



Les jeux de Bybou

Byboulologic

Cycle 2

Élisabeth Graham

Mireille Caserus : adaptation française

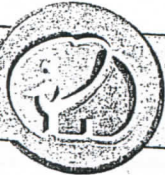
Seuls sont autorisés à photocopier les fiches du présent ouvrage, l'école ou l'enseignant l'ayant acquis chez l'éditeur, et uniquement pour les besoins de cette école.

Toutes reproductions à des fins commerciales sont strictement interdites.

© Bourrelier, 2003

Avec l'autorisation de Claire Publications

© Claire Publications, 2002



Bybouologic

Cette série de fiches d'activités s'adresse essentiellement aux enfants de début de cycle 2 (GS/CP) et a l'avantage de faire travailler différentes notions mathématiques à partir d'éléphants en volume, les « Bybou » de 3 tailles et de 4 couleurs différentes.

Le principal travail de l'enseignant consiste à accompagner chaque enfant dans sa démarche, à corriger ses erreurs et ainsi à développer son esprit de recherche, de déduction et de logique, en faisant verbaliser chaque manipulation.

Description du matériel

- 23 fiches plastifiées format A4, dont 1 notice recto (verso blanc), 20 fiches de travail (divisées en 2 séries de difficultés croissantes : 1^{re} série de 1 à 10, 2^e série de 11 à 20) et une fiche à composer (fiche ressource).
- Chaque fiche d'activité est divisée en 3 parties :
 - 4 cases de 3 configurations différentes selon les fiches :



Ces cases sont vides ou ont parfois un indice : taille d'un Bybou ou 1 couleur, case barrée ou non.

→ 1 vignette-consigne sous forme de tableau avec 3 Bybous représentés dans les 3 tailles (grand, moyen, petit) en face desquels apparaissent, ou non, des couleurs (rouge, bleu, jaune et vert). Cette vignette désigne 4 éléphants à sélectionner.

→ 1 vignette d'indice(s) codé(s) désignant l'emplacement des éléphants (sauf pour les 3 premières fiches d'activités).

- Pour chaque série : 3 familles de Bybou de chaque couleur avec chacune 2 petits éléphants, soit 48 Bybou.
- 1 notice pédagogique.



Byboulogie

Objectifs

- savoir lire et respecter des consignes codées :
 - en associant la taille de 1 Bybou à 1 couleur,
 - en respectant des indices (voir fiche de codage) ;
- savoir se repérer dans l'espace :
 - au-dessus, au-dessous/en haut - en bas,
 - côte à côte/à côté/à gauche - à droite,
 - au bord à gauche/au bord à droite ;
- savoir reconnaître et respecter la négation d'une consigne codée (couleur, taille, emplacement) ;
- mettre en œuvre des stratégies de tâtonnement pour trouver des solutions aux problèmes pratiques qui sont proposés : savoir combiner toutes les informations données sur la fiche d'activité pour déduire l'emplacement exact de chaque Bybou préalablement sélectionné.

Démarche pédagogique

L'enseignant présente la 1^{re} fiche d'activité (1^{re} série) à un petit groupe d'enfants (6 à 8 maximum) afin de les familiariser avec ce nouveau matériel. Il essaie de mettre chacun en situation de recherche.

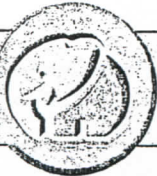
« À votre avis, quelle est la consigne de cet exercice ?

De quoi avons-nous besoin pour le réaliser ? »

Les enfants devraient rapidement comprendre :

- qu'il faut des Bybou de tailles différentes, qu'il en faut 4, 1 par case ;
- que les couleurs de chacun sont déterminées par la petite vignette en haut à gauche et par les 2 cases coloriées.

L'enseignant charge 1 ou 2 enfant(s) de sélectionner les 4 Bybou nécessaires, soit 1 grand rouge, 1 moyen vert, 1 moyen jaune et 1 petit bleu.



Byboulogie

L'étape suivante consiste à faire verbaliser le raisonnement indispensable à la réalisation de l'exercice : « **Comment placer les Bybou ?** ». Une discussion peut s'engager incitant les enfants à argumenter.

Exemple : « Tout en haut, on est obligé de mettre le grand éléphant rouge, c'est sa place ! En bas à droite, ça ne peut être que le moyen jaune parce que l'autre moyen a déjà sa case verte coloriée (au bout à gauche)... »

Dans un second temps, l'enseignant présente la 4^e fiche d'activité (1^{re} série) et observe la réaction des enfants. Très vite, ceux-ci devraient remarquer la deuxième vignette avec les 2 couleurs barrées.

« **Qu'est-ce que cela signifie, à votre avis ?** »

Réponse attendue : « On n'a pas le droit de mettre un Bybou jaune à côté d'un vert ».

À partir de là, les enfants cherchent ensemble comment placer les 4 Bybou en fonction des contraintes imposées.

Enfin, l'enseignant distribue une fiche d'activité à chaque enfant selon le degré de difficulté. Il poursuit sa démarche de façon plus individuelle afin d'évaluer le niveau de compétence de chacun et ainsi d'ajuster ses interventions.

