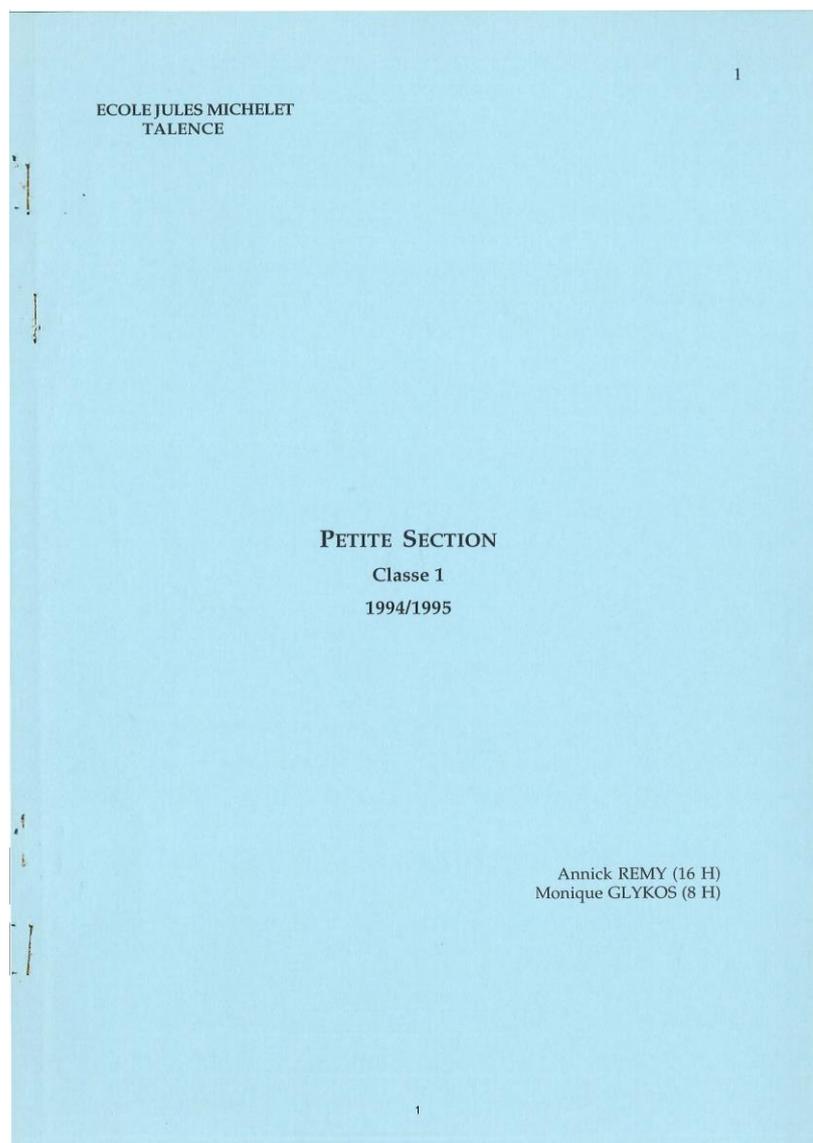




**CENTRO DE RECURSOS DE DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS GUY BROUSSEAU
CRDM-GB**

ACTIVIDADES MATEMÁTICAS extraídas del Informe anual (*BILAN*) de la Escuela J. Michelet de Talence. Curso escolar 1994/95. Nivel: Maternal Ps1



IV / ACTIVITES A ORIENTATION MATHEMATIQUE

1°) Activités "problématiques"

Activités nécessitant la prise en compte de plusieurs critères : organisation sur l'espace feuille, orientation et repérage.

• 1ère situation : fin mars

Cette situation est encore née d'une histoire : "Par une journée d'hiver".

Nous y voyons cinq sortes d'animaux se réveiller après l'hiver, et courir tout au long des pages, de plus en plus nombreux, toujours dans la même direction pour arriver enfin, devant une petite fleur qui sort de la neige. Là, ils s'assoient tous en rond autour d'elle, et la regardent. C'est le printemps.

La maîtresse propose un collage.

