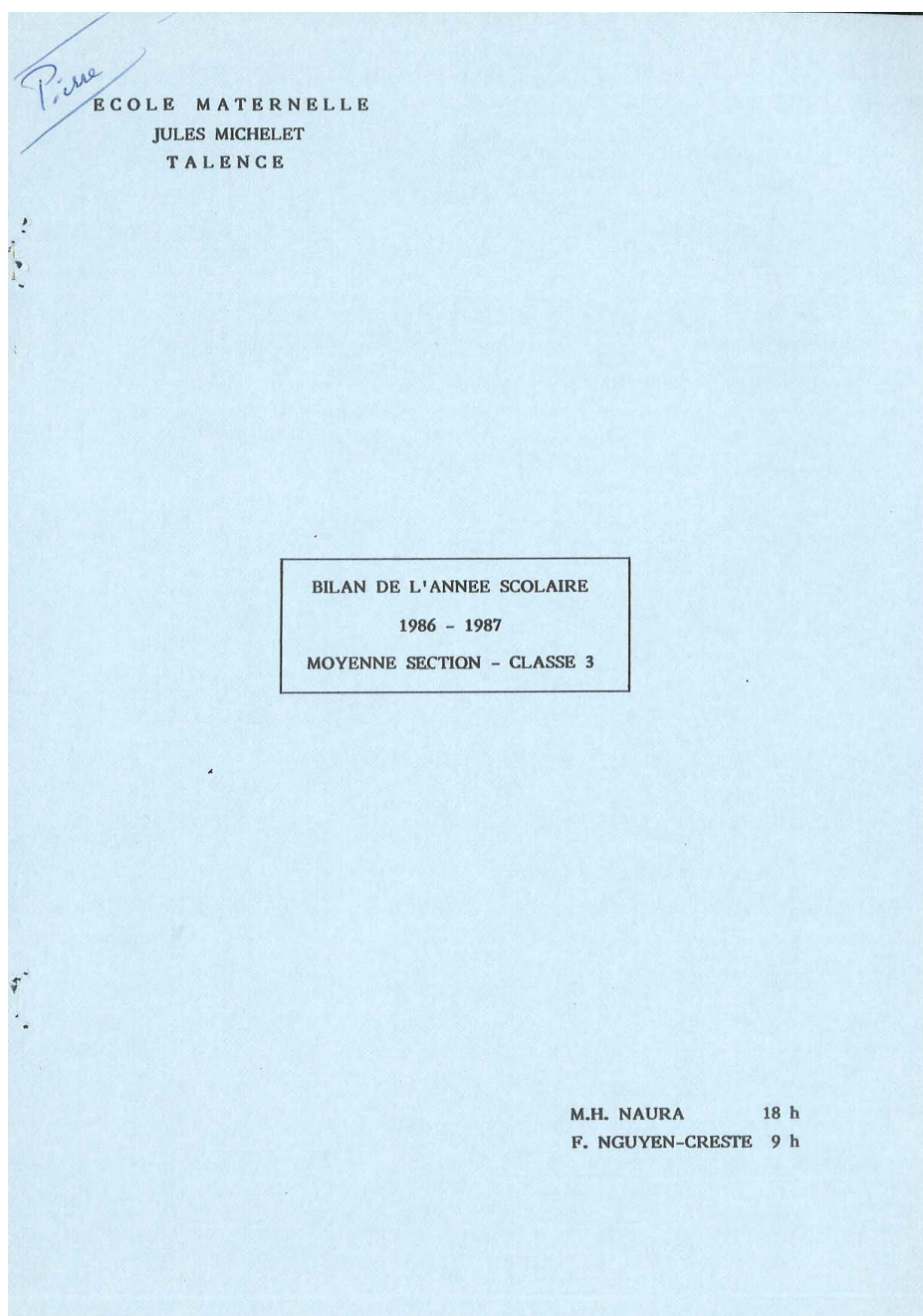




**CENTRO DE RECURSOS DE DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS GUY BROUSSEAU
CRDM-GB**

ACTIVIDADES MATEMÁTICAS extraídas del Informe anual (BILAN) de la Escuela
J.Michelet de Talence. Curso escolar 1986/87. Nivel: Maternal. Ms3



III - FONCTIONNEMENT DE L'EQUIPE PEDAGOGIQUE

Dans la classe, Marie-Hélène NAURA intervient 18 heures et Françoise NGUYEN-CRESTE, 9 heures. Marie-Hélène SALIN, P.E.N, vient nous aider à la préparation des activités mathématiques le lundi soir.

