
FAIRE SES COURSES EN GRANDE SECTION, EST-CE BIEN RAISONNABLE ?

Nicole DREUX, IMF à Saint-Laurent des eaux (41)
Claude LEBRETON, professeur de mathématiques, CD IUFM de Blois

INTRODUCTION

L'activité proposée a été réalisée dans la classe de Nicole Dreux et elle est relatée par Claude Lebreton.

Toute situation vécue peut devenir un jeu support d'apprentissages : c'est cette conviction de Nicole DREUX que voudrait illustrer l'article.

POINT DE DEPART :

Découvrir en début d'année scolaire Saint-Laurent des Eaux, petite ville de 3400 habitants de bord de Loire à 30 km de Blois. Relever tous les écrits qui permettront de réaliser la maquette de Saint-Laurent, des jeux de piste, des parcours ou des jeux de lecture.

OBJECTIFS :

Les principaux objectifs visent à :

- structurer l'espace proche des enfants,
- mettre en œuvre les différentes fonctions de l'écrit (mémorisation, communication, information).

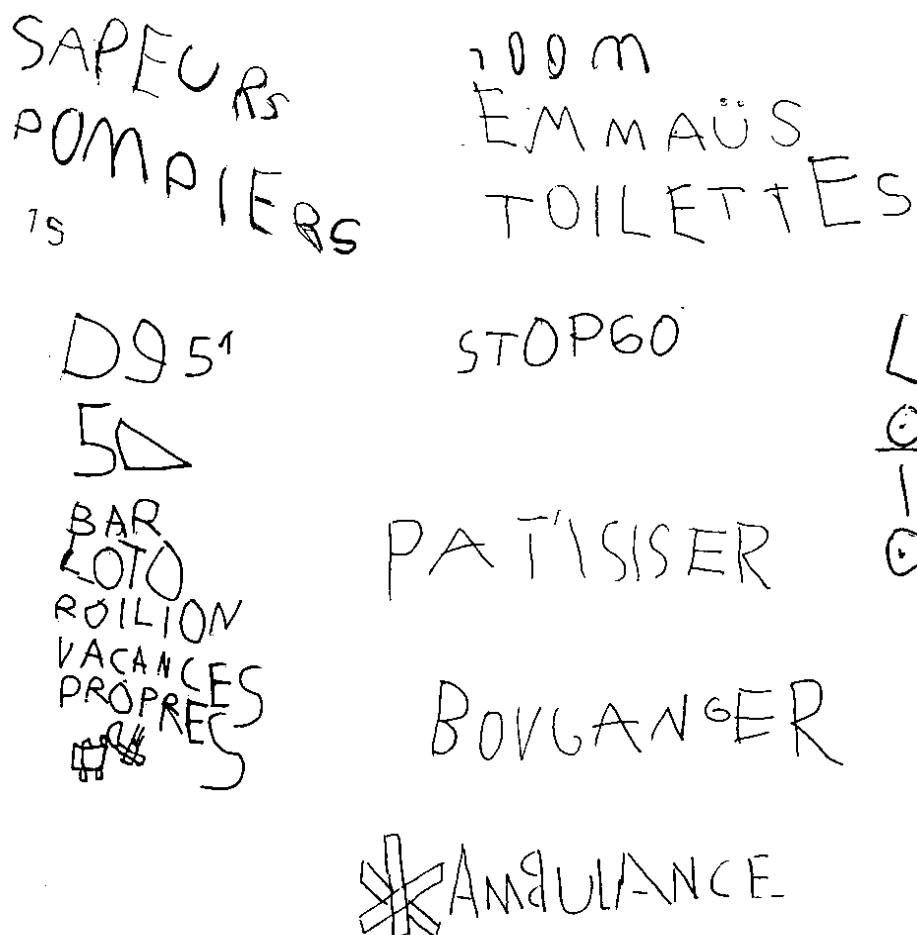
DEROULEMENT :

La classe de 28 élèves munis de calepins et crayons a été scindée en groupes de 4 sous la responsabilité d'un adulte ou de l'institutrice.

Chaque groupe est parti librement dans les rues de Saint-Laurent pendant 1h30, avec, comme consigne : « Relève tous les écrits que tu veux ».

Les productions d'élèves sont diverses : nous en donnons quelques exemples sur la page suivante :

« Grand N », n° 62, pp. 7 à 13, 1997-1998

Productions d'élèves

Au retour, les échanges oraux se font :

- sur les écrits : comparaison des mots, des sigles ;
- sur les trajets : afin de se faire comprendre, les enfants ont éprouvé le besoin de bâtir très rapidement une maquette provisoire avec des boîtes en carton (« on dirait que cette boîte de chaussures, c'est la boucherie »).