Sur une feuille de format (29 x 42), elle colle une petite fleur, qu'elle place au milieu de la largeur, sur le bord de la feuille. La feuille sera présentée dans le sens de la longueur, avec la fleur à droite.

Les animaux, tous en position de course, sont photocopiés et découpés individuellement pour être donnés aux enfants en grand nombre.

Consigne : "Vous allez coller les animaux, ils courent pour aller regarder la petite fleur"

Les résultats sont très bons. Sur 25 enfants :

- 19 ont bien respecté la direction. Les animaux courent en regardant la fleur.

Cependant plusieurs stratégies apparaissent.

. certains enfants n'ont collé que 5 animaux, un de chaque sorte, courant en ligne, ou non.

. des enfants ont collé beaucoup d'animaux répartis sans ordre dans la feuille, mais toujours dans le bon sens.

. des enfants ont collé les animaux en une ou plusieurs lignes, respectant les classes ou non

- 2 enfants n'ont réussi que partiellement.

Seuls, les animaux collés tout près de la fleur sont placés d'une façon adéquate. Lorsqu'ils s'en éloignent, ils sont mis dans tous les sens.

- 4 enfants ont simplement fait du collage

• 2ème situation : début Avril

Cette fois, la petite fleur est collée au milieu de la feuille et les animaux mis à la disposition des enfants sont tous assis, suivant diverses positions dans l'espace : face, profil droit, profil gauche, de dos, de trois quart.

Consigne : "Vous allez coller les animaux. Il faut qu'ils soient assis autour de la petite fleur et qu'ils la regardent".

Résultats : sur 25 enfants

- 15 ont réussi. C'est à dire que sur ces représentations, les animaux sont assis en rond et que leurs yeux peuvent regarder la fleur. La position de dos, n'a pas été retenue dans l'évaluation des réussites, parce que trop difficile pour des enfants de cet âge.

- 5 enfants réussissent partiellement

- 4 enfants collent des animaux sans aucune prise en compte de la consigne.

- 3ème situation : début-mars

Voilà deux mois, que l'histoire de Pezzetino est dans la classe. Les enfants la connaissent parfaitement.

La maîtresse propose aux enfants, une feuille (21 x 29) sur laquelle elle a collé une demi-feuille de papier bleu symbolisant l'eau et Pezzetino dans son petit bateau, naviguant à la surface de l'eau.

Consigne : tout en montrant la feuille préparée, la maîtresse dit : "aujourd'hui, je vous ai préparé ce travail. Pezzetino a pris son petit bateau pour aller demander à Celui-qui-nage, s'il n'a pas perdu un petit morceau. Moi, j'ai fait Pezzetino, le petit bateau, mais je n'ai pas fait Celui-qui-nage.

C'est votre travail ! Vous allez coller des petits morceaux pour faire Celui-qui-nage !".

Bien entendu, la maîtresse ne fait alors rien formuler quant à la position de Celui-qui-nage dans l'espace de la feuille, puisque c'est cela même qu'elle veut évaluer.

Résultats : sur 26 enfants

- 21 enfants ont représenté Celui-qui-nage dans l'eau.
- 6 ont mis des morceaux dans le ciel et dans l'eau

2°) utilisation d'un codage (fin avril - début juin)

Lors des séances hebdomadaires de cinéma, la maîtresse a très souvent raconté, à la demande des enfants, l'histoire du Petit Chaperon Rouge. Ils en connaissent très bien le déroulement.

La maîtresse découvre, une illustration codée de cette histoire. Tous les personnages y sont représentés par des petits ronds de couleur.

- . rond rouge -> chaperon rouge
- . rond noir -> le loup
- . rond orange -> la maman
- . rond bleu -> la grand-mère
- . rond marron -> le chasseur

Les éléments du décor sont codés

- plusieurs ronds verts -> forêt
- rectangle marron -> la maison

Cette imagerie du Petit Chaperon rouge séduit la maîtresse. Entrer dans un codage, lui apparaît comme le prolongement du travail commencé avec Petit bleu, Petit jaune et Pezzetino.