IV - RAPPORTS AVEC LES PARENTS

Deux réunions ont eu lieu, une en début d'année scolaire afin de donner aux parents des informations concernant l'école, les activités proposées, le déroulement de la journée ; et l'autre en fin d'année pour faire le bilan du travail effectué.

Les parents ont libre accès à la classe pour rencontrer les maîtresses et voir les réalisations de leur enfant.

B - ACTIVITES A ORIENTATION MATHEMATIQUE

I - SITUATIONS DE FABRICATION D'OBJETS OBEISSANT A CERTAINES CONTRAINTES.

1. Objectifs :

- Les enfants sont mis dans des situations où ils surmontent les difficultés par un processus "essais erreurs"
- le travail est individuel et suppose une activité manuelle et intellectuelle de chaque enfant
- l'intervention du groupe permet de réajuster, de comparer les moyens mis en oeuvre par chacun.

2. Exemples d'activités :

Mobiles.

- pommes : pastilles de couleur (sur un fil)
- ballon en volume.

Avec un gabarit, les enfants dessinent et découpent une rosace et deux pastilles de la même couleur. Problème : comment fermer la rosace et obtenir le volume ?

.../...

Pliages : sapins - tulipes

Enveloppe : Nous proposons aux enfants de fabriquer une enveloppe pour ranger les différents morceaux des découpages nécessaires aux décorations de Noël.

Cahiers : Nous proposons aux enfants de fabriquer un cahier pour coller les épisodes d'une histoire que nous leur avons racontée (le livre de la jungle). Cette activité ayant eu lieu en fin d'année nous ne pouvons indiquer ici les stratégies utilisées.

II - LE JEU DES GRAINES

Nous avons pendant un petit nombre de séances, utilisé une situation qui nous a été proposée par René BERTHELOT, portant sur l'énumération.

A/ Objectif :

Cette activité a : 1°) pour but, la réalisation par l'enfant d'une correspondance terme à terme entre 2 collections.

Dans cette situation, la correspondance n'est pas matérialisée d'une manière visible. Des pots opaques ne permettent pas à l'enfant de voir où il en est pendant la distribution.

2°) pour objectif, l'élaboration d'une stratégie de réalisation de cette correspondance.

Cette activité peut aider l'enfant à acquérir une des compétences nécessaires au dénombrement par comptage, qui concerne la mise en correspondance un à un de chaque objet.

B/ Le jeu :

On dispose dans la classe d'une collection de tirelires opaques. Il s'agit pour chaque enfant qui dispose d'une collection de jetons en nombre supérieur au nombre de tirelires, de mettre un jeton et un seul dans chaque tirelire. Quand il estime avoir terminé, il soulève les tirelires pour savoir s'il a perdu ou gagné.

Les variables de cette situation sont :

- le nombre de pots
- qui pose les pots sur la table ? l'enfant ou la maîtresse

.../...

. Si c'est l'enfant, une autre variable intervient : la permission de déplacer ou non le pot après l'avoir rempli ou d'utiliser tout autre moyen permettant de repérer là où il en est dans la distribution des jetons.

. Si c'est la maîtresse : la position des pots. La maîtresse peut choisir de placer l'enfant dans une situation facile : pots alignés par exemple, ou difficile : pots en désordre. Dans ce dernier cas, l'enfant doit construire lui-même une structuration mentale des pots pour réussir.

- le nombre d'essais successifs.

C/ Nos choix en moyenne section, au mois de janvier

- Nous avons choisi 6 tirelires dans un premier temps, puis 12

- Ce sont les enfants qui posent les pots sur la table, la maîtresse n'interdit pas à l'enfant l'utilisation de moyens trouvés par lui pour se repérer dans sa distribution.

- Nous n'avons pas eu le temps d'explorer la variable "position des pots déterminée par la maîtresse".

- Les enfants avaient droit à 2 essais.

D/ Déroulement du jeu :

Le jeu s'est déroulé pendant 4 séances.

1 séance -> 6 pots

3 séances -> 12 pots.

La première séance a eu lieu le 20.1.1987.

Matériel : Nous disposons de 6 pots fendus dans le fond et d'une coupelle de graines.

