

FAITES LA QUEUE ! – JEU DE L'ORDRE

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Utiliser le support de l'album *Faites la queue !* de Tomoko Ohmura pour proposer un habillage du jeu de l'ordre et travailler en GS sur le nombre comme outil pour résoudre un problème de mémoire de la position.

DE QUOI A-T-ON BESOIN (MATÉRIEL,...) ?

Les animaux de l'album photocopiés et découpés.



Attention les étiquettes "animaux" doivent toutes pouvoir entrer dans des cases de même taille afin d'éviter un repérage de l'animal par la taille de la case et non par sa position dans la file.

Des bandes de 10 cases vierges dont les cases correspondent à la taille des étiquettes "animaux".



COMMENT S'Y PRENDRE ?

Le travail va être organisé en trois étapes. En fonction des difficultés rencontrées par les élèves chacune d'elle pourra être déclinée sur une ou plusieurs séances.

Étape 1

Lors de la lecture offerte de l'album, les enfants réagissent librement, commentent, expriment leur point de vue... Ils prennent conscience progressivement de la logique de l'ordre choisi par l'auteur.

Cela va permettre d'une part de mobiliser le vocabulaire spatial relatif aux positions des animaux dans la queue, d'autre part de faire émerger le lexique des nombres ordinaux et son utilisation pour caractériser la position d'un animal dans la file.

Étape 2

Consigne : « Vous aller réaliser une file d'animaux avec les étiquettes animaux que je vais vous donner en choisissant librement l'ordre de ceux-ci. ».

Les enfants ont tendance à reproduire la même logique que l'album, c'est-à-dire du plus gros animal au plus petit. Mais on ne leur donne qu'une partie des animaux de l'album et on peut ne pas donner la même collection d'image à tous les enfants ; on aboutit ainsi à des files d'animaux qui pourront différer d'un enfant à l'autre. On utilise alors ces files pour poursuivre le travail d'appropriation lexicale entamé à l'étape 1 en proposant à chaque enfant d'un petit groupe de présenter sa file aux autres enfants.



Étape 3

On reprend la situation du jeu de l'ordre en utilisant les files d'animaux réalisées par les élèves au cours de l'étape 2 comme "bandes modèles".

Les enfants jouent par deux ; un enfant a entre les mains la file d'animaux qu'il a réalisée à l'étape 2. L'autre enfant reçoit une bande d'images à découper (les images représentent les animaux de la file mais dans un ordre différent) ; il découpe une première image et demande des informations à celui qui a le modèle afin de la coller à la bonne place sur sa bande. Puis il recommence avec une deuxième image. À la fin il confronte sa réalisation avec le modèle et les deux enfants du binôme peuvent valider le travail : les erreurs proviennent soit d'un message erroné (erreur sur le nombre ordinal utilisé pour indiquer la position) ou incomplet (origine à partir de laquelle on repère les positions non indiquée), soit d'une mauvaise interprétation du message reçu.

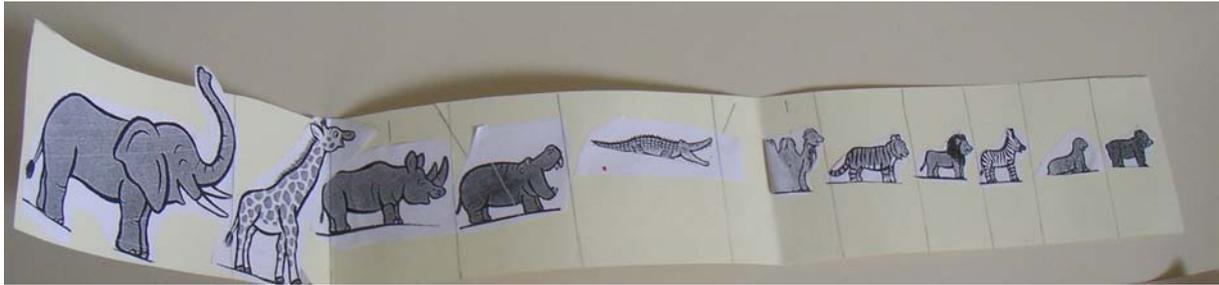
QUELLES SONT LES DIFFICULTÉS PRÉVISIBLES (MATHÉMATIQUES ET AUTRES)

Attention : le livre impose une orientation de la file qui n'est pas l'orientation conventionnelle de la lecture (le premier de la file est l'animal le plus vers la droite) ...



...et qui risque de poser problème.

Les enfants vont avoir le réflexe de placer le premier animal à gauche et vont donc réaliser la bande du dernier vers le premier sans être forcément conscient du changement d'orientation. Il faudra insister sur l'importance d'indiquer si on oriente sa file avec le numéro 1 à gauche



ou avec le numéro 1 à droite.

