expliquée en moins d'une minute.
- ☐ Le critère de réussite est visible avant de commencer.
- ☐ Une version plus courte est prévue si le groupe décroche.
- ☐ Le rangement ou l'arrêt de l'activité est anticipé.