

LA COURSE AU TRESOR

ACTIVITES PRE-NUMERIQUES EN MATERNELLE

*Colette MILLIAT
CPAIDEN à BOURGOIN*

L'article ci-après est un compte rendu de séances, conduites dans la classe enfantine d'Hélène Jolivet à Bellegarde-Poussieu (classe à trois niveaux petits-moyens-grands), qui ont été le point de départ d'activités permettant aux enfants de mieux appréhender un espace familier, (la cour de l'école), première approche des activités d'orientation.

(Voir la brochure éditée par le Ministère de l'Education Nationale : "Les activités physiques en pleine nature – Les activités d'orientation" dans les collections "Essais de réponses")

Tout au cours des activités proposées, les enfants seront amenés à comparer des collections d'objets : correspondance terme à terme, comparaison des quantités, tableaux à colonnes, classement.

PREMIERE SEANCE : LA PREPARATION DU JEU

Depuis quelques jours, les enfants savent que nous allons préparer un grand jeu, dans la cour : la chasse au trésor.

Les enfants ont donc été sollicités pour apporter pots de yaourt, pots de petits-suisse, rouleaux de papier et dans la classe, nous avons récupéré tous les pots de colle vides : ce sera le trésor.

Première activité : "Constitution d'un lexique"

Ce lexique est constitué en commun : des enfants viennent dessiner chaque élément, la maîtresse écrit chaque nom d'objet. Le tableau suivant est élaboré :

	pot de yaourt
	pot de colle
	pot de petit suisse
	rouleau de papier

Deuxième activité : "Constitution des équipes"

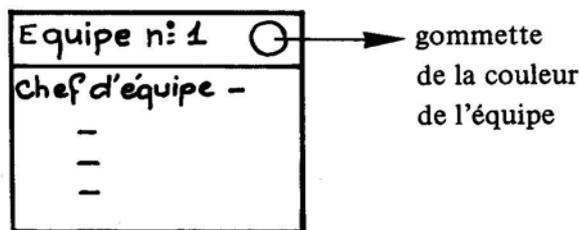
Six équipes de 4 enfants sont constituées. Chaque équipe a un "chef" qui notera les trésors découverts. Pour cela, le chef d'équipe devra :

- être reconnu par ses équipiers
- reconnaître les membres de son équipe
- tenir son équipe soudée

Les équipes sont différenciées à l'aide de couleurs, et numérotées.

Chaque enfant a un brassard correspondant à la couleur de son équipe.

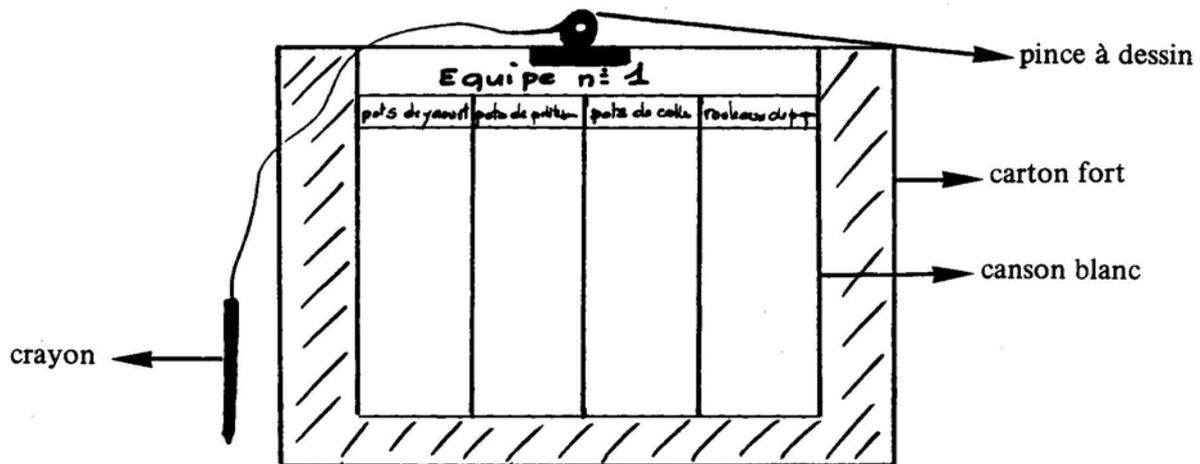
Six panneaux de ce type sont élaborés :



Le mot "Noté" déclenche la troisième activité.