Les enfants sont réunis autour de la maîtresse qui présente le jeu.

"Aujourd'hui, on va faire un petit jeu avec des pots fendus comme des tirelires, et des graines (la maîtresse montre le matériel).

Tout d'abord, vous allez installer les pots sur la table, la fente en haut, et pour gagner à ce jeu, il faut mettre une graine et une seule dans chaque pot. Il faut que tous les pots aient une graine.

Attention ! vous n'avez pas le droit de regarder dans les pots."

.../...

- Un enfant vient jouer devant le groupe.

. La maîtresse demande comment faire pour savoir s'il a gagné.

Les enfants proposent de soulever les pots.

Elle soulève les pots et pose la graine sur le pot...

Le groupe : "il a gagné ! il y a une graine, partout, sur chaque pot".

- Un 2ème enfant vient jouer.

La maîtresse vérifie : au 3ème pot... le groupe manifeste : "Il a perdu"

La maîtresse demande : "Est-ce que je continue à regarder sous les autres pots ?"

Le groupe : "Non ! il a mis 2, c'est perdu !"

"Maintenant, je vais installer le jeu sur la table ovale, et vous jouerez chacun à votre tour. Quand vous aurez posé les pots, vous prendrez les graines et vous mettrez une graine dans chaque pot et une seule. Quand vous penserez avoir terminé, vous m'appellerez et nous vérifierons ensemble si vous avez gagné.

- A la fin de cette première séance, 4 enfants échouent. Devant le nombre important de réussites qui nous montre que le jeu est bien compris, nous décidons d'augmenter le nombre de pots.

De 6 nous passons à 12. Nous laissons le choix du nombre de pots aux enfants en difficulté.

Nous avons joué ainsi pendant 3 séances. A la première séance 14 enfants ont réussi, aussi, aux 2 suivantes, nous avons seulement proposé le jeu à ceux qui avaient échoué ou étaient absents.

E/ Les observations

a) Evolution des réussites-échecs.

- au jeu avec 6 jetons

22 enfants réussissent,

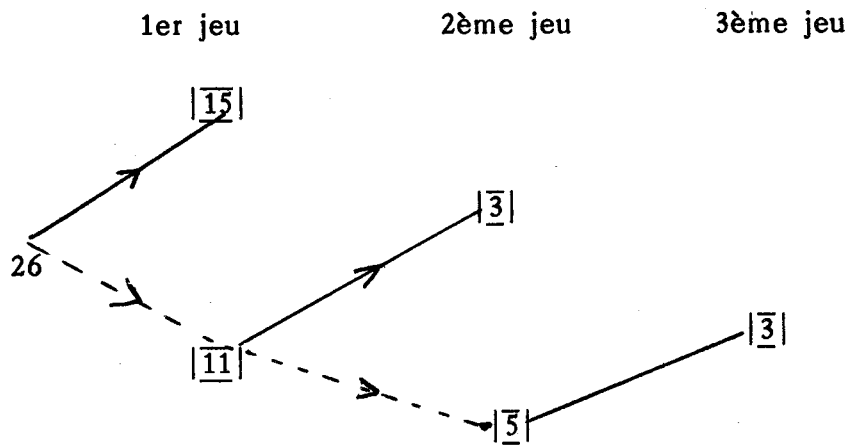
4 échouent

9 sont absents.

- au jeu avec 12 jetons :

3 enfants ont toujours été absents

sur les 26 autres, le schéma suivant montre l'évolution des réussites avec la répétition du jeu.



- . Plus de la moitié des enfants réussissent du premier coup.
- . Sur les 7 à qui l'occasion de jouer plusieurs fois a été donnée, 3 réussissent au 2ème jeu, 3 autres au 3ème. Seul un enfant échoue encore. L'activité avec les variables que nous avons choisies, paraît donc plus adaptée à des enfants un peu plus jeunes.
- . Les échecs se produisent au moment du remplissage du 7ème et 8ème pot.

b) Les méthodes utilisées :

Nous avons relevé plusieurs dispositions utilisées par les enfants :

- la ligne droite LD (une seule ou plusieurs)
- la ligne courbe LC
- en vrac V
- les groupements par 2 ou 3 GP 2 - GP 3

Nous avons remarqué que dans la réalisation de la correspondance, la façon dont l'enfant utilisait la coupelle avait une influence sur la réussite.

