

Les jeux de «repérage logique» ont été créés afin de faciliter l'organisation du travail par groupes, qui est le seul efficace dans une classe nombreuse et qui permet à chaque enfant de participer personnellement aux activités proposées.

Ainsi, il est nécessaire qu'un groupe d'enfants travaille avec la maîtresse, soit à l'exploration mathématique d'une situation liée à d'autres activités du moment, -ou créée spécialement soit à diverses manipulations d'un matériel judicieusement choisi.

Pendant ce temps, des activités mathématiques différentes sont proposées aux autres groupes d'enfants, qui agissent alors seuls. La maîtresse ne vient que de temps en temps apprécier l'évolution de ces activités.

Que peut-on proposer comme activités de cette sorte ? Tantôt ce seront :

- des manipulations avec un matériel individuel : matériel hétéroclite rassemblé par les enfants ou matériel structuré tel que plaques KML, multifamilles ou autres,
- des dessins ou schémas, recréant des situations vécues en exercice collectif,
- un travail sur des fiches préparées à l'avance.

Ou encore, ce seront ces *jeux de repérage*, où les enfants retrouveront d'ailleurs, sur un autre matériel, les mêmes démarches que dans bien d'autres occasions.

Ces jeux sont fondés en effet sur l'*observation* d'objets dessinés, coloriés (animaux, fleurs,

fruits, formes géométriques, etc), et la *reconnaissance des propriétés* caractéristiques de ces objets (couleurs, formes, genre d'animal, etc).

Ils se présentent comme des jeux de loto : il faut placer un jeton ou quelquefois plusieurs dans une case, mais aucun dessin ne figure dans les cases d'une planche. Il ne suffit donc pas d'observer, il faut *réfléchir*, distinguer les caractères du dessin et *utiliser les indications données* séparément sur la planche (2 ou 3 caractéristiques du dessin).

Les différentes séries de jeux correspondent aux diverses façons de donner ces indications :

- dans les marges d'un tableau à double entrée
- en ligne
- aux différents étages d'un «arbre».

Pour un caractère quelconque, tantôt on indique que l'objet doit posséder ce caractère, tantôt qu'il *ne le possède pas*, en barrant le dessin. C'est l'idée de *négation* qui est ici en jeu. La recherche oblige, dans ce cas, à réfléchir davantage.

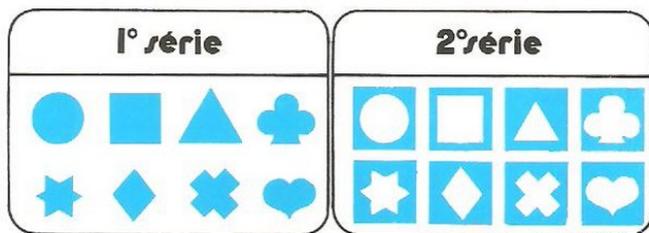


Les jeux sont présentés par *boîtes de 16 planches*. Chaque boîte contient deux séries de 8 jeux tous différents et de difficulté croissante. Le nombre 8 a été choisi en tenant compte du fait que pour les manipulations, les enfants

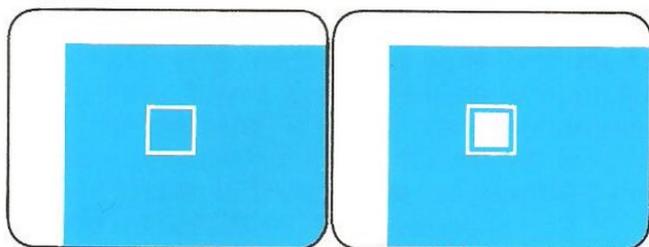
sont souvent groupés par 4.



Chaque planche porte un signe distinctif que



l'enfant doit placer en haut et à gauche. Les



planches rectangulaires se placent donc devant les enfants dans leurs deux dispositions possibles (pour ne pas créer de conditionnement en privilégiant une seule de ces dispositions). Le

même signe distinctif est porté par chacun des jetons qui accompagnent la planche, ce qui permet une reconnaissance rapide des « morceaux » du même jeu en cas de mélange. Dans chaque boîte, les signes de la première série (la plus facile) sont d'une même couleur, la deuxième série (moins facile) porte les mêmes signes, blancs sur fond de couleur.