Troisième activité : "Présentation et compréhension du tableau de marques"

Le dispositif suivant est proposé aux enfants :



Il est observé, analysé, commenté. Le rapprochement avec le lexique est établi et en facilite la lecture.

La façon de noter les trouvailles est discuté. Le moyen retenu est de faire une croix dans la colonne correspondant à l'objet trouvé.

Quatrième activité : "Dispositif pour ranger les trésors"

Six barils identiques sont recouverts de papier blanc et ne comportent pour seule indication, que le numéro (de 1 à 6).

DEUXIEME SEANCE : LE JEU

Avant l'arrivée des enfants, la maîtresse a disséminé les éléments du trésor dans la cour, (certains sont visibles, d'autres non).

Le lexique, les panneaux de constitution des équipes sont affichés et observés à nouveau. Comment donner le signal du début ainsi que le signal de la fin de jeu ?

Les enfants proposent que la maîtresse utilise son sifflet ; cette dernière propose en plus un sablier de ménage pour mesurer le temps écoulé.

Un enfant est choisi pour être le "Maître du Temps".

Le jeu se déroule avec calme selon l'organisation prévue. Les chefs d'équipe remplissent leurs tableaux au fur et à mesure (cf. tableau équipe 1 à titre d'exemple). A la fin de l'activité, les enfants se regroupent sous le préau, pour prendre connaissance des résultats et les vérifier.

Confrontation

Dans chaque équipe on confronte la feuille de marques avec le contenu du baril. La tendance aurait été pour les "Grands" de compter dans chaque colonne le nombre de croix et de compter le nombre d'éléments correspondants dans le baril. Cette façon de faire n'étant pas accessible pour les plus petits, la maîtresse a proposé de chercher une autre démarche afin que la vérification soit suivie par tous les enfants.

Deux types de démarche, utilisant chacune la correspondance terme à terme, sont observées :

- le chef d'équipe "lit" le tableau de marques
un des équipiers sort l'élément correspondant
le chef d'équipe entoure la croix
- à l'inverse, un équipier sort un objet
le chef d'équipe entoure une croix qui correspond à l'objet sorti.