Si les enfants intègrent le code, sa simplicité de représentation graphique peut leur permettre de décrire les différentes étapes du récit. Ce travail sera alors, la mise en oeuvre d'un acte symbolique.

a) Présentation de l'histoire codée

Fin avril, la maîtresse présente à la classe l'histoire codée. Elle dit aux enfants qu'elle va leur raconter l'histoire du Petit Chaperon Rouge. Cette fois-ci avec un livre.

A la première page, elle demande aux enfants s'ils y voient le Chaperon Rouge. Sans une hésitation, les enfants voient le point rouge dans la forêt de ronds verts, ils y voient aussi très bien, le point noir.

A partir de ce moment là, les enfants sont entrés dans le décodage et ont pu grâce à leur connaissance du récit découvrir toutes les conventions du code.

Jour après jour, ils ont décodé la suite des pages.

Au fur et à mesure de leurs découvertes, la maîtresse affichait les éléments du code sur le panneau d'affichage et les mettait aussi dans le journal de la classe.

b) Utilisation du code

Les enfants ont à représenter les différentes étapes du récit.

Etape n°1 : la maman dit au petit Chaperon Rouge d'aller voir sa grand-mère.

La scène se passe devant la maison de la maman au coeur de la forêt.

La maîtresse donne une feuille (19 x 35) présentée dans la longueur, sur laquelle elle a préalablement collé la maison à gauche. Les enfants ont à leur disposition des coupelles de peinture verte, rouge, et orange, des petites éponges mises au bout de tubes, qui trempées dans la peinture, fonctionnent comme des tampons.

Les enfants vont travailler par groupes de six. Ils auront à représenter : la maman, le Chaperon Rouge, et la forêt.

Ne faire qu'une seule tache pour représenter la maman d'une part et le Chaperon Rouge d'autre part, nécessite une maîtrise du geste spontané, résultat d'une coordination entre l'activité mentale et l'activité motrice.

Résultats : sur 26 enfants

- 12 enfants réussissent
- 11 enfants font de nombreux personnages
- 3 enfants font un des personnages en double

Etape n°2 A : le Petit Chaperon Rouge rencontre le loup dans la forêt.

Les enfants font un collage sur une feuille (19 x 35). Ils ont à leur disposition des ronds verts de tailles différentes, des ronds rouges et des noirs.

Résultats : sur 27 enfants

- 21 enfants réussissent
- 6 enfants collent trop de personnages

Etape n°2 B : la même scène est représentée à la peinture, à l'aide de gros tampons de moquette ronds.

Résultats : sur 25 enfants

- 13 enfants seulement réussissent
- 12 enfants se laissent aller au plaisir de "tamponner".

Etape n°3 : le loup arrive devant la maison de la grand-mère.

Les enfants font un collage sur une feuille (19 x 35) où la maison est collée à droite, cette fois. Ils ont à leur disposition des ronds verts, bleus et noirs

Résultats : 26 enfants

- 22 enfants réussissent
- 4 enfants échouent (trop de personnages)

Etape n°4 : le loup mange la grand-mère. Il est couché dans le lit et attend que le Chaperon Rouge arrive.

Activité de collage. Sur une feuille (15 x 15) la maîtresse a collé le lit. Elle met à la disposition des enfants des ronds noirs (4 cm de diamètre) et des ronds bleus et rouges.

Le rond noir est agrandi pour permettre l'inclusion de la grand-mère.

Résultats : 24 enfants

- 22 enfants réussissent

La classe en est là, au moment de donner le bilan à la frappe.

Etape n° 5 : le loup a mangé la grand-mère et le Chaperon Rouge. Il dort dans le lit de la grand-mère, le chasseur arrive.

La maîtresse a collé le lit sur une feuille (15 x15), les enfants ont à leur disposition les ronds noirs, rouges, bleus, marrons, verts.

Etape n° 6 : Le chasseur a tué le loup. Il est dans le lit, mort. (une petite bande noire représente alors le loup). On retrouve la grand-mère, le Chaperon Rouge et le chasseur autour du lit.

Activité de collage sur une feuille (15 x 15). La maîtresse y a collé le lit. Les enfants ont tous les ronds à leur disposition avec des ronds noirs, et des bandes noires.

Pour la première fois tout est mélangé, au lieu d'être présenté trié.

