

Jeu des bonshommes

Le Jeu des bonshommes permet de créer des situations variées, attrayantes et dynamique: développent l'observation. La présence de ressemblances et de différences, nettement crité dans cet ensemble de bonshommes, en soutenant et en affinant cette observation augment capacités à mémoriser.

Les objets, sélectionnés, sont en volume et se manipulent aisément. Par la manipulatit l'observation, les jeunes enfants construisent leurs compétences à trier et classer selon critères discriminants et à structurer un raisonnement logique.

Objectifs

- Reconnaître globalement des quantités de 1 à 5 ; savoir les dénombrer.
- Reconnaître et nommer quatre couleurs : bleu, rouge, vert, jaune.
- Classer par taille : *le plus grand, le moyen, le plus petit*. Utiliser le vocabulaire correspondant
- Trier selon un ou plusieurs critères.
- Établir des correspondances terme à terme pour reproduire des séries.
- Utiliser un codage.
- Se repérer dans l'espace : les positions relatives.
- Exercer la mémoire visuelle et auditive.

Niveau d'utilisation

- À partir de 3 ans.
- Enseignement spécialisé : les manipulations proposées, apprentissage de l'abstraction, aider les enfants en difficulté à conceptualiser.

Description du matériel

- **72 bonshommes en volume** en 3 tailles et 4 couleurs (bleu, rouge, vert, jaune).
- **72 haltères** en 4 couleurs (18 de chaque couleur).
- **48 fiches modèles** sur carton fort (20 x 10 cm) :
 - niveau 1, reconnaissance selon 1 critère, 18 fiches (●) ;
 - niveau 2, reconnaissance selon 2 critères, 18 fiches (↔) ;
 - niveau 3, reconnaissance selon 3 critères, 8 fiches (■) ;
 - niveau 4, reconnaissance selon 4 critères, 4 fiches (▲).
- **1 notice pédagogique.**

Jtilisation du matériel

Manipulations libres

· *Bonshommes* : découvrir leurs formes, leur attitude, leur stabilité ; les utiliser en jeux libres.

· *Haltères* : les emboîter, les enlever.

· Connaissance sensorielle des objets.

Activités en ateliers

· *Classer, trier, reconnaître des critères*

· Les couleurs

· Faire autant de tas qu'il y a de couleurs d'objets ; faire le tas des bonshommes rouges, des haltères bleues, etc.

· Les tailles

· Faire visualiser puis matérialiser les trois tailles des bonshommes puis réunir tous les grands, tous les moyens, tous les petits. Prendre plusieurs bonshommes, les ranger du plus grand au plus petit et l'inverse.

· Les couleurs et les tailles

· Construire un ensemble d'objets selon deux critères ; mettre ensemble tous les grands bonshommes rouges.

· L'ajout d'haltère ou non

· Chercher tous les bonshommes jaunes, petits et leur faire porter une haltère verte.

Créer des suites – Inventer des algorithmes

· Aligner toutes les haltères vertes, tous les bonshommes rouges, etc. Créer une suite de petits bonshommes verts portant des haltères jaunes, etc.

· Poser un grand bonhomme bleu avec une haltère rouge, à côté un petit bonhomme bleu avec une haltère rouge, puis un moyen bonhomme bleu avec une haltère rouge. Continuer en reproduisant ce modèle. Trouver les ressemblances et les différences entre les trois bonshommes du modèle, etc.

Compter de 1 à 5

· Réunir cinq haltères, cinq bonshommes, etc.

· Dénombrer une collection.

Activités avec les fiches

Lire une fiche-modèle

· Faire la relation entre le matériel manipulé précédemment et sa représentation sur la fiche.

· Énoncer la suite représentée : nombre de bonshommes, caractéristiques de chacun.

· Verbaliser les similitudes et les différences.

Réaliser la correspondance terme à terme

· Un enfant énonce, un autre cherche dans le matériel et pose éventuellement une haltère, un troisième place au bon endroit sur la fiche, le quatrième vérifie.

· Chaque enfant réalise seul toutes les étapes (pas d'énonciation). La vérification se fait par change de fiches.

Jeu à deux

· Les enfants choisissent une fiche, l'observent puis la retournent. Ils construisent, de mémoire, la suite indiquée par la fiche. Ils contrôlent eux-mêmes ou font contrôler par l'autre joueur.

– Un joueur tire une carte qu'il cache à son camarade. Il décrit la suite indiquée, l'autre joueur la mémorise et la réalise. Les deux joueurs contrôlent ensemble la validité des informations données et la réalisation.

Activités dirigées : exercer la mémoire

• *Mémoire visuelle*

Respecter la progression du niveau 1 au niveau 4.

Travailler avec un groupe de quatre enfants.

Quelques exemples :

– Guider l'observation d'une fiche de niveau 1 : nombre d'éléments représentés, caractéristique de chacun, sa place sur la fiche, critère de différenciation. Demander ensuite à un enfant de « lire » cette fiche : « Trois bonshommes rouges, sans haltères, rangés dans l'ordre grand, moyen petit. » Retourner la fiche, les enfants la reproduisent avec leur matériel, de mémoire. Vérifier ou faire vérifier.

– Montrer une fiche aux enfants. Demander une observation silencieuse ; la limiter dans le temps (moduler selon les compétences du groupe d'enfants). Retourner la fiche, les enfants doivent la reconstituer. Chacun vérifie sa réalisation.

– Montrer deux fiches modèles. Après une observation silencieuse, les retourner. Demander quelle est celle sur laquelle les bonshommes portent des haltères. Cette activité doit être rapide et répétée très souvent.

– Faire observer une fiche. La retourner et demander d'énoncer *seulement* le (ou les) critère(s) de différenciation entre les éléments.

• *Mémoire auditive*

Respecter la progression du niveau 1 au niveau 4.

Travailler avec un groupe de quatre enfants.

Quelques exemples :

– Distribuer une fiche retournée à chaque enfant. Énoncer une suite : « un petit bonhomme vert avec des haltères, puis ... ». Chaque enfant retourne sa fiche. Celui qui a celle correspondant à la suite énoncée doit l'annoncer.

– Donner une fiche à l'un des enfants du groupe. Il la décrit, les autres enfants ont les yeux fermés. Ils doivent, soit reconstituer la suite décrite, soit retrouver la fiche parmi plusieurs autres fiches.

– Décrire la suite représentée sur une fiche, les enfants ne la voient pas ; ils écoutent les yeux fermés. Montrer la fiche, demander quelle erreur a été commise lors de la description.

Prolongements

Élaborer une stratégie

– Trier les différents éléments pour isoler un à un tous les critères ; les mettre dans des boîtes.

– Assembler les seize boîtes obtenues suivant un plan de rangement (type tableau à double entrée)

– Prendre les éléments dans chaque boîte, soit au vu de la carte, soit à l'écoute de leur description.