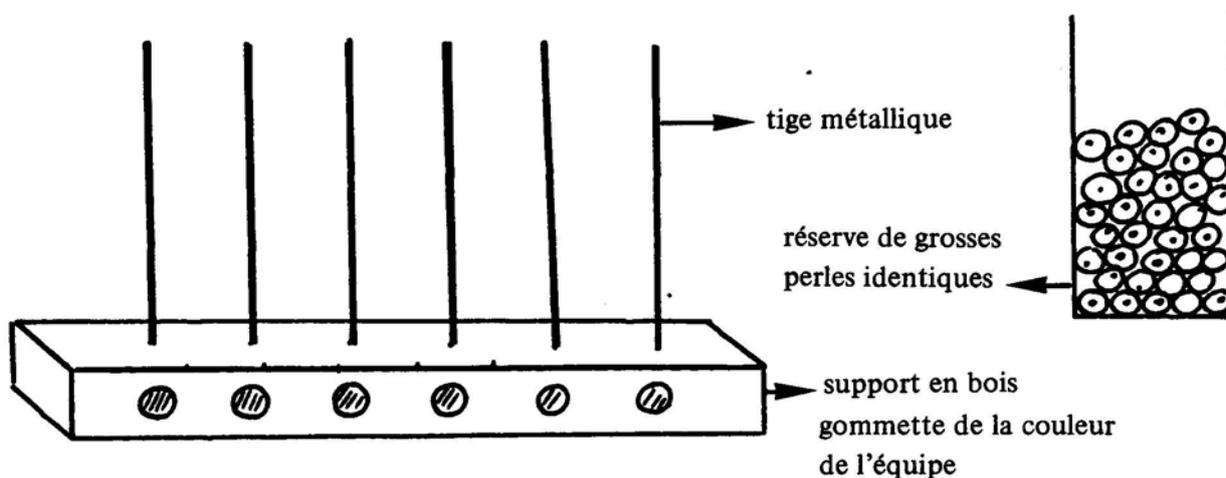
Remarque

Sur l'ensemble des résultats, il a été noté seulement deux erreurs.

TROISIEME SEANCE : DETERMINATION DE L'EQUIPE GAGNANTE

Ce sera celle qui a le plus d'objet, toutes catégories confondues.

La maîtresse propose le dispositif suivant :



Première activité

- observation du dispositif
- recherche de la façon de l'utiliser

Les enfants ont très vite trouvé qu'il suffisait de placer sur la tige métallique correspondant à leur équipe une perle pour chaque élément du "trésor".

Deux démarches pouvaient être utilisées :

- partir du tableau de marques : à chaque croix faire correspondre une perle quel que soit l'objet.

- partir du baril : à chaque élément faire correspondre une perle.

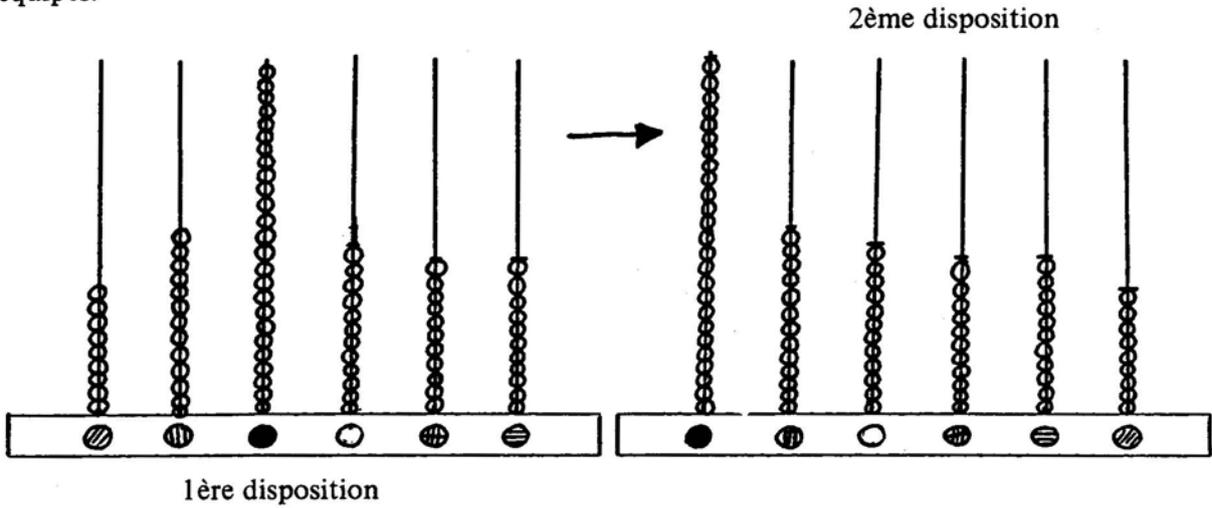
C'est la deuxième solution qui a été choisie.