Chaque série est accompagnée d'une *feuille de contrôle* qui permet à la maîtresse de suivre l'évolution de chaque enfant. Les jeux sont rangés par ordre de difficulté. Les enfants peuvent tenir à jour eux-mêmes cette feuille lorsqu'ils savent reconnaître leur prénom. On trace dans la case correspondante un trait horizontal lorsque l'enfant a le jeu en mains, on termine la croix par le trait vertical lorsque le jeu est réussi.

	○	□	△	⊕	☆	◇	⊗	♥
<i>éléonore</i>								
<i>héloïse</i>								
<i>séverine</i>								
<i>cyril</i>								
<i>bénédicte</i>								

Signalons d'ailleurs que le matériel a été étudié pour que la maîtresse puisse s'assurer très rapidement, d'un seul regard, si le jeu est réussi ou non. S'il ne l'est pas, si elle veut

demander à l'enfant de le recommencer, elle «brouille les cartes» d'un seul geste.

Les «*séries rouges*», c'est-à-dire portant un signe distinctif de cette couleur sont composées des jeux les plus faciles. La plupart peuvent être proposés dès la section des moyens de l'école maternelle (4 à 5 ans) et repris utilement au début de l'année avec les grands.

Les «*séries vertes*», qui comportent les symboles barrés, donc demandent plus de réflexion, conviennent particulièrement à la section des grands (5 à 6 ans).

Les «*séries bleues*» peuvent aussi être proposée à la section des grands en fin d'année scolaire ; elles sont surtout destinées au Cours Préparatoire.



Il est entendu que tout ceci n'est qu'indicatif, la maîtresse jugeant elle-même du niveau de ses élèves.

Il est d'ailleurs tout à fait possible d'utiliser *le même matériel* pour *d'autres activités* de classement ou de mise en correspondance, en utilisant seulement les jetons.

Tels quels, ces jeux demandent une démarche précise : trouver le jeton qui doit occuper une place donnée, savoir pourquoi certains jetons ne peuvent pas être placés. Il s'agit de choisir, de décider logiquement, et de prendre seul cette décision. C'est une démarche indispensable à toute activité mathématique. A d'autres moments, la créativité des enfants sera sollicitée davantage. C'est lorsque la maîtresse pourra, par sa présence vigilante, et tout en restant discrète, stimuler l'attention, apporter l'aide nécessaire au moment opportun, pousser chacun, par une question, un geste, à aller plus loin dans son expérience.

On sait que la meilleure façon d'éveiller la pensée mathématique et l'esprit logique des enfants consiste à *multiplier les formes d'activité* qui favorisent l'approche des premières notions.

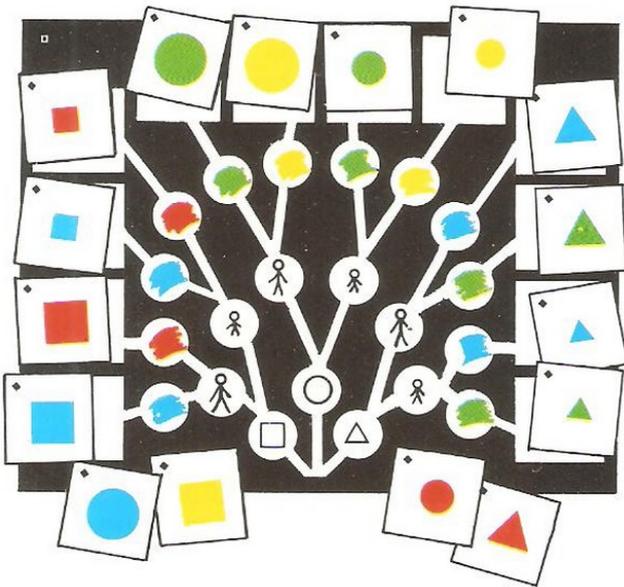
C'est dans ce but que ces jeux viennent prendre place parmi les autres jeux et les autres matériels conçus dans le même esprit.

Les enfants dans les premières sections de la maternelle, ont déjà fait beaucoup de tri et se sont habitués à classer les objets suivant des critères bien définis : formes, couleurs, grandeurs par exemple. Avant d'aborder les jeux proposés dans la série "arbres des choix", il est bon que les enfants aient déjà eu en main les jeux des séries précédentes (série rouge, série verte).