Etape n° 7 : Devant la maison, tout le monde se retrouve ; le Chaperon Rouge, la grand-mère, la maman, le chasseur, le loup mort.

Travail de collage. Tous les éléments de l'histoire sont donnés aux enfants avec en plus des éléments "intrus", 'des ronds roses et des rectangles jaunes.

Etape n° 8 : Entre la situation 2 et la situation 3, s'est glissée une activité "d'évaluation".

La maîtresse met à la disposition des enfants des bandes de papier (30 x 2). Il y en a des vertes, des noires, des rouges, des oranges et des marrons clairs (maison).

Les enfants vont découper des morceaux et les coller sur une feuille (15 x 15).

Consigne : "Aujourd'hui il y a un atelier de découpage collage. J'ai préparé toutes ces bandes (la maîtresse les montre) Vous allez découper des petits morceaux, puis les coller sur cette feuille. Avec tous vos petits morceaux, vous pouvez raconter l'histoire du petit Chaperon Rouge.

La maîtresse espère que les enfants vont découper puis coller

- plusieurs morceaux verts
- un morceau rouge
- un morceau noir
- un morceau orange
- un morceau marron clair

Résultats : sur 26 enfants

- 12 enfants réussissent

- 3 enfants réalisent la rencontre du loup et du Chaperon Rouge (absence de la maman et de la maison)

- 1 enfant fait 2 maisons

- 8 enfants découpent et collent simplement.

Cette activité montre que certains enfants (12), ont pu faire une abstraction de la forme, pour ne considérer que la couleur.

3°) Constitution d'une collection d'objets : la valise de Toutou

a) Description de la situation

Il s'agit de reproduire "le jeu de la boîte vidée" (cf. Jacques Péres), en l'adaptant à la classe des petits.

Les enfants sont rassemblés sur les bancs . Comme tous les matins, la maîtresse va chercher la marionnette Toutou.

Ce matin là, Toutou arrive en portant une valise dans laquelle il y a 3 objets.

Nous les regardons et apprenons à les nommer. Puis les objets circulent parmi les enfants qui les touchent et les nomment chacun à leur tour. Lorsque tous les enfants ont touché et nommé les trois objets, la maîtresse les range dans la valise.

C'est alors que Toutou annonce que demain, il reviendra avec la valise et que si nous nous souvenons de tout ce qu'il y a dedans, il nous donnera un autre objet.

La valise est fermée et rangée dans le placard avec Toutou.

Le lendemain, les enfants enthousiastes, attendent la venue de Toutou et de sa valise. Lorsqu'il arrive, la maîtresse doit être très vigilante à ce que les objets ne soient pas nommés avant que le jeu ne commence. A l'aide d'une comptine, la maîtresse interroge les enfants. Celui sur qui le sort tombe, doit nommer un des objets cachés dans la valise que la maîtresse sort et pose sur le tapis.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'au moment où tous les enfants sont d'accord pour dire qu'il n'y a plus rien dans la valise. C'est alors que la maîtresse l'ouvre et la retourne.

S'il tombe quelque chose de la valise, c'est perdu, s'il ne tombe rien : c'est gagné, et Toutou donnera un nouvel objet.

Cette situation a permis la constitution d'une collection de 15 objets. Elle a nécessité 21 séances qui se sont déroulées du 13.10 au 12 01.

Remarque :

Il semble que 15 soit le nombre maximum d'objets de la collection contrôlable collectivement dans une classe de petits. Au-delà, le jeu deviendrait trop difficile et entraînerait une lassitude des enfants.

b) Les objectifs

- donner une cohésion à la classe en favorisant le sentiment d'appartenance à un groupe.

- constituer un patrimoine commun et se mettre d'accord sur des dénominations,

- apprendre à prononcer correctement nom des objets,

- prendre la parole dans un groupe,

- apprentissage de la vie sociale : respect des règles du jeu qu'on ne peut pas transgresser.

Exemple : ne pas souffler, attendre d'être interrogé.

Petit à petit, la maîtresse fait donc en sorte que les enfants intègrent cette exigence parce qu'elle fait partie du jeu lui-même.