Nous en avons observé 3 :

- . L'enfant tient la coupelle dans la main
- . l'enfant la pose sur la table mais lui fait suivre son déplacement
- . l'enfant la laisse posée au même endroit et vient chercher les graines les unes après les autres.

Les tableaux suivants montrent l'incidence des types de méthodes observés sur la réussite et l'échec.

.../...

Jeu des graines Résultats.

	6 Pots			12 pots ou nombre de pots au choix.								
	R=3 E=1	20-1	"Coupelle"	R=3 E=1	22-1	"Coupelle"	R=2 E=1	26-1	"Coupelle"	R=2 E=4	20-1	"Coupelle"
A L R	2	LD	1	1	LC	→C	2	LD	→C			
A B G	2	Gp2	2	2	3LD	PC						
A C F	2	Gp3		1	3LD	PC	1	LD	→C	2	LD	→C
A R T	2	Gp2		2	Gp2	PC						
B O R	abs	—	—	abs	—	—	2	LD	PC			
C L M	2	LD		1	Gp2	PC	1	LD	PC	2	LD	→C
D D J	2	LD		1	LD	PC	abs	—	—			
D E L	2	LC		2	LC	PC	abs	—	—			
D U A	2	LD		2	LC	→C						
D U S	2	LD		2	LD	PC						
G A V	2	LD		2	LD	PC						
G I B	abs	—	—									
H A S	2	Gp2		1	3LD	PC	1	V	PC	1	Gp3	PC
H O V	2	Gp2		2	Gp2	→C						
I A M	2	Gp2		2	Gp2	→C						
L O M	2	Gp2		2	Gp3	PC						
M A K	2	LC		1	2LD	PC						
M O R	abs	—	—	1	LC	PC	2	LD	PC			
O A N	1	Gp2		abs	—	—						
O P K	2	LD		1	V	PC	2	3LD	PC			
P L F	2	LC		2	LD	→C						
R A H	2	V		2	2LD	→C	2	2LD	→C			
R E J	1	LD		abs	—	—	(6) 2	LD	PC			
R O B	2	LD		1	LC	PC	1	LD	PC	2	LC	PC
R O S	1	Gp2		2	LC	→C						
S A M	2	Gp3		1	LD	PC	abs	—	—			
S A L	1	LD		(4) 2	LD	→C	1	V	PC	1	V	PC
U A M	2	Gp2		2	LC	→C						
V I C	2	LC		2	LD	→C						

V = en vac
 LD = ligne droite
 LC = ligne courbe
 Gp2 = groupement /2 ou 3
 Gp3
 PC = prend
 PC = v Coupelle
 → C = fait suivre coupelle
 PC = pas de coupelle
 (x) = nombre de pots
 Réussite = 2
 échec = 1

1 Tableau des échecs/réussites suivant la disposition utilisée (sur l'ensemble des jeux joués).

R	0	3	5	13
E	4	2	3	8
	vrac	groupes de 2 ou 3	ligne cour- be	1 ou plusieurs lignes droites

- . il y a échec quand un élève dispose les pots en vrac
- . mais cette disposition est très peu utilisée, la majorité des enfants structurent la collection en la disposant en 1 ou plusieurs lignes droites ou suivant le bord de la table (qui est arrondi).
- . Cette structuration assure la réussite pour 60 % des jeux

2 Tableau des échecs/réussites en fonction de l'utilisation de la coupelle.

R	1	10	10
E	13	2	2
	laisse la cou- pelle sur la table	fait suivre la coupelle	prend la cou- pelle dans la main

Ce tableau montre que presque toutes les erreurs provenaient du fait que l'enfant ayant posé la coupelle, est obligé d'y revenir pour prendre un nouveau jeton et oublie là où il en est.

On peut penser que les enfants qui procèdent différemment, ont implicitement l'idée qu'il est important de savoir constamment où ils en sont dans la distribution.

L'étude individuelle des 8 enfants qui ont fait 2 ou 3 jeux, parce qu'ils avaient échoué au premier montre que :

- 7 d'entre eux avaient laissé la coupelle fixe sur la table
- 6 au cours des un ou deux jeux suivants, prennent la coupelle ou la font suivre : 5 réussissent, 1 échoue.
- 1 ne change pas de méthode, par ailleurs, il dispose les pots en vrac, et il échoue.