Ces jeux (série rouge, série verte) les ont familiarisé avec les symboles utilisés dans cette boîte : une forme dessinée en noire pour éliminer l'attribut couleur, des taches indiquant, elles, les couleurs, le dessin d'un bonhomme stylisé en deux tailles bien différentes pour les notions relatives de grand et de petit, le symbole barré pour indiquer la négation. Ils savent donc trouver la seule image qui répond à des critères bien définis dans un tableau à double entrée ou un tableau ligne par ligne.

Afin de familiariser les enfants avec cette nouvelle forme de classement (arbres), la maîtresse les fera participer à différents jeux utilisant des matériels variées, où ils auront à

déplacer des objets. Dans la classe ou la cour de récréation, les enfants devront placer des ballons rouges ou des ballons bleus aux endroits qui leur sont destinés, en suivant le chemin rouge ou le chemin bleu (jalonnés par des étiquettes collées sur le coin des tables par exemple). Dans un second temps, des chemins tracés à la craie, dans la salle de jeu ou la cour de récréation, représenteront les dessins des arbres que cette boîte de jeu propose.



Pour ces jeux, les enfants doivent toujours choisir les chemins suivant les indications, portées en cours de route, ils arrivent ainsi, à la case dans laquelle un seul jeton peut être placé.

Quelques planches comportent des jetons inutiles, que les enfants auront à éliminer, ceci afin de les faire réfléchir. Dans un premier temps, la maîtresse, pour rendre ces jeux plus compréhensibles, peut éliminer ces jetons inutiles afin de graduer la difficulté.

La première série (portant le signe distinctif bleu) ne comporte pas de négation, la progression doit être aisée sur un chemin, l'enfant se posant mentalement les questions suggérées par les petits symboles dessinés le long des branches de l'arbre.

Il sera bon de temps en temps de faire verbaliser les étapes du raisonnement, surtout pour les enfants qui éprouvent des difficultés à réussir ces jeux. Par exemple, leur demander, en leur faisant suivre un chemin avec le doigt ; — " que vois-tu le long du chemin ? et ensuite ? refais le chemin en redisant très vite ce que tu as vu ? " — C'est un clown, il a un habit vert, une collerette rose, des chaussures orange .

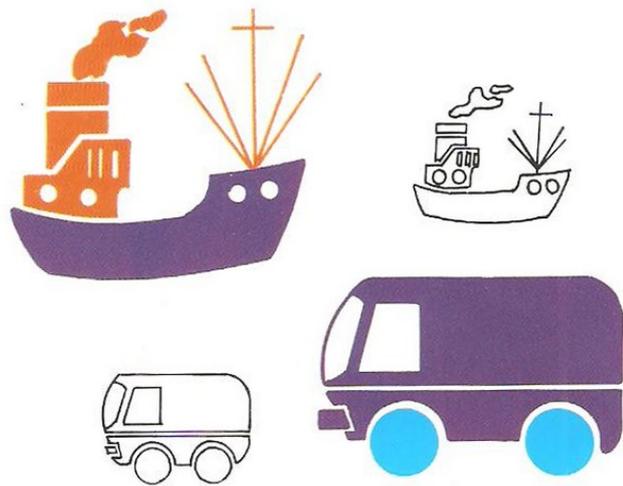


La deuxième série (portant le signe distinctif blanc sur fond bleu) fait appel à la négation

ce qui augmente la difficulté. Ces jeux ne pourront être donnés qu'aux enfants qui ont réussi la première série. Pour aider la maîtresse dans son contrôle et lui faire gagner du temps, le tableau suivant indique le nombre de morceaux de chaque jeu :

1ère série :

- 1 ● 12 jetons dont 3 inutiles
- 2 ■ 12 jetons dont 3 inutiles
- 3 ▲ 12 jetons dont 4 inutiles
- 4 ♣ 12 jetons dont 4 inutiles
- 5 ★ 16 jetons dont 4 inutiles
- 6 ◆ 16 jetons dont 4 inutiles
- 7 ✕ 16 jetons tous utiles
- 8 ♥ 16 jetons tous utiles



2ème série :

- 1 ☒ 8 pions dont 2 inutiles
- 2 □ 8 pions dont 2 inutiles
- 3 ▲ 8 pions dont 2 inutiles
- 4 ♣ 8 pions tous utiles
- 5 ★ 8 pions tous utiles
- 6 ◆ 8 pions tous utiles
- 7 ✕ 16 pions tous utiles
- 8 ♥ 16 pions tous utiles

