

Découvrir le monde

Structuration de l'espace : Le jeu des cavaliers

Première partie : jeu

Par rapport aux programmes 2002

- savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant)
- décrire des positions relatives à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés

Évaluation initiale:

Les enfants ont à leur disposition dans la première boîte le jeu des cavaliers (des personnages qui s'encastrent sur des montures et des pattes. Le jeu est fait de 4 couleurs : bleu, jaune, rouge, vert). Dans la deuxième boîte, une série de photos représentant diverses combinaisons des éléments du jeu.

© « Reproduis ce que tu vois sur la photo. »

© « Dis moi comment tu as fait pour fabriquer ta construction ».

Remarques :

Les enfants ont réussi à fabriquer les formes les plus simples mais ont eu des difficultés pour les formes plus complexes. Du point de vue de l'oralisation, elle reste très pauvre : ils ont du mal à exprimer les position du fait du manque de vocabulaire spécifique au spatial et à l'organisation des actions accomplies.

Il s'agira donc de faire réfléchir les enfants sur la façon dont ils vont s'y prendre pour fabriquer l'assemblage au regard du référent photographique.

Objectif spécifique : structuration du langage

Domaine du lexique : reconnaître et nommer des objets se rapportant à l'activité (cavalier- chameau- cheval- pattes- bonhomme.).
Utilisation de termes « spatiaux » : dessus/dessous sur/sous devant /derrière,
Organisation syntaxique des énoncés oraux (au niveau de la phrase).

Séance 1 : « je voudrais... » (15-20 min)

Objectifs :

- Manipuler les éléments du jeu
- Comprendre les termes de la description

Déroulement : petit groupe

La maîtresse, va demander à l'enfant de réaliser une combinaison décrite oralement:

« Je voudrais que tu prennes un cheval bleu, et que tu le mettes sur un cavalier rouge », « je voudrais voir un cavalier jaune sur le dos d'un chameau bleu avec des pattes bleues ».

La complexité de la phrase dite dépendra de l'enfant et de ses capacités à comprendre un message, une information. Elle sera bien évidemment adaptée au niveau des élèves. Pour certains peut-être la simplification extrême de la consigne suffira : « *montre moi un cheval bleu* ».

Cette activité permettra de peaufiner le vocabulaire qui sera utilisé par la suite. Plusieurs séances seront peut-être nécessaires avant de passer aux suivantes.

CR :

La combinaison demandée est reproduite par l'enfant.

Remarques :

Les animaux sont appelés chevaux sans différenciation pour les enfants les plus en difficulté.

En général l'opposition sur/sous ou dessus/dessous est claire et les enfants la connaissent.

Séance 2 : Reproduction en volume des photos (15-20 min)

Objectifs :

- reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle
- décrire une photo en utilisant des termes liés à la topologie : dessus/dessous, devant/derrière

Déroulement : (petit groupe)

En groupe de 6 enfants. Les enfants choisissent une photo au hasard ou qui leur plaît dans la boîte bleue.

1. Dans un premier temps les enfants vont **dire ce qu'ils voient sur la photo**. Ils devront donc se servir d'un vocabulaire précis et spécifique à la description de la combinaison. Leur description sera formulée correctement par la maîtresse et reformulée par l'enfant.

© «Dis nous ce que tu vois sur la photo que tu as choisie »

2. Dans un deuxième temps les enfants **cherchent les objets** qui serviront à reproduire la formation identique à la photo puis réaliseront cette formation.

© « Reproduis avec les objets du jeu des cavaliers ce que tu vois sur la photo. Tu dois fabriquer exactement la même chose ».

3. Dans un troisième temps : les enfants **décriront leur réalisation** en tenant compte du vocabulaire appris et utilisé jusqu'alors.

© «Dis nous ce que tu as fait» ou « décris nous ta fabrication ».