Les jours suivants, à l'aide de diapositives réalisées par la maîtresse durant la sortie et des écrits relevés, une maquette est construite.

L'ennui est qu'utiliser la maquette pour simuler des achats prend de la place.

L'institutrice a alors proposé de faire un jeu de société où on irait faire des courses.

CREATION DU JEU

1) 2 groupes d'élèves (durant un atelier) ont découpé dans des catalogues ce qu'on pouvait trouver dans les magasins de Saint-Laurent. Une discussion dans la classe a permis de se mettre d'accord sur les découpages retenus : pertinence de l'objet découpé, taille par rapport au support (apporté par la maîtresse) sur lequel des cases délimitaient les magasins répertoriés.

2) Sous la dictée des élèves, l'institutrice a codé les cases : Départ, J.M. BOUTIQUE (image : une jupe), FLEURISTE (image : un bouquet), BOUCHERIE, PHARMACIE (image : le sigle de l'enseigne), POMPIERS, BANQUE (image : des billets), CADEAUX (image : un paquet-cadeau), CHARCUTERIE, COIFFEUSE (image : des têtes), PATISSERIE (image et texte: un gâteau), UNICO (image : sigle U), AMBULANCE (image : sigle), POSTE (image : timbre), BAR-CAFE, INSTITUT de BEAUTE (image : un flacon de parfum), MEDECIN (image : une trousse), BOULANGERIE (image : un pain), LIBRAIRIE (image : des livres).

Exemples de cases :



Le choix des intitulés et des images est le reflet de ce que les enfants vivent au quotidien. Par exemple :

- au bar-tabac : c'est l'intitulé *cadeaux* et non *cigarettes* qui a été pris car c'est dans ce magasin qu'ils trouvent des petits cadeaux, souvenirs pour offrir à leurs amis ;
- à la charcuterie : l'illustration est le jambon, image la plus évocatrice de ce magasin pour eux ;
- idem pour le rôti acheté à la boucherie ;
- au café-bar, les enfants n'y vont pas : on passera donc son tour sur la case correspondante.

D'autres éléments sont intervenus pour définir le contenu des cases : un enfant connaît « la bonne paye » ; d'autres connaissent « le monopoly ». D'où l'inscription des consignes : *va à la pharmacie* ; *va chez le médecin* ; *gagne ...* ; *reçoit...* sur les cases. Le montant des prix affichés dans chaque case a été fixé par l'institutrice de façon à travailler sur la chaîne numérique de 3 F à 15 F, sachant que l'environnement de la classe n'exclut pas les autres nombres.

Cette simple description de la façon dont le jeu se crée montre qu'on est dans une conception évolutive : on essaie une certaine configuration, certes sous le contrôle de l'institutrice mais il n'est pas entièrement sûr que le jeu pourra fonctionner tel quel. L'essentiel est de provoquer la réflexion des enfants à partir de situations à leur portée.

DEROULEMENT

4 enfants, 1 dé, 1 plateau de jeu (annexe 1), 4 cartes de 6 achats chacune, 24 petites cartes-preuves (annexe 2), 200 jetons (1 jeton = 1 F.).

Jeu avec un dé, par groupes de 4, au moment des ateliers. L'institutrice tient la banque.

Chaque élève doit se constituer, avant de démarrer une collection de 50 jetons. L'institutrice espérait ainsi faire travailler les élèves sur le dénombrement de collection par enrichissement de la bande numérique connue.

Effectivement, on a vu :

- une élève dénombrer un par un, jusqu'à 50, sa collection de jetons.
- une élève dont la procédure a été retenue ensuite par les autres par imitation : elle a fabriqué 5 tours de 10 jetons. Les élèves se contentèrent alors de fabriquer une tour de 10 jetons qu'ils reproduisaient 5 fois en s'intéressant seulement à la hauteur.

Version A : Chaque élève lance le dé. Achète si l'objet est inscrit sur sa carte 6 achats. Pose sa carte-preuve. Le premier ayant effectué 6 achats a gagné.

Il a été observé que les élèves lisent les nombres et non les mots.

6 élèves en difficulté scolaire en resteront à la version A.

Version B : née des difficultés observées.

L'expérience a montré que les élèves tombant trop souvent sur les cases Pompiers, Médecin, Pharmacie avaient de la difficulté, voire ne pouvaient pas boucler leurs achats.

