

Code commun

1- Présentation

Cette activité prend la suite du "Jeu des listes 2" avec un trésor complexe. Consigne collective puis atelier tournant pour la fabrication des listes et, le lendemain, interrogation individuelle.

Situation de communication entre deux élèves : un élève reçoit une boîte avec quatre objets, il prépare une liste qu'il donne à l'autre élève afin que ce dernier nomme les quatre objets qu'il n'a pas vus.

Au cours du "Jeu des listes", chaque élève a élaboré sa propre désignation, celle-ci va être confrontée à la lecture par un pair qui a lui-même élaboré la sienne. De cette confrontation, va naître le besoin d'élaborer un code commun. Ceci est réalisé au cours de séances collectives qui s'insèrent entre les séances du jeu de communication.

Durée : une douzaine de semaines.

Place dans l'année : succédant à "La boîte du trésor" et au "Jeu des listes 2", cette activité se situe dans la deuxième partie de l'année scolaire.

2- Matériel

La collection de 30 objets ("La boîte du Trésor") : 11 billes, 6 boîtes rectangulaires, 6 objets longs, 7 objets ronds, 2 véhicules, 1 grenouille et 1 bonhomme.

Des feuilles et feutres noirs.

Six boîtes pouvant contenir 4 objets.

3- Déroulement

Le professeur annonce un nouveau jeu aux élèves regroupés.

Consigne et déroulement

"Vous allez jouer à deux. Je donne une boîte à un élève qui va préparer sa liste puis, je tirerai au sort le prénom d'un deuxième élève. Le premier lui donnera sa liste à lire et le deuxième devra "vider la boîte." Vous gagnerez ou vous perdrez tous les deux. Si c'est perdu, je tirerai un autre prénom de lecteur. C'est une deuxième chance."

Le professeur donne une boîte à 6 élèves "écrivains" et fera lire les listes à des élèves "lecteurs" dans la journée. Ainsi, l'ensemble de la classe passe une fois dans la semaine. Au moment de la lecture, les élèves échangent des remarques sur les désignations pour expliquer une confusion entre des objets ou se donner des conseils. Pour faciliter ces moments, le professeur a mis à leur disposition un tableau d'essai sur lequel ils peuvent dessiner.

Quand l'ensemble des élèves a joué une fois, le professeur organise un débat pour régler les conflits et poser les problèmes rencontrés. Le professeur n'intervient jamais pour trancher ou donner la solution. Ces débats débouchent sur l'idée qu'il faut se mettre d'accord et, peu à peu, les élèves décident que pour être sûrs de gagner, il faut dessiner tel objet de telle façon. Ce dessin est collé sur une grande feuille, à la vue de tous, mais il n'est pas d'emblée utilisé par tous.

Cette élaboration dure environ 12 semaines, elle est laborieuse au début, certains élèves ayant du mal à abandonner leur propres désignations.

4- Analyse

Objectifs pour le professeur : proposer une situation de communication entre pairs, donner la possibilité aux élèves d'élaborer un code commun de désignation.

Objectifs pour les élèves : reconnaître les désignations, se mettre d'accord afin d'élaborer un code de désignation commun, utiliser ce code.

Analyse : au cours du "jeu des listes", chaque élève a élaboré sa propre désignation, celle-ci va être confrontée à la lecture par un pair qui a, lui-même, élaboré la sienne. Pour que l'élaboration d'un code commun soit nécessaire, il faut que les représentations des objets du trésor soient difficiles à distinguer les unes des autres. Dans le cas contraire, il n'est pas nécessaire de se mettre d'accord, il n'y a pas de confusion possible. C'est pourquoi, ici, la collection est composée de 11 billes, 6 boîtes rectangulaires, 6 objets longs, 7 objets ronds, 2 véhicules, 1 grenouille et 1 bonhomme. Quelques objets (la grenouille, le bonhomme) ont peu de ressemblance avec d'autres, l'ajout de traits distinctifs, propres à un seul des objets, permet de les représenter et de les reconnaître facilement. Pour d'autres objets, au cours des débats, organisés par le maître, les élèves retiennent des traits oppositifs (le tube de crème a des rayures sur le bouchon, le tube de dentifrice n'en n'a pas), et pour d'autres encore (les 11 billes), les traits oppositifs sont inopérants, ils doivent choisir des signes arbitraires.

5- Texte officiel

Domaine Découvrir le monde - Maternelle Objectifs

... Il s'interroge. Il identifie des réalités, les représente et les nomme. Il distingue les qualités des objets ou des collections d'objets qu'il compare, classe, ...

... Il dessine, produit, utilise diverses représentations de ses expériences, ainsi que des désignations symboliques. ...

Programmes

1. Découverte sensorielle

... L'aider à mieux découvrir le monde, c'est donc enrichir et développer ses aptitudes sensorielles, lui permettre de s'en servir pour distinguer des réalités différentes, les classer ...

2. Exploration du monde de la matière

... Cette exploration conduit à des dialogues avec l'enseignant qui permettent de repérer, classer, ..., désigner les matières, ...

3. Découvrir le monde vivant

... Toutes ces expériences sont le support de débats, de tentatives de représentations (par le dessin, ...)

7. Découverte des formes et des grandeurs

... L'examen de leurs caractéristiques permet très rapidement de se doter de catégories simples et, au début, dichotomiques permettant de les classer : petit / grand, lourd / léger, arrondi / pointu. En enrichissant les observations et en multipliant les comparaisons, l'enseignant amène les enfants à mieux distinguer divers types de critères (forme, taille, masse, contenance...) et à se livrer à des classements, ...

Compétences devant être acquises en fin d'école maternelle

2. Compétences dans le domaine de la matière et des objets

Être capable de :

... reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages, ...

6- Glossaire

Construction de traits distinctifs

Les travaux de Piaget ont mis en évidence combien les activités logiques interviennent dans l'acte perceptif (ce que l'on perçoit n'est pas la saisie immédiate du "réel" mais le résultat d'une activité organisatrice dépendant de schèmes opératoires). Ainsi quand un enfant veut symboliser un objet, il est amené à élaborer peu à peu ce qui dans l'ensemble des caractéristiques de l'objet pouvant être retenues sont significatives et pertinentes en fonction de l'information qu'il veut donner. Or cette élaboration n'est pas spontanée. Elle suppose des démarches déductives qui se concrétisent par la construction de traits distinctifs, suffisamment caractéristiques de la singularité de l'objet.

Construction de traits oppositifs

Mais la nature logique de l'apprentissage apparaît plus clairement au cours de la construction par l'enfant de symboles qui visent non plus seulement à représenter un objet mais aussi et surtout à le différencier d'autres objets avec lesquels il pourrait être confondu.

Par exemple, si la collection comporte deux objets ronds, une boîte et un petit miroir circulaire et que, dans un premier temps, l'enfant se centre sur les données immédiates, c'est-à-dire la circularité, lors de la lecture de la liste (ou plus tard dans le jeu de communication), une confusion entre les 2 objets est fort possible. A la suite de cette expérience, l'enfant va chercher à **différencier ces objets**, il le fera par exemple en ajoutant au cercle de la boîte un trait symbolique représentant l'étiquette. On peut alors concevoir que ce trait distinctif supplémentaire (que nous appelons oppositif) est le résultat d'une démarche de mise en opposition : l'enfant a pensé aussi à l'autre objet et le trait signifie non seulement "cette désignation est celle de la boîte" mais également "cette désignation n'est pas celle du miroir".