4. Dans un quatrième temps : une fois la combinaison reproduite il faudra **vérifier** qu'elle soit vraiment identique à la photo. Par un jeu de questionnement l'enseignante guidera donc l'enfant dans cette démarche. Que vois-tu sur la photo ? et toi qu'as tu fait ? est-ce la même chose ? que faut-il changer pour que ta construction soit identique à celle de la photo ?...

5. Enfin : l'enfant **corrige** éventuellement ses erreurs en tenant compte des remarques et du jeu de questionnement préalable. L'aide d'autres enfants pourra être nécessaire pour cette tâche.

CR :

- Décrire avec précision la photo représentant la combinaison,
- Reproduire à l'identique
- Décrire la formation d'objets .

Remarques :

Pour certains la discussion engagée se fait facilement, le débit est clair, compréhensible et abondant. Pour d'autres une reformulation sera systématiquement utilisée pour arriver à faire dire à chacun clairement ce qu'il veut exprimer.

Le plus difficile reste de parler avec sa bouche et non avec ses mains (on ne doit pas montrer ce que l'on fait mais le dire.)

Une deuxième séance sera nécessaire pour familiariser tous les enfants avec ce type d'activité et les rendre plus à l'aise, ou moins timides dans leur façon de s'exprimer. (Parler fort et distinctement)

Des notions plus fines apparaîtront comme « entre » « devant » « au bout de »

Séance 3 : description d'un enfant à un autre (20-25 min)

Objectifs :

- Reproduire un assemblage de formes simples (pour le deuxième enfant)
- Utiliser les termes de la description (adjectifs numériques, de couleur, spatiaux)

Déroulement : (petit groupe)

Comme précédemment, les élèves choisiront une photo parmi celles de la boîte des cavaliers.

1. **Description de la photo à un camarade.** (sur ma photo j'ai.....) en utilisant des mots et non des gestes. L'autre enfant ne voit pas ce qu'il y a sur la photo.

© « Décris à ton camarade ce que tu vois sur ta photo pour qu'il puisse fabriquer la même chose. Tu ne lui montres pas ta photo. Vous aurez réussi si ce qu'il a fait est exactement la même chose que ce qu'il y a sur ta photo. »

2. L'autre enfant devra être capable de **reproduire** la combinaison sans avoir besoin de regarder l'image.

© « Ton camarade a une combinaison sur sa photo. Il va t'expliquer ce qu'il y a dessus sans te la montrer et toi tu devras fabriquer cette combinaison. Vous aurez réussi si ce que tu fabriques est identique à la photo. »

3. Le deuxième enfant **décrira à son tour** la figure qu'il aura construite.

4. **Vérification** : le second enfant **dira ce qu'il voit sur la photo** choisie par le premier, et tout deux trouveront les **différences éventuelles entre la réalisation du « constructeur » et celle de la photo**, puis les exprimeront avant de les **rectifier**. La validation sera guidée par un questionnement de la maîtresse.

Les deux élèves seront bien évidemment invités à discuter de la combinaison produite par le « constructeur », de la façon de s'exprimer du premier, de ce qui a été compris ou non, de ce qui a été bien exprimé mais réalisé différemment...

CR :

- L'enfant décrit de façon compréhensible en utilisant le vocabulaire approprié
- L'enfant réalise la combinaison proposée

Remarques :

Séance 4 : jeu des devinettes (15 min) (facult)

Objectifs :

- Se représenter mentalement une combinaison
- Utiliser le vocabulaire adéquat (topologie et organisation)

Déroulement :

1) Deux enfants qui ne se voient pas. L'un a une photo, l'autre par un jeu de **questionnement** devra **deviner** la configuration représentée.

© « *Tu vas deviner ce qu'il y a sur la photo de ton copain. Tu devras lui poser des questions pour savoir ce que tu dois fabriquer et lui te répondra.*

Vous aurez réussi si tu as pu fabriquer ce qu'il y a sur sa photo. »

Et à l'identique des séances précédentes une maîtrise du langage topologique sera un objectif important à poursuivre. La maîtresse est présente pour aider l'enfant à guider le questionnement de l'élève afin qu'il soit pertinent, pour l'aider à formuler une question, pour rectifier une formulation incorrecte...