Ceci confirme que l'apprentissage effectué porte bien sur le contrôle de la correspondance.

.../...

Conclusion

Cette activité à laquelle nous n'avons consacré que très peu de temps nous a paru très intéressante et à reprendre.

Grâce aux indications données par l'expérimentation cette année, nous pensons l'an prochain, explorer d'autres variables et étudier les rapports qu'elle peut entretenir avec les activités de dénombrement.

III - JEU DES BOITES DE COULEUR.

Nous avons repris ce jeu, qui avait fait l'objet d'un compte rendu de recherche : classe 2 ; 1981-1982 (livre jaune)

1. Premier temps

En préambule au jeu des boîtes de couleur, s'est déroulée l'activité de constitution du "référentiel". Au cours du premier trimestre, la maîtresse constitue une collection de 20 objets qu'elle introduit progressivement, permettant ainsi aux enfants de les reconnaître, de les nommer, selon des conventions précises. Au cours de ce jeu, il s'agit de dire collectivement tout ce qu'il y a dans la boîte. Au bout d'un certain temps, les objets sont devenus familiers, les enfants savent reconstituer de mémoire et collectivement l'ensemble de la collection.

Deux remarques importantes sont à noter :

- les objets ont été choisis pour leur facilité de représentation graphique :

. sapin	. voiture	. échelle
. poire	. lit	. ficelle
. souris	. fleur	. collier
. moulin	. montre	. porte monnaie
. bateau	. bougie	. trombone
. poupée	. table	. canard
. balle		. boule de Noël

- la collection servira aussi pour les jeux suivants.

2. Objectifs

Le jeu des boîtes de couleur permet à l'enfant de construire et de faire fonctionner le concept de relation (relation d'un ensemble vers un autre ensemble) et d'élaborer un moyen de représenter cette

.../...

relation (moyen écrit pour communiquer avec lui-même ou avec les autres).

3. Description

a) matériel

Pour ce jeu, il faut :

- la collection de 20 objets
- 4 boîtes de couleurs différentes (bleu, rouge, jaune, vert)

b) Problème

Nous disposons de 4 boîtes de couleur. Chaque boîte contient un objet caché devant tous les enfants. La maîtresse ne ferme les boîtes qu'à la fin de la journée de classe.

Le lendemain, chaque enfant vient jouer à tour de rôle. Nous lui demandons ce que contient une boîte tirée au hasard. L'enfant répond alors de mémoire ou se réfère à la "liste" qu'il a écrite.

c) Déroulement

Ce jeu s'est déroulé du 3 février au 16 mars, et selon trois phases.

1/ Première phase (voir tableau des résultats)

Cette première phase est constituée de 3 séances où nous cachons deux objets dans deux boîtes (un objet par boîte). L'enfant peut alors gagner de mémoire. Quand presque tous les enfants ont gagné au moins une fois, la maîtresse cache alors quatre objets dans quatre boîtes.

2/ Deuxième phase

Pour supprimer la possibilité de gagner par mémoire, la maîtresse introduit quatre boîtes quand elle pense que tous les enfants ont compris le jeu et le sens de la question posée : "qu'il y-t-il dans cette boîte ?"

Il faudra attendre la quatrième séance dans cette seconde phase pour voir apparaître les premières listes : un élève (ROS) fait une liste et la prendra pour jouer, ROS oblige DUS à faire une liste mais DUS, qui n'a pas compris le sens de la liste ne la prendra pas pour jouer.

A chaque séance le nombre de listes augmente et la plupart des enfants pense à l'utiliser.

3/ Troisième phase

Afin de "confirmer" le grand nombre de réussites, la maîtresse

Jeu des boîtes de couleur

1^{ère} phase

	R	B	R	B	R	B
ALR	2			1*	2	
ABG		2	2			2
ACF		2	①			2
ART		2	2			2
BOR	2			1*	abs	abs
CLM		1*	①		①	
DDJ		2	abs	abs	abs	abs
DEL	2			①	1*	
DUA		2	abs	abs	1*	
DUS	2			1*	2	
GAV	abs	abs	abs	abs		1*
GIB	abs	abs	abs	abs	abs	abs
HAS		2	2			①
HOV	1*			1*	2	
LAM	2			1*	abs	abs
LOM	2			2	abs	abs
IAK		2	abs	abs	abs	abs
MOR	2		2			2
ORN	abs	abs	abs	abs	abs	abs
OTK	2			2	①	
PLF		2	2			2
RAH		2	2			1*
REI	2		①		?	?
ROB		2	1*		①	
ROS	1*			1*	abs	abs
SAL	2			1	1*	
SAM	1*			①	abs	abs
URM	abs	abs	abs	abs	1*	
VIC		2	①		①	