Les fiches d'activités pourront ensuite être échangées entre les enfants.

De façon progressive, cet atelier pourra être renouvelé au moins 2 autres fois, avec les autres fiches.

À partir de la fiche ressource ...

- L'enseignant peut réaliser d'autres fiches d'activités plus ou moins difficiles.
- L'enseignant peut s'en servir comme fiche d'évaluation à photocopier, par exemple en remplissant les 4 cases et en laissant aux enfants le soin d'en réaliser les légendes : vignette-consignes et vignette-indices à remplir, ces dernières pouvant présenter plusieurs combinaisons possibles... Ces différentes possibilités pourront être confrontées ultérieurement.
- L'enseignant peut laisser un groupe d'enfants réaliser sa propre fiche d'activité qui peut être proposée, ensuite, aux autres groupes...

LOGIQUE

Logique est une série d'activités/jeux qui développe la pensée logique.

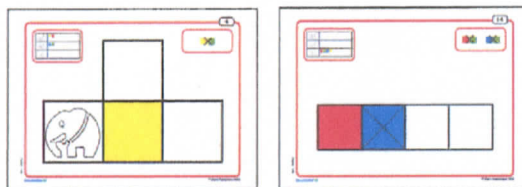
Jouer aux jeux nécessite :

- La déduction
- La logique
- La pensée latérale
- La solution des problèmes

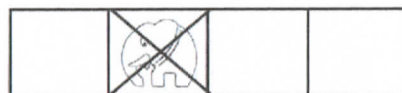
Les mathématiques nécessitent toutes ces compétences et si on les développe l'enfant deviendra plus compétent pour résoudre les problèmes mathématiques, pour penser mathématiquement, et il sera plus confiant pour raisonner.

Chaque logique consiste en une série de dix plateaux de jeu et une série d'éléphants. Les séries ont été construites soigneusement pour convenir à l'âge et au développement des enfants. La première série (1 à 10), par exemple, convient à l'âge de 4 ans et plus, la deuxième série (10 à 20) est plus difficile. Les séries peuvent être utilisées avec un enfant de n'importe quel âge selon le niveau de développement logique, et l'instituteur peut commencer à n'importe quel endroit.

Chaque plateau est divisé en quatre cases, et il comporte des indices qui spécifient l'éléphant demandé et les règles pour le placer sur les cases.

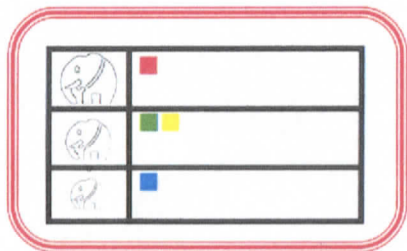


Certains indices se trouvent dans les cases.

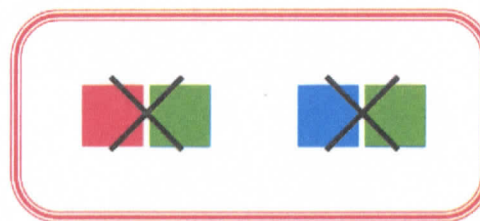


(Ne mettez pas un grand éléphant sur cette case.)

Certains indices se trouvent dans les rectangles au-dessus des cases.



Un rectangle montre quels éléphants on demande.

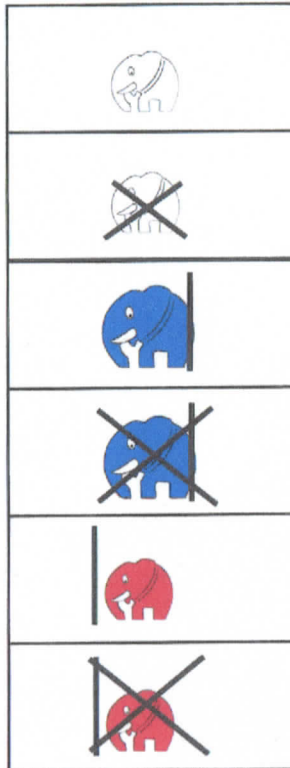


L'autre contient les règles pour placer les éléphants.

L'enfant suit les indices et remplit les cases avec un éléphant. Il n'y a qu'une seule solution, autant qu'on le sache, dans les deux premières séries. Les indices sont très simples. Ils chargent l'enfant, par exemple, de :
Mettre un éléphant rouge à côté d'un éléphant jaune ou ne pas mettre un éléphant rouge à côté d'un éléphant jaune.

Autorisation de reproduction : L'autorisation de reproduire ces documents est limitée au professeur qui a acheté ce livre, ou pour celui pour qui il a été acheté. La reproduction pour une école ou un groupe d'écoles est interdite sans autorisation préalable de la part de l'éditeur. © 2002 Claire Publications

VOICI UNE LISTE DE TOUS LES INDICES ET LEUR SIGNIFICATION



Il faut mettre un petit Bybou ici.

Ne mettez pas un petit Bybou ici.

Il faut mettre ce Bybou dans la dernière case à droite.

Ne mettez pas ce Bybou dans la dernière case à droite.

Il faut mettre ce Bybou dans la dernière case à gauche.

Ne mettez pas ce Bybou dans la dernière case à gauche.