Ex : je prends un bonhomme de quelle couleur ? Qu'est-ce que je mets dessus ? Un bonhomme ! Celui-là, le bleu ? C'est fini là ? etc.

2) Dans un deuxième temps il aura une vérification commune de la combinaison par rapport au modèle et éventuellement une correction sera apportée si des différences sont remarquées.

CR :

Des questions compréhensibles sont posées. (pour ce qui est de l'ordre des questions et leur pertinence, la maîtresse guidera les enfants. La pertinence des questions et leur ordre viendra plus tard si ce type de séance est reproduit.)

Remarques :

Dans cette séance les enfants sont dans un niveau supérieur de compréhension puisqu'ils devront questionner leur camarade et donc avoir une idée et émettre des hypothèses sur ce qu'ils vont devoir fabriquer. Ils devront poser les bonnes questions dont la pertinence sera vérifiée tout de suite par l'enfant qui y répondra. (Si l'enfant a envie de connaître la couleur du bonhomme qui est entre les 2 autres bonhommes et que la réponse à sa question ne correspond pas à ce à quoi il s'attendait il saura que la question posée n'a pas été la bonne. Ex : quelle est la couleur du bonhomme sur le cheval, réponse : lequel de bonhomme parce qu'il y en a trois ?). Ce type de séance pourra être proposé plusieurs fois sous différentes formes pour pouvoir être approfondie.

Evaluation finale :

Identique évaluation initiale.

**Le problème posé : enrichir le catalogue des photos
sans qu'il n'y ait deux fois la même.
Comment s'y prendre ?**

Séance 5 : trier, une nécessité

Objectif :

- Mettre en évidence des critères lors de la réalisation d'un tri.

Matériel :

Jeu des cavaliers, photos, quelques boites permettant une organisation du tri, le tableau ou une grande feuille blanche pour schématiser ou noter ce qui est dit.

Déroulement :

La maîtresse expliquera aux enfants que l'on va augmenter le nombre de photos du jeu des cavaliers pour mieux jouer ensemble. Pour cela il faudra fabriquer de nouvelles combinaisons et les prendre en photo, que l'on mettra dans la boîte. Mais on ne photographiera pas une combinaison que l'on a déjà. La question posée aux enfants sera la suivante : **comment pourrions-nous faire pour ne pas prendre deux fois la même chose en photo ?**