4°) Le jeu des photos (Activité déjà conduite en 91-92 et 92-93)

Les objets de la valise de Toutou sont photographiés. Ces photos sont d'une belle qualité et désignent sans ambiguïté les objets qu'elles représentent. Nous voulons nous assurer que tous les enfants les perçoivent comme des "tenant-lieux" des objets.

Hypothèse de travail :

En apportant une collection de photos, montrée aux enfants, nous faisons l'hypothèse que dans certaines conditions, que nous décrirons plus loin, une collection de "tenant-lieux" permettra de contrôler une collection d'objets.

a) Introduction des photos

Toutou arrive avec les 15 photos des objets de la valise et 5 photos d'objets intrus.

Ces intrus sont immédiatement repérés. Une vérification par correspondance avec les objets nous permet d'écarter les photos d'intrus.

La collection des photos des objets de la valise est ainsi constituée.

Les photos de la collection sont accrochées sur un panneau, installée dans le coin regroupement.

b) Cette collection a-t-elle joué le rôle que l'on attendait ?

Nous voulions savoir si la présence des photos pouvait aider les enfants lors du "jeu de la boîte" vidée. Nous espérions les voir se référer au panneau lorsqu'ils étaient interrogés et qu'ils cherchaient la réponse.

Au moment du jeu, la maîtresse n'a jamais tenté d'attirer l'attention des enfants sur ces photos. Leur présence dans la classe permettait aux enfants d'y prêter éventuellement attention à certains moments. Dans ce cas, les enfants venaient librement nommer les objets ou simplement les regarder.

Notre attente fut déçue car pendant 3 séances du "jeu de la boîte vidée", le panneau n'a jamais fonctionné comme un moyen de contrôle. Nous n'avons pas pu identifier une exploration réelle des photos.

Cependant, le panneau a permis, à certains enfants interrogés de répondre lorsque leur regard tombait par hasard sur les photos.

Ces opportunités n'ont pas développé le comportement attendu chez les enfants. En tout cas, aucun enfant n'a visiblement fait référence à ces photos.

c) Le jeu des photos lui-même

Constitution d'une sous-collection de la collection de référence à l'aide des photos.

1°) Description de la situation

L'activité se déroule dans un moment collectif. La maîtresse dépose la valise contenant les objets, ouverte, sur une table à l'écart du groupe, donne à un enfant des photos dont le nombre variera, lui demande d'aller chercher les objets photographiés et de les ramener dans un petit panier en un seul voyage.

La validation se fait devant le groupe. Le joueur revient devant le groupe qu'il a reçu et les objets qu'il ramène.

Aidé du groupe, il étale les photos sur le tapis, prend les objets, un par un, du panier, en cherchant la photo correspondante pour le poser dessus.

2°) Déroulement de la 1ère séance 23.3

Activité préliminaire

Lors de cette séance, il s'agit de s'assurer que les enfants comprennent bien le jeu de base.

Toutou arrive avec sa valise et nous propose un nouveau jeu avec les objets et les photos.

Les objets sont sortis de la valise et étalés sur le tapis. La maîtresse distribue une photo par enfant. Ceux-ci doivent aller chercher l'objet dont ils ont la photo.

Tous les enfants sauf un réussissent au premier essai. Un deuxième essai permet une réussite complète.

- L'activité elle-même

La maîtresse : "c'était un jeu facile Toutou, tous les enfants ont réussi ! Et bien, maintenant, moi aussi, je vais vous apprendre un autre jeu ! Je vais poser la valise sur la table, là-bas. Elle sera ouverte avec tous les objets dedans. Puis je vais donner plusieurs photos à un seul enfant qui devra rapporter dans ce panier tous les objets qui sont photographiés sur les photos que je lui ai données. Il devra rapporter tous les objets en une seule fois".

C'est lors des premiers jeux que cette consigne sera répétée, mieux comprise. En aucun cas, la maîtresse ne s'éloignera de cette première consigne. Il lui appartient d'assurer les modalités du jeu, sans donner aucun conseil qui faciliterait une réussite à court terme au détriment de stratégies construites par les enfants.

- Le jeu

Nous avons pris le parti de décrire les stratégies des 5 enfants ayant joué lors de cette séance.