R: boîte rouge
B: boîte bleue

2: réussite

- 1*: échec par inversion R/B
- ①: échec par inversion jeu précédent
- 1: échec par réponse saugrenue

?"je ne sais pas"

va cacher 6 objets dans les quatre boîtes :

- une boîte avec un objet
- une boîte avec deux objets
- une boîte avec trois objets
- une boîte sans objet.

Nous avons pu ainsi constater des acquisitions très sûres chez certains enfants et plus fragiles chez d'autres.

(voir tableau des résultats)

4/Résultats

Nous avons repris la classification proposée dans le livre jaune p. 58. Il nous a semblé intéressant, en plus du tableau des résultats par séance, d'analyser les listes de chaque enfant en regroupant sur un même tableau, toutes les premières listes, puis les secondes...

(certains enfants n'ont fait la liste qu'à la 4ème ou la 5ème séance)

Ce tableau d'évolution des listes nous indique que :

- . 4 enfants ont fait une première liste correcte (mais pas nécessairement au cours de la 1ère ni de la 2ème séance)
- . 8 enfants ont réussi dès leur deuxième liste
- . 6 autres y parviennent après un nombre de listes variant entre 3 et 4
- . 11 enfants n'y parviennent pas (DEL - GAV - HOV - MAK - BOR - ORN - PLF - REJ - ROB - SAM - VIC)

ce résultat est à moduler en fonction de certaines données

- certains enfants ont été très souvent absents :

BOR - SAM - VIC - REJ - PLF

- certains enfants n'arrivaient pas à faire une liste car ils perdaient leur projet de vue : GAV - HOV - ORN.

Ils ont cependant été capables de "lire" une bonne liste élaborée par un camarade.

.../...

TABLEAU DES RÉSULTATS (Jeu des boîtes de couleur)

	3/2/87	6/2/87	9/2/87	10/2/87	12/2/87	13/2/87	2/3/87	5/3/87	10/3/87	13/3/87	16/3/87
ALR	π	π	π	π	π	π	L*	L*	L	L*	L*
ABG	π	π	π	π	L	L	L	L	L	L	L
ACF	π	π	π	π	M	M	L	L	L	L	L
ART	π	π	π	π	L*	L*	L	L	L	L	L
BOR	π	π	π	π	M	M	L	π	π	π	π
CLM	π	π	π	π	π	π	π	L*	L	L	L
DDJ	abs	abs	abs	abs	abs	abs	π	π	L	L	L
DEL	abs	abs	π	π	π	π	π	π	π	π	π
DUA	π	π	π	π	L	L	L	L	L	L	L
DUS	π	π	π	π	M	M	L	L	L	L	L
GAV	π	π	π	π	L*	L*	L	L	L	L	L
GIB	π	π	π	π	L	L	L	L*	L	L	L
HAS	π	π	π	π	L	L	L	L	L	L	L
HOV	π	π	π	π	L*	L*	L*	L	L	L	L
LAM	abs	π	π	π	π	π	L	L	L	L	L
LOM	π	π	π	π	L	L	L	L	L	L	L
MAK	abs	π	π	π	π	π	L	L	L	L	L
MOR	π	π	π	π	L*	L*	L	L	L	L	L
ORN	π	π	π	π	L*	L*	L	L	L	L*	L*
OTK	abs	abs	abs	abs	L	L	L	L	L	L	L
PLF	π	π	π	π	L*	L*	L	L	L	L	L
RAH	π	π	π	π	π	π	L	L	L	L	L
RES	π	π	π	π	π	π	π	π	π	π	π
ROB	π	π	π	π	π	π	π	π	π	π	π
ROS	π	π	π	π	L	L	L	L	L	L	L
SAL	π	π	π	π	L	L	L	L	L	L	L
SAM	abs	abs	abs	abs	π	π	L	L	L	L*	L*
URN	π	π	π	π	L	L	L	L	L	L	L
VIC	π	π	π	π	L*	L*	L	L	L	L	L