Aménagement : la case *Départ* donne un gain de 10 F. et l'expression « *Va à la case Départ* » est apparue au-dessus de la case Ambulance, afin d'accélérer les entrées d'argent.

On joue de la même façon que dans la version A. La banque est tenue par l'enseignante dans un premier temps. Plus tard, elle sera tenue par un enfant (après 15 jours de mise en place).

Version C : née de la réflexion d'enfants : « Pourquoi on joue pas avec de vraies pièces ? ».

Des jetons sont alors marqués de valeurs : 1, 2, 3, 5 ou 10 F. Il seront remplacés par des pièces en plastique ultérieurement.

Des cartes-preuves sont réalisées avec la décomposition des nombres au-dessus de 10, propositions données aux enfants comme une aide mais non comme la seule réponse possible.

Le jeu se déroule comme en B mais les élèves doivent donner le montant exact de leur dépense. S'ils ne le peuvent pas, l'institutrice fait de la monnaie en procédant à des échanges : jusqu'à 5, ce sont les enfants qui demandaient soit 5 pièces de 1 F soit 2 pièces de 2 F et 1 de 1 F. En fin d'année, pour les plus avancés, échange de 6 F

par 5F et 1 F. Pour les autres cas, l'institutrice régula, espérant que les explications provoqueraient des acquis, ce qui s'est vu en juin pour 8 enfants supplémentaires.

Cette version a été suivie par les 6 élèves qui s'en sentaient capables, et en parfaite autonomie.

Conclusion provisoire sur l'utilisation du jeu à tout moment dans la classe :

6 élèves en restent à la version A.

16 utilisent seuls la version B.

6 utilisent seuls la version C.

L'annexe 1 donne une idée du tableau de jeu définitif. En cours d'année, certains magasins ont changé de place. Une règle a été ajoutée : lorsqu'on ne peut pas payer chez le médecin, on y reste un tour.

Précisions sur l'utilisation du jeu et l'environnement de la classe :

- comme déjà indiqué, il est apparu comme un atelier parmi d'autres, d'octobre à avril.

- une partie peut durer jusqu'à 30 min.

- dès novembre, le jeu est resté à disposition des enfants le matin pendant l'accueil (qui dure 15 minutes). Des enveloppes sont à la disposition des élèves de façon à pouvoir mémoriser l'état de la partie qui pourra être continuée en cours de journée.

- dans la classe est affichée une bande numérique de 1 à 31 servant pour le calendrier. Un curseur sert à marquer la date du jour mais il sert aussi dans la journée pour effectuer du surcomptage à partir de l'endroit où on l'a placé.

- une autre bande numérique est affichée de 1 à 20 en deux lignes : une ligne de constellations standards ; dessous, écriture chiffrée correspondant à la constellation. Le point ajouté d'une constellation à la suivante est d'une autre couleur.

- cette année, sur une grande carte, pochettes transparentes : les élèves y mettent leur photo en respectant leur ordre d'arrivée. Au moment du rassemblement sur le tapis, l'institutrice pose des questions sur l'aspect ordinal du nombre : qui est arrivé le 6^e ? le 20^e ? le dernier ? le premier ?

- en parallèle, un travail a été mené avec pour objectif de pouvoir jouer au Nain jaune en cours d'année : là aussi, il fallait apprendre à payer.

- fin juin, la classe a prêté le jeu aux élèves de CP qui ont pu lire, compter, jouer en utilisant les acquis de leur année ; les GS se sont rendus compte de leur travail mais aussi de ce qu'ils apprendront au CP pour pouvoir aller plus loin avec ce jeu.

CONCLUSION

Plusieurs idées maîtresses ont guidé la mise en place de cette activité :

- toute situation peut être mise à profit pour effectuer des dénombrements et des calculs.