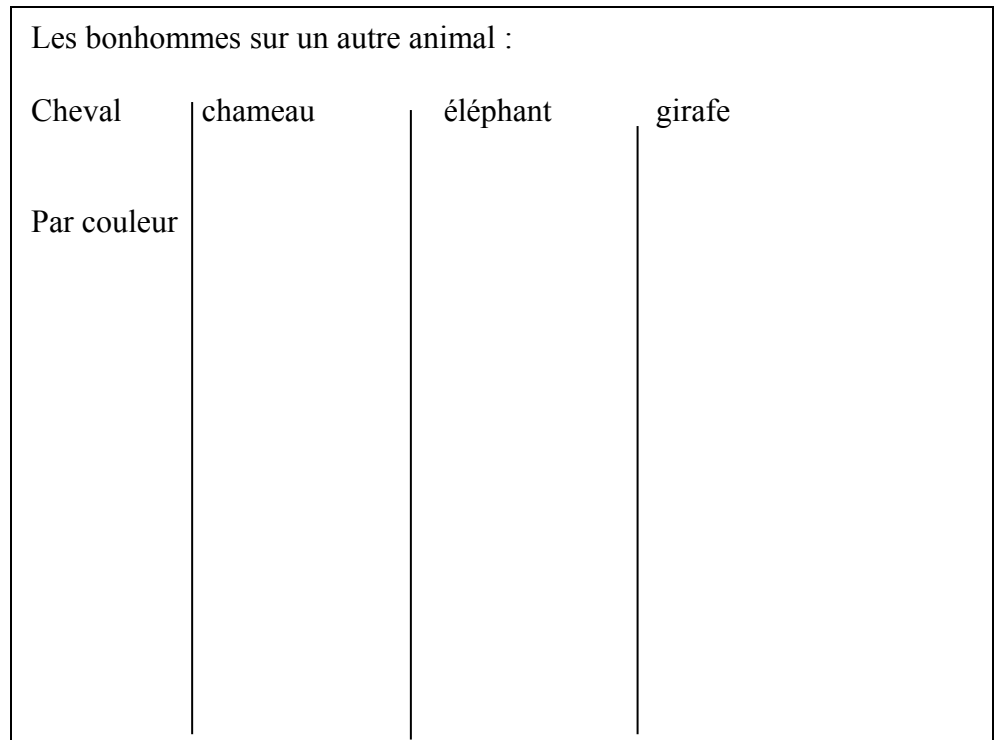
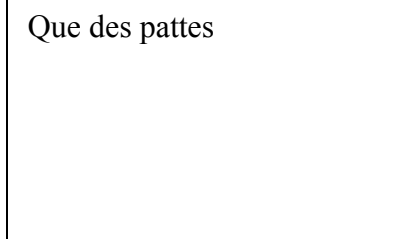
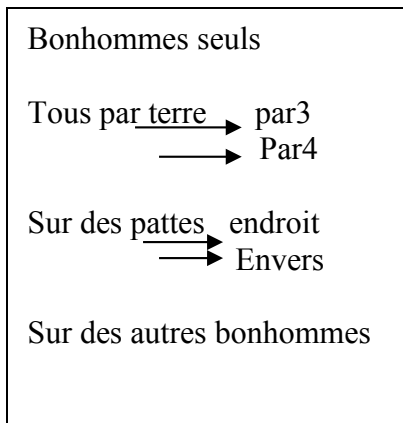
La réponse des enfants sera sans doute de regarder dans la boîte et de chercher, mais il y a beaucoup de photos et cette technique bien que bonne risque d'être fastidieuse, et pas des plus efficaces. En effet, pour chaque combinaison il faudra recommencer la recherche du début. ! (Mettre en action les enfants pour qu'ils se rendent compte de la difficulté de la tâche).

Par questionnement, et en fonction des réponses des enfants, la maîtresse les orientera vers l'activité de tri qui simplifierait cette recherche.

Comment peut-on ranger les photos pour que l'on puisse rapidement voir si ce que l'on fabrique existe déjà ou non ?

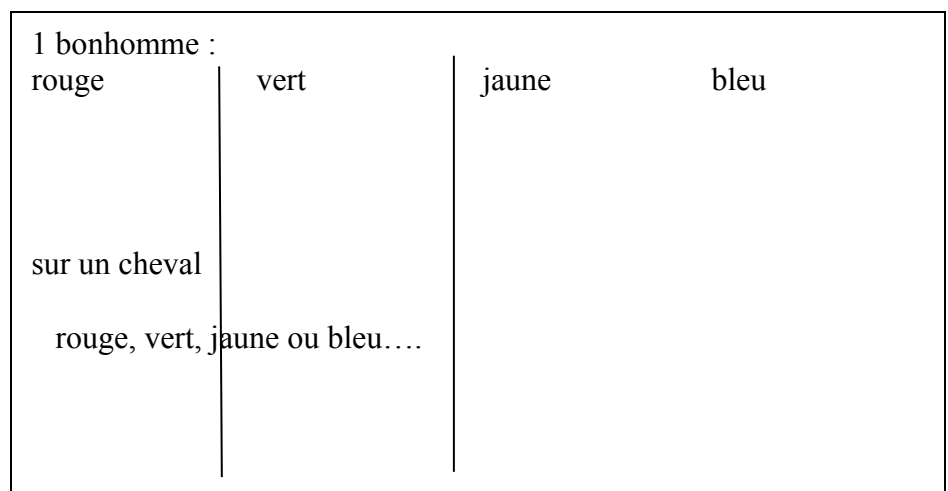
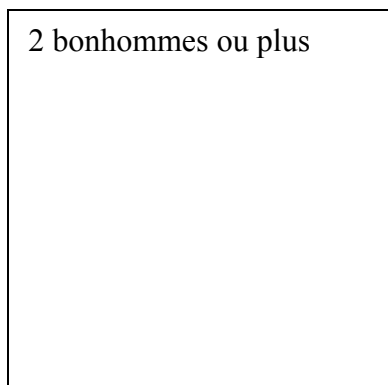
La maîtresse mettra face aux enfants des boîtes vides, pour leur faire comprendre que l'on va y ranger les photos et selon certains critères. Si les enfants n'ont pas d'idée, la maîtresse proposera par exemple de mettre dans la 1^{ère} boîte toutes les photos sur lesquelles il y a des chevaux.....