NB: pour les enfants en échec, nous leur avons donné une bonne liste d'un autre enfant. nous remarquons qu'ainsi certains parviennent à gagner en tant que "lecteur"

→ abs
→ abs
→ 2
→ 2
→ 2
→ 2
→ 1
→ 1
→ abs

2: réussite
1: échec par réponse saugrenue
1*: échec par réponse au jeu précédent
⊙: échec par inversion de boîte
?: ne sait pas

π: pas de liste (jeu de mémoire)
L: liste faite et utilisée (ou abs à la "lecture")
L*: liste faite mais non utilisée

EVOLUTION DES LISTES
LORS DU JEU DES BOITES DE COULEUR

ALR	1*	5*	5				
ABG	5?	5	5	5	5		
ACF	3A	5	5	5	3B		
ART	1	5	5	5	5	3B	
BOR							
CLM	5*	5	5				
DDS	3A	5					
DEL	2*	2*					
DUA	5?	5	5	5	5	5	
DUS	3A*	4?	5	5	5		
GAV	2	1*	3A				
GIB	2	3B	3A	5	5		
HAS	3A	5					
HOV	3A	3A	4	2			
LAM	1*	3B	5				
LOM	3A	3A	5	5	5		
TIK	1						
TOR	1	5	5	5	5	5	
ORN	2						
OTK	3A?	5	5	3B			
PLF	2	4?					
RAH	5	5	5	5	5		
REI	2						
ROB	1						
ROS	5	5	5	5	5	5	5
SAL	3A	5	5	5	5		
SAM	1						
URV	3A	3A	5	5	5	5	
VIC	1	4	3B				

* ne prend pas sa liste

? abs à la lecture

Il faut noter que la dernière séance a vu le nombre d'objets passer à 6 : c'est pour cela que l'on peut noter des "régressions" dans les types de listes.

- Type ① : la liste comporte des dessins ou des étiquettes sans rapport avec les objets de la boîte (codage couleur boîte possible)
- Type ② : la liste comporte les bons dessins ou étiquettes mais
 - pas tous | pas de codage de couleur de boîte ou pas
 - ou tous avec d'autres | significatif.
- Type ③A : la liste comporte les 4 bonnes représentations mais pas de codage de couleur des boîtes
- Type ③B : la liste ne comporte pas le bon nombre de représentations mais certaines boîtes sont codées et significativement
- Type ④ : la liste comporte les 4 bonnes représentations ; certaines boîtes sont codées significativement
- Type ⑤ : la liste comporte les 4 bonnes représentations, toutes les boîtes sont codées significativement.

IV - JEU DES PARTITIONS

"Qui est avec ?"

1°) Problème posé

Nous disposons de 3 boîtes contenant chacune 3 objets. Au moment du jeu, la maîtresse prend un objet au hasard dans une des 3 boîtes et demande :

"Quels sont les deux autres objets qui sont avec lui dans la boîte ?"

2°) Objectif :

La solution du jeu passe par la représentation de toutes les boîtes. Cette représentation consiste à désigner des sous-collections par une liste partitive (construction de relations d'appartenance).

3°) Déroulement :

Ce jeu se déroule du 20 mars au 9 mai.

Première partie :

- Dès la première séance, les enfants demandent à faire une liste : ils s'installent autour d'une table sur laquelle sont placées les 3 boîtes ouvertes. Avant la récréation de l'après-midi, la maîtresse ferme les boîtes.

- Le lendemain matin, les enfants viennent à tour de rôle lire leur liste. La maîtresse tire alors un objet au hasard dans une des 3 boîtes et ils ont gagné s'ils peuvent dire quels sont les deux autres objets contenus dans la boîte.

A l'écriture, les stratégies utilisées évoluent assez rapidement :

a) les enfants ne font pas de partitions

- . Quelques objets sont représentés au hasard sur la feuille
- . Tous les objets sont représentés au hasard sur la feuille
- . Tous les objets sont disposés en une seule ligne (bonne composition des boîtes) mais les sous-ensembles ne sont pas séparés.
- . Les objets sont disposés en ligne avec un ou 2 sous-ensembles, mais le reste est mélangé ou oublié.

b) Les enfants font des partitions

- . Les objets sont représentés sur 3 lignes
- . Les objets sont représentés sur une seule ligne puis entourés par paquets de 3.

.../...