L'activité terminée, par comparaison des hauteurs de perles, les enfants ont trouvé sans difficulté :

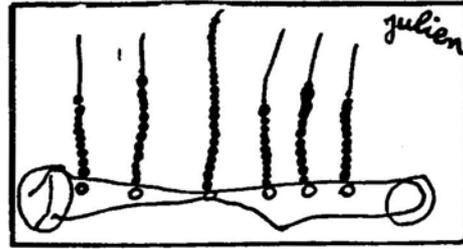
- l'équipe gagnante
- les équipes ex-aequo
- l'équipe perdante

Les termes "plus haut", "moins haut", "pareil" ou "même hauteur" ... les expressions telles que "plus de perles", "moins de perles", "autant de perles", ont été utilisées par l'ensemble des enfants.

L'utilisation d'un deuxième dispositif identique au premier permet de "ranger" les équipes.

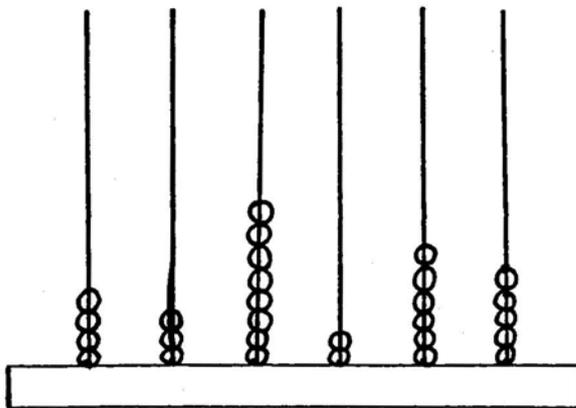


Les enfants dessinent le "résultat". Ex. :

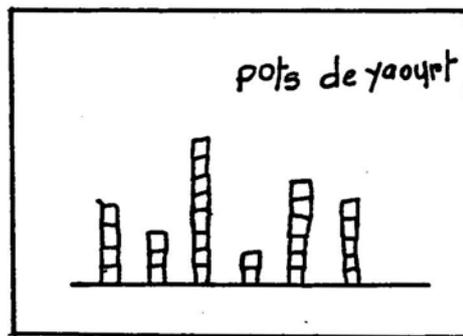


Le même dispositif est utilisé pour rechercher les scores selon la nature des éléments.

Exemple : Pour les pots de yaourts



Résultat



Représentation

Quelques réflexions des enfants :

- "L'équipe de Mathieu, gagnante pour les pots de yaourts"
- "Y'a égalité, deux équipes gagnantes pour les pots de colle"
- "On peut dire que Sophie et Mathieu sont égalité pour les pots de petit suisse"
- "Julien et moi, on a tous les deux égalité"
- "Sébastien et Jean-Loup ont égalité" ... "mais on n'est pas gagnant ... on a tous les deux, un ..."
- "Julien et moi "sont" ex aequo gagnants ... Jean-Loup et Sébastien sont ex aequo pas gagnants".

En conclusion, cette course au trésor très motivante pour les enfants a permis de comparer des collections, d'approcher la notion de nombre d'objets d'une collection après activités de désignation et de sériation, d'une façon plus constructive que beaucoup d'activités artificielles quelquefois proposées.

Remarque

L'utilisation du sablier a suscité un grand intérêt et les réflexions des enfants à propos de la durée du jeu :

- "Je trouve que le jeu était bien ... mais je voudrais bien jouer 2 minutes pour voir ce que c'est 2 minutes"
- "Le sablier, il faudrait bien qu'il dure plus de minutes pour avoir plus de temps pour chercher"
- "Ça n'a pas duré assez longtemps"
- "Il fallait que Mélanie retourne le sablier encore une fois"
- "On tourne, on tourne et ça fait des " 3 minutes "
- "Il faudrait rajouter du sable dans le sablier"

Ces réflexions sont faites bien qu'on n'ait pas utilisé le sablier. Ce questionnement des enfants relatif au temps devra donc faire l'objet d'activités ultérieures, et notamment la construction de sabliers variés.