En effet, cette première séance permet d'entrevoir la variété des stratégies. On voit d'ailleurs que si la maîtresse avait donné des consignes d'organisation, elle aurait donné la solution du problème.

Étaler soigneusement les photos, associer un objet à une photo, abandonner ceux qui ne sont pas concernés, sont des indices de progrès dans le contrôle des deux collections (photos et objets).

C'est la répétition de cette activité qui fera développer ces stratégies et donc apprendre à concevoir, à contrôler une collection.

Chaque joueur reçoit 4 photos.

- 1er joueur : Kadiali

Il ne regarde pas les photos et rapporte tous les objets de la valise.

La maîtresse 'alors Kadiali, montre nous ce que tu as fait! montre nous tes photos et les objets que tu es allé chercher''

Kadiali pose les bons objets sur les 4 photos et reconnaît son échec au vu de tout ce qui reste dans le panier.

En tant que 1er joueur, la maîtresse lui accord un 2ème essai.

Kadiali a alors le même comportement que précédemment et rapporte encore tous les objets de la valise.

- 2ème joueur : Gabriel

Il laisse ses photos en tas et essaie de les soulever une par une du bout du doigt. Malheureusement, 2 photos restent collées ensemble. Gabriel ne rapporte que 3 objets justes. Il échoue mais il a compris.

- 3ème joueur : Renaud

Il n'explore pas le tas de photos. Il les pose sur la table, elle s'écartent légèrement. Renaud rapporte 2 objets justes et 2 objets faux.

- 4ème joueur : Emilien

Il étale les 4 photos sur la table et pose les objets qu'il prend dans la valise sur les photos. Emilien réussit.

- 5ème joueur : Manon

Elle étale les photos et pose les bons objets dessus. Puis elle range dans le panier les couples photos-objets. Manon réussit.

3°) Déroulement des séances suivantes

Elles se déroulent toutes comme la première. La maîtresse dit la consigne au début de chaque séance et la redit en particulier à chaque joueur.

Au fur et à mesure du déroulement des séances, certains enfants élaborent et tentent de formuler les stratégies gagnantes, d'autres donnent des conseils aux joueurs et beaucoup attendent la validation pour manifester bruyamment leur joie lors d'une réussite ou argumenter en cas d'échec : Kadiali "Pourquoi, il a ramené le yoyo ?"

Nous avons joué avec 4 photos, puis avec 7, au fur et à mesure des réussites. La maîtresse ne fait pas remarquer le changement du nombre des photos. Au cours d'une même séance, elle adapte le nombre des photos en fonction de la progression de chacun.

Le 1er juin, 20 séances ont été conduites

e) Les résultats (voir le tableau)

Le jeu des photos

* CLASSE 1 * 1994-95 *

essais	4 Objets							7 objets		
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
BCE	⊕							⊕		
CME	+	+	+	+	⊕			⊕		
GOD	+	⊕						+	⊕	
HAN	+	+	⊕					⊕		
HFP	⊕							⊕		
LEM	ab							ab		
ICD	⊕							⊕		
OYM	+	⊕						+	⊕	
SIM	⊕							⊕		
SIS	+	+	+	+	+	+	⊕	⊕		
AED	+	+	+	⊕				+	⊕	
BAN	⊕							⊕		
BUY	+	+	⊕					⊕		
BEJ	+	+	+	⊕				⊕		
ADK	+	+	⊕					⊕		
DAE	⊕							⊕		
GAR	+	⊕						⊕		
IDM	⊕							⊕		
KEN	+	⊕						⊕		
LAA	+	+	+	⊕				+	+	⊕
LDM	⊕							+	⊕	⊕
MYG	+	⊕						⊕		
MMM	+	+	+	+	⊕			⊕		
REM	⊕							⊕		
SRS	+	⊕						⊕		
SDP	+	+	⊕					⊕		
SOX	+	⊕						⊕		
DP	+	+	⊕					⊕	+	

Etude des stratégies et des validations :

6 stratégies repérées :

Stratégies perdantes :

S1 : laisser les photos au fond du panier (ou les poser sur la table) et prendre éventuellement l'objet de la photo visible.

S2 : Conserver les photos en pile mais tenter de repérer un autre objet que celui de la première photo en "entrouvrant" le paquet de photos.