. Les objets sont entourés par paquets de 3 et éparpillés dans la feuille.

4°) Résultats.

Dès la première séance, les partitions apparaissent et nous avons 5 gagnants.

Le nombre de réussites augmente rapidement. Au cours des cinq dernières séances, 16 enfants ont gagné au moins une fois.

Chez les autres enfants, nous ne constatons pas d'évolution des stratégies :

. 4 enfants ont des difficultés à entrer dans le jeu (difficultés graphiques, d'organisation dans la feuille...)

. 3 sont régulièrement absents au cours du jeu.

A l'issue de la 5ème séance, nous décidons donc de modifier la situation pour les enfants en échec et pour les absents.

Deuxième partie

Nous partageons la classe en 2 groupes :

- 1 groupe de "lecteurs"

- 1 groupe d'"écrivains"

qui alternent chaque jour.

Chaque enfant "écrivain" fera lire sa liste à un "lecteur". Il faut remarquer que le choix du couple n'est pas dû au hasard : nous mettons ensemble un enfant qui a fait une liste juste et lisible avec un enfant qui est toujours en échec pour de multiples raisons. Le "bon" écrivain pourra alors expliquer au lecteur comment lire cette liste et le lecteur pourra peut-être comprendre comment faire une bonne liste.

Nous mettons aussi ensemble un enfant qui sait lire avec une "mauvaise" liste ; il pourra peut-être expliquer à l'écrivain en quoi sa liste est mauvaise.

Nous avons pu constater par cette méthode que les enfants en échec ont, dans l'ensemble, progressé : certains à la fois en tant qu'écrivain et lecteur ; d'autres uniquement en tant que lecteur ou en tant qu'écrivain.

.../...

PARTITIONS (résultats).

		I		II		III		IV		V	
		28.4	30.4	28.4	30.4	28.4	30.4	28.4	30.4	28.4	30.4
A	L	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
B	E	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
C	L	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
D	E	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
E	L	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
F	E	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
G	L	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
H	E	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
I	L	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
J	E	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
K	L	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
L	E	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
M	L	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
N	E	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
O	L	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
P	E	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
Q	L	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
R	E	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
S	L	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
T	E	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
U	L	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
V	E	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
W	L	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
X	E	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
Y	L	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
Z	E	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)	(L, 1)
		Résumés = 8 E = 19 abs = 3		Résumés = 8 E = 19 abs = 3		Résumés = 6 E = 17 abs = 4 R = 3		Résumés = 15 E = 13 abs = 2		Résumés = 12 E = 15 abs = 3	

L = liste
 M = mémoire
 A = échec
 L = réussite
 R = refus

(L, 2) bonne liste bien lue
 (L, 1) bonne liste mal lue
 (L, 1) mauvaise liste mal lue
 (L, 3) mauvaise liste lecture non analysable

V - LE JEU DES BOITES ALIGNEES (ordre)

Nous avons commencé ce jeu le 11 mai. Nous ne pouvons pas, pour cette raison, donner les stratégies utilisées ou un tableau des résultats.

1°) Problème posé

Nous disposons 6 boîtes identiques devant le tableau. Chaque boîte contient un objet. Les boîtes restent toujours au même endroit. La maîtresse en montre une au hasard et demande à l'enfant de dire ce qu'elle contient.

Afin que les enfants puissent trouver un moyen de résoudre le problème posé (liste ordonnée), les boîtes restent ouvertes depuis le matin jusqu'à la récréation de l'après-midi.

2°) Objectif

La solution du jeu passe par la représentation des objets en respectant leur ordre de rangement.

C - AUTRES MOMENTS QUE CEUX A ORIENTATION MATHEMATIQUE

I. COMPTINES - POESIES - CHANTS

Avec des enfants de cet âge, le travail d'initiation aux rythmes musicaux est toujours important. Cette année ce travail nous a paru fondamental car un grand nombre d'enfants avaient des problèmes de langue (vocabulaire, syntaxe...) ou de prononciation. Nous avons donc pu noter les nets progrès de tous les enfants en cours d'année. En fin d'année, nous avons un répertoire important, non seulement de comptines, mais aussi de poésies et de chants.

2. LANGAGE

Compte tenu des difficultés importantes de certains enfants au point de vue du langage, nous avons recherché avec un soin tout particulier des situations enrichissantes et variées.

.../...