

Le jeu des photos

1- Présentation

Jeu collectif, faisant suite à "La valise de Toutou". Une collection d'objets, une collection de photos de ces objets ; le professeur donne à un élève un paquet de photos et l'élève doit, en une fois, rapporter tous les objets photographiés et seulement ceux-là.

La collection de photos sert de liste des objets à rapporter.

Durée : jeu quotidien, 15 minutes pendant un mois.

Place dans l'année : dans la deuxième moitié de l'année scolaire.

2- Matériel

Douze objets (pris dans la collection de référence cf. "La valise de Toutou") et les photos en couleur de ces objets, un panier.

3- Déroulement

Etape préliminaire : introduction des photos

Avant de poser le problème, le professeur s'assure que les élèves reconnaissent, sans ambiguïté, les objets photographiés. Toutou arrive avec sa valise et les 20 photos des objets de la valise. Les objets sont sortis et étalés sur le tapis. Le professeur distribue une photo par élève, chacun doit aller chercher l'objet dont il a la photo. Tous les élèves réussissent et le professeur annonce que le lendemain, Toutou reviendra avec la valise et les photos pour un nouveau jeu.

Déroulement

L'activité se déroule lors d'un moment collectif au cours duquel le professeur fait jouer 5 ou 6 élèves, l'un après l'autre. Tous les élèves jouent d'abord avec une sous-collection de 4 objets puis, quand tous ont réussi, avec une sous-collection de 7 objets. Toutou arrive avec la valise contenant les objets. Le professeur la dépose, ouverte, sur une table à l'écart du groupe et dit : "J'ai posé la valise sur la table, là-bas. Elle est ouverte avec tous les objets dedans. Je vais donner plusieurs photos à X, il devra apporter dans ce panier les objets qui sont sur les photos que je lui ai données. Il devra rapporter tous les objets en une seule fois." Il donne les photos en paquet à l'enfant.

Déroulement des séances suivantes

Elles se déroulent toutes comme la première. Le professeur dit la consigne au début de chaque séance et la redit en particulier à chaque joueur, sans modification, n'ajoutant aucun conseil qui faciliterait une réussite à court terme au détriment de stratégies construites par les élèves.

Validation

Elle se fait devant le groupe. Le joueur revient avec les photos qu'il a reçues et les objets qu'il rapporte. Aidé du groupe, l'élève étale les photos sur le tapis, prend les objets du panier, un par un, en cherchant la photo correspondante pour le poser dessus.

La réussite ou l'échec est alors visible sans équivoque par tous. Au fur et à mesure du déroulement des séances, les élèves anticipent de plus en plus le résultat en voyant ce qui est rapporté alors qu'au début, il faut attendre que les objets aient été posés sur les photos pour que les élèves se hasardent à conclure.

4- Analyse

Objectifs du professeur : Poser un problème afin que l'élève découvre et organise des relations logiques.

Objectifs pour les élèves : Utiliser la sous-collection des photos comme une liste des objets à rapporter et la contrôler en faisant une correspondance terme à terme.

Analyse

Pour constituer la collection d'objets, l'élève doit

- décoller du but à atteindre (rapporter des objets dans un panier) ;
- explorer la collection de photos (aller au-delà de l'information visible donnée par la première photo du paquet, donc étaler la collection de photos et la parcourir de manière systématique) ;
- trier les objets selon le critère : "cet objet appartient à la collection de photos", le prendre, "cet objet ne lui appartient pas" et décider alors de ne pas prendre l'objet. C'est ce que ne peuvent pas faire un certain nombre d'élèves, tellement est forte la prégnance du but.

Stratégies

Stratégies perdantes

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

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.

S3 : avec 7 photos, les laisser dans le panier en les passant furtivement en revue. Il manque 1 ou 2 objets.

Stratégies gagnantes qui permettent de construire l'ensemble des couples (photo/objet)

S4 : prendre une photo et l'objet et mettre 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 : étaler les photos, poser les objets sur chaque photo et mettre les objets dans le panier puis rempiler les photos. L'enfant a constitué deux collections.

S6 : étaler les photos, et par contrôle du regard, constituer la collection d'objets. Cette stratégie élaborée est la plus répandue en fin d'apprentissage mais elle n'est pas sans risque, surtout quand l'enfant joue avec 7 photos.

Résultats des élèves dans une classe de petits

Ce tableau à droite montre l'hétérogénéité des comportements des élèves (de la réussite immédiate à 7 essais).

Pour la plupart d'entre eux, jouer avec 7 objets ne pose pas de nouveau problème.

Question

Pourquoi est-il important que l'enseignant donne les photos en paquet à l'élève ?

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 , ...

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, ...

6- Glossaire

"L'élève découvre et organise les relations logiques"

Les travaux de l'école piagétienne ont mis en évidence les caractéristiques des démarches spontanées des enfants en dessous de 6 ans : ils se centrent sur les affirmations et les caractères positifs des objets (primat des affirmations), les négations sont négligées ou ne sont construites que secondairement et laborieusement, leurs actions sont centrées sur le but à atteindre, il y a retard de la prise de conscience conceptualisatrice sur la réussite pratique.

Selon Perés (Thèse ; 1988), "ce primat des affirmations est facile à comprendre, il relève de la nature de notre rapport au monde : nous avons une relation spontanée à ce qui est donné alors que la négation relève de constatations dérivées (par exemple anticipations) ou de constructions [...] Sur le plan des conceptualisations, les démarches primaires de la pensée consistent en constatations et non en inférences, en justifications et non en mise en doute. Les jugements portant sur l'existence de ce qui n'est pas donné tels l'absence, la différence, l'opposition, ne peuvent être construits qu'après coup puisqu'ils supposent des prévisions démenties, des attentes déçues etc. Ce primat des affirmations dans les activités cognitives du sujet explique les comportements prélogiques ou semi-logiques, comme ceux manifestés par un certain nombre d'enfants dans leurs premiers essais du jeu des photos. En revanche, la validation qui consiste à poser les objets du panier sur les photos, ne pose pas les mêmes problèmes car photos et objets sont présents, et la constitution de la collection n'est pas à la charge des élèves."