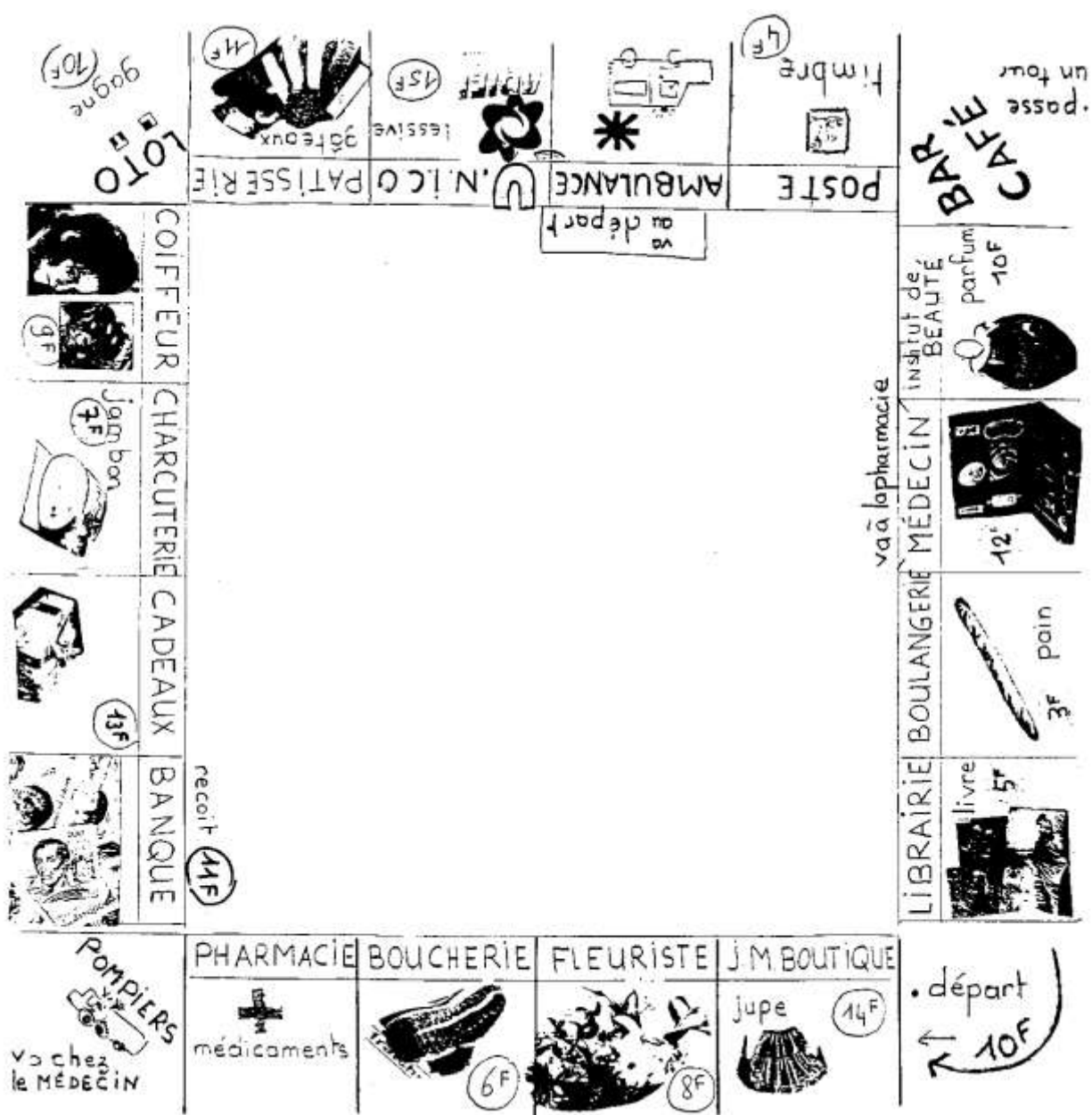
- le jeu de société est un bon outil pour développer des apprentissages, surtout s'il est évolutif.

- le plus souvent possible, les questions sont renvoyées aux élèves : « Comment on pourrait le faire pour le savoir ? ». Le contrat didactique de la classe devient

tellement prégnant qu'en cours d'année, les élèves au lieu de demander des réponses à l'institutrice cherchent d'eux-mêmes des stratégies pour trouver ces réponses.

- des aides (comme les bandes numériques) sont à la disposition des élèves : elles renforcent l'autonomie.

Annexe 1



Plateau de jeu

Annexe 2

jupe 14F	timbre 4F	cadeau 13F
pain 3F	parfum 10F	livre 5F

Carte de 6 achats

fleurs 8F	lessive 15F	cadeau 13F
timbre 4F	rôti 6F	pain 3F

Carte de 6 achats

<u>cadeau</u> 13F 10, 2, 1. 10, 1, 1, 1,	<u>fleurs</u> 8F	<u>Lessive</u> 15F 10, 2, 2, 1. 10, 1, 1, 1, 1, 1.	<u>Livre</u> 5F
<u>parfum</u> 10F	<u>timbre</u> 4F	<u>rôti</u> 6F	<u>jupe</u> 14F 10, 2, 2 10, 1, 1, 1, 1. 10, 1, 1, 1.

Cartes-preuves