Exemple d'arborescence :



Les photos constituant les deux petits cadres pourront être supprimées pour ne garder que les photos « classiques » : bonhomme(s)+ cheval +pattes et simplifiant ainsi le schéma.

Bien évidemment les entrées pourront être différentes, par ex, on s'intéresse aux bonhommes sur les chevaux :



On pourra simplifier la visualisation en accrochant toutes les photos sur le tableau.

Trier à l'intérieur de certaines catégories.

Séance 6 : photographie de nouvelles combinaisons

Objectif :

- Imaginer de nouvelles combinaisons et les décrire.

Déroulement :

Les enfants vont maintenant créer leur propre figure qui sera photographiée et qui portera le nom de l'enfant qui l'a créée ainsi que sa description par la dictée à l'adulte. Le panneau sera affiché dans la classe ou dans un prote-vues.

Tout d'abord les enfants vont **choisir** quelques pièces nécessaires à la construction d'une combinaison en disant ce qu'ils ont choisi puis ce qu'ils comptent fabriquer avec ces objets : « j'ai pris un cavalier, un cheval et des pattes rouges et je vais mettre le cavalier sur le dos du cheval ».

Dans un deuxième temps les enfants vont **réaliser** leur construction puis oraliser leurs actions : « je prends le cavalier et je le pose sur le cheval ».La formulation devra être correcte pour pouvoir par la suite être écrite sur un panneau que tout le monde pourra lire et devra comprendre.

© « *fabrique TA combinaison qui sera photographiée. Il ne faut pas qu'elle soit déjà dans la boîte, elle doit donc être différente des autres.*

Ensuite, les enfants vont **vérifier** que la figure réalisée n'existe pas, il faudra pour cela s'organiser pour une recherche efficace dans la boîte qui contient les photos (je permettrai que deux ou plusieurs enfants créent la même combinaison pour éviter une recherche trop fastidieuse. Leur vérification se limitera seulement aux photos existantes sans ajouter les nouvelles créations). Par exemple, l'enfant qui aura réalisé le montage suivant : cavalier rouge+cheval jaune+pattes vertes devra chercher parmi les photos 1)tous les cavaliers rouges 2)ceux qui auront un cheval jaune etc. On est ici dans une **activité de tri**.

Enfin, si la combinaison n'existe pas elle sera **photographiée** pour être affichée avec le nom de l'enfant et la description de celle-ci par l'élève. On utilisera la **dictée à l'adulte** avec tout ce que cela comporte : qualité de la diction, vocabulaire approprié, contrôle du débit, cohérence du message et sa compréhension. En fin d'année ces photos serviront à augmenter le nombre de photos du jeu.

Remarques :

Les notions transversales étudiées (découverte du monde et vivre ensemble) au travers du jeu des cavaliers sont un support intéressant à l'activité de langage qui peut être traitée comme telle. Ces séances s'inscrivent donc bien comme de véritables séances de langage en utilisant les trois objectifs principaux de cette discipline : expression, communication et socialisation, structuration de la langue