
DES JOUETS PAR CENTAINES

C.P.

Christian PERRIN-TOININ
Instituteur Maître Formateur
Ecole Ferdinand Buisson, Grenoble

INTRODUCTION

Au retour des vacances de Noël¹, le premier entretien avec les élèves de C.P. porte invariablement sur les cadeaux apportés par le Père Noël.

D'où l'idée, pour un redémarrage en douceur, d'utiliser cet événement motivant comme support d'un travail articulé entre **LECTURE** (énoncé de problème) et **REPRESENTATION MATHEMATIQUE** (tableau à double entrée).

Dans ce dernier domaine et à cette époque de l'année, nombreux sont encore les enfants qui éprouvent des difficultés dans l'organisation, la lecture et la compréhension du tableau à double entrée : repérage de la «bonne case» par association LIGNE/COLONNE.

L'activité intermédiaire «JEU DE CARTES» permet une manipulation qui, tout en favorisant la compréhension, autorise plus facilement l'erreur.

ACTIVITES

Première étape : ENTRETIEN ORAL

Chaque enfant s'exprime sur les cadeaux qu'il a reçus à Noël : «Pour Noël, j'ai eu...».

On demande alors à chacun de sélectionner trois cadeaux au maximum dans la liste qu'il a énoncée.

- Recherche de vocabulaire.
- Lecture des mots nouveaux.

Les mots sont écrits au fur et à mesure au tableau.

Deuxième étape : PASSAGE A L'ECRIT : LECTURE

1. Chaque enfant écrit une phrase en utilisant les mots écrits au tableau.
«Pour Noël, j'ai eu...» (3 cadeaux).

Remarque : Le nombre de cadeaux sélectionnés peut varier en fonction du niveau de la classe ou des groupes qui la composent.

2. Collectivement, on choisit trois phrases parmi celles qui sont proposées.

Exemple

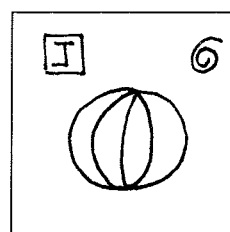
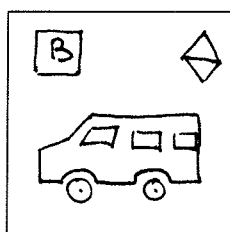
- «Pour Noël, Caroline a eu une poupée, un ours et des jeux».
«Pour Noël, Thomas a eu un ballon, un camion et une flûte».
«Pour Noël, Sandrine a eu une poupée et un jeu vidéo».

3. Première représentation : liaison MOTS/DESSINS/SIGNES

- Repérage et reconnaissance du nom des cadeaux.
- Symbolisation : associer chaque mot au dessin correspondant à l'aide d'un code de couleur et/ou d'un signe graphique.

Exemples

Poupée	→	ROUGE	et/ou	
Camion	→	BLEU	et/ou	
Ballon	→	JAUNE	et/ou	



Troisième étape : JEU DE CARTES

1ère phase

3 joueurs.

1 carte par cadeau : dans l'exemple, 7 cartes (poupée, ours, jeux, camion, ballon, flûte, jeu vidéo).

Remarques : On peut introduire des intrus.

Le signe choisi pour représenter l'objet est toujours présent à côté du dessin. Il tient lieu de repère lorsque l'enfant doit se référer au texte pour retrouver tel ou tel mot.

Jeu

Les cartes sont retournées.

Deux variantes possibles :

1. Jeu de pioche, cartes empilées.
2. Jeu type «Mémoire», cartes étalées.

Chaque joueur représente un des trois enfants (Caroline, Thomas ou Sandrine : voir la 2ème étape).

Chacun, à tour de rôle, pioche une carte. Si elle correspond à un cadeau reçu par l'enfant dont il joue le rôle, il la garde. Sinon, il la repose en la retournant.

(La vérification avec le texte est toujours possible).

Le premier joueur qui a rassemblé toutes les cartes correspondant aux cadeaux reçus par x a gagné.

Remarque : Un problème va se poser avec la «poupée» qui a été reçue par deux enfants.

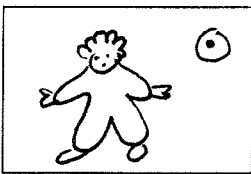
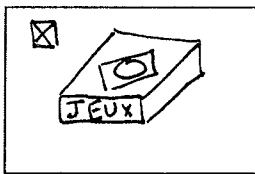
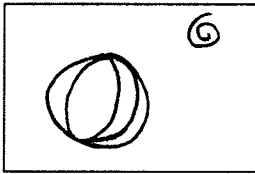
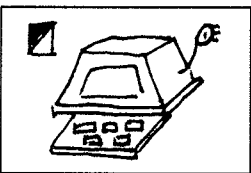
A la demande du groupe, on fournira une deuxième carte «poupée».

2ème phase

Même matériel.

Même organisation du jeu mais le support est différent : les cartes doivent être posées au fur et à mesure qu'elles sont gagnées sur un quadrillage commun à l'équipe des trois joueurs.

Partie en cours :

CAROLINE			
THOMAS			
SANDRINE			

Quatrième étape : TABLEAU A DOUBLE ENTREE

Passage à la représentation finale.

1. Collectif : présentation du tableau

	poupée	ours	camion	flûte	jeu vidéo	ballon	jeux*
Caroline							
Thomas							
Sandrine							

* Si certains mots sont encore mal connus, on peut, dans le tableau, y associer les dessins et les signes

Problème

Comment noter les jouets de chaque enfant ?

Les élèves proposent :

«On met des croix» ou «on met les signes». On décide de choisir les croix car les signes sont déjà notés en haut du tableau et la croix est un moyen plus rapide.

2. Individuel

Chaque élève complète le tableau. Si, le jeu n'a pas permis un repérage et une mémorisation suffisants, le texte reste le support de référence.

Les élèves peuvent travailler deux par deux, la confrontation des propositions pouvant apporter une aide.

3. Retour au **tableau collectif** pour le compléter.

4. Evaluation

a. Proposer une autre grille à compléter à partir d'un texte différent (nom des enfants, choix des cadeaux). Ce nouvel exercice sera précédé d'un travail de lecture de l'énoncé.

b. Lecture du tableau.

Questions du type :

- Quel enfant a reçu l'ours ?
- Cite le nom d'un cadeau de Sandrine.
- Caroline a-t-elle reçu un ballon ?

On vérifie systématiquement à l'aide du tableau et du texte.

c. Réinvestissement dans d'autres situations.