Stratégies qui peuvent aboutir :

S3 Construire l'ensemble des couples "photo-objet" :

S4 L'enfant prend une photo et l'objet et met le tout dans le panier et ainsi de suite.

L'enfant étale les photos, pose les objets sur chaque photo et porte ces couples dans le panier (en essayant de les empiler). Il constitue une nouvelle collection (de couples).

S5 L'enfant étale les photos, pose les objets sur chaque photo et met les objets dans le panier puis rempile les photos. Il a ainsi reconstitué deux collections.

S6 L'enfant étale les photos, et par contrôle du regard, constitue la collection des objets. Cette stratégie élaborée est la plus répandue en fin d'apprentissage et n'est pas sans risques.

Les validations :

Tous les jours, les enfants voient les bons objets sur les bonnes photos et ils ne sont pas capables de reproduire cette action lors du jeu. Ces deux activités diffèrent. Elles interfèrent sans doute.

Dans la phase de validation, cette correspondance va de soi (les photos sont là et les objets aussi) et donc la constitution des collections n'est pas, à ce moment, à la charge de l'élève.

Lors de la constitution de la collection d'objets à partir des photos, l'E doit prendre en charge une façon de constituer cette collection.

La validation peut différer selon que la collection des objets est

- celle des photos (réussite),

- contient celle des photos (pour comprendre l'erreur, il faut concevoir qu'il y en a "qui ne devraient pas être là !")

- est en intersection (non vide) avec celle des photos. Dans ce cas l'erreur est détectée d'au moins deux façons : ("pourquoi il a rapporté la grenouille", "il y a pas le yoyo").

Au fur et à mesure du déroulement des séances, les enfants anticipent de plus en plus le résultat en voyant ce qui est rapporté. Au début, il faut attendre que les objets aient été posés sur les photos pour que les enfants se hasardent à conclure. Au bout de 20 séances, les enfants voient très vite dès la lecture des deux collections. Toutefois la maîtresse continue à demander de laisser le joueur terminer sa vérification.

Conclusion

Cette situation intéresse beaucoup les enfants. Malheureusement, leur envie de jouer ne peut pas toujours être satisfaite. Étant donné le petit nombre d'enfant pouvant jouer à chaque séance (entre 3 et 5), du nombre d'essais nécessaires à chacun dans le processus d'apprentissage, des enfants qui reviennent après une absence et qu'il faut faire jouer, la rotation des élèves dans le jeu est lente.

Comment augmenter le nombre de joueurs à chaque séance, sans rallonger la durée de la séquence et préserver le plaisir et l'intérêt des enfants ?

C'est en pensant à cela que nous avons fait le choix de ne pas accorder un 2ème essai immédiatement après l'échec.

La maîtresse a conduit cette activité avec beaucoup de plaisir.

V/ LES ACTIVITES PHYSIQUES

Trois fois par semaine, nous y consacrons 20 minutes dans la salle de jeux.

Nous en avons exploré les différents matériels. Ils nous ont permis d'agir sur plusieurs fonctions.

- grimper
- lancer
- glisser
- faire de l'équilibre
- sauter

- La maîtresse peut organiser plusieurs zones d'activités différentes dans l'espace de la salle de jeux. Cette organisation permet d'agir sur plusieurs fonctions au cours d'une même séance. Les enfants se dirigent librement dans ces ateliers.

- Chaque enfant peut aussi recevoir un accessoire et l'utiliser à sa guise.
- Nous avons aussi fait la ronde.

CONCLUSION

A cet âge où les capacités de représentations graphiques ne permettent pas encore de productions, figuratives ou même suffisamment structurées, ces activités avaient pour objectif de permettre à l'enfant (par le biais du collage et/ou du codage couleur) de réaliser une situation explicite "lisible".

Toutes ces activités impliquent également un travail important dans le cadre de la structuration spatiale. On pourrait envisager un prolongement mettant en oeuvre la structuration temporelle : mise en ordre chronologique des différentes étapes du Petit Chaperon Rouge.

La maîtresse a trouvé très satisfaisant de pouvoir mettre en relation les activités de langage et les activités d'ateliers.