

## Le jeu de l'ordre en GS

### Analyse des difficultés et médiation

#### Conseils pour la mise en œuvre

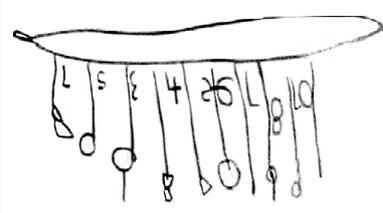
La situation proposée est complexe et demande beaucoup d'attention et de réflexion de la part des élèves. L'enseignant veillera à ne pas créer de difficultés supplémentaires : il choisira des objets bien différents les uns des autres, faciles à identifier et à représenter.

Si les élèves n'ont pas travaillé au préalable sur les listes, ils ne proposeront probablement pas immédiatement cette solution. La séquence devra donc être adaptée.

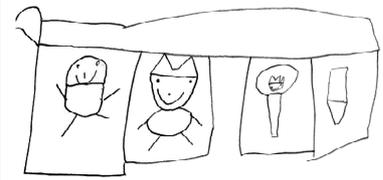
#### Difficultés que peuvent rencontrer les élèves et médiations possibles

L'enseignant observe et commente les difficultés qui conduisent les enfants à l'échec au fur et à mesure de leur apparition : certaines sont liées au codage (phase d'écriture), d'autres au décodage (phase de lecture). L'enseignant réagit à l'action de chaque enfant en choisissant la boîte qui va lui permettre, ainsi qu'aux spectateurs, de prendre conscience de telle ou telle difficulté.

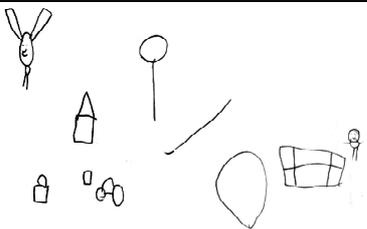
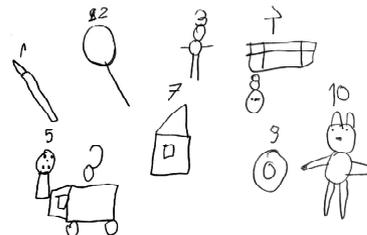
#### Objets méconnaissables

Dessin	Description	Analyse des difficultés	Aide
	L'élève a représenté dix objets ; le bâton est orienté, il existe un codage de l'ordre.	Malgré la stratégie déjà experte mise en œuvre, l'élève ne peut pas l'exploiter lors de la situation de lecture, car les dessins ne sont pas reconnaissables.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proposer une schématisation très simple des objets.</li> <li>Proposer des étiquettes qu'il n'y a plus qu'à coller aux enfants incapables de dessiner efficacement les objets.</li> </ul>

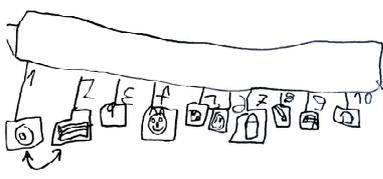
#### Oubli de certains objets

Dessin	Description	Analyse des difficultés	Aide
	Seuls quatre objets sont représentés, bien placés dans les boîtes d'allumettes. Le bâton est représenté et orienté.	L'élève est dans le figuratif ; il n'anticipe pas sur la place dont il aura besoin pour représenter tous les objets.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Faire verbaliser l'oubli par l'élève ou ses camarades.</li> <li>Proposer des feuilles plus grandes.</li> <li>Proposer une schématisation, et donc une réduction de la taille des objets.</li> </ul>
	Seuls quatre objets sont représentés. Le bâton n'est pas dessiné, mais la relation de voisinage est respectée pour les trois premiers objets (ours, champignon, bonhomme).	L'analyse de la difficulté à partir du dessin seul n'est pas possible.	Interroger l'enfant sur l'un des objets manquants.

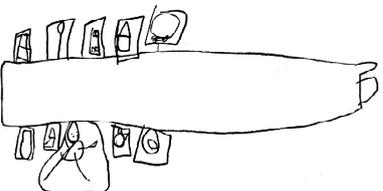
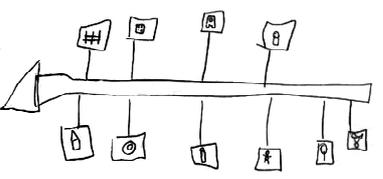
## Absence d'ordre

Dessin	Description	Analyse des difficultés	Aide
	Les dix objets sont représentés, mais sans alignement ni ordre.	La réalisation du dessin prime sur la mise en ordre des objets.	Lors de la phase de jeu, les remarques des camarades font prendre conscience de l'importance d'ordonner les objets pour gagner.
	Tous les objets figurent, ils sont numérotés, mais pas tous dans le bon ordre.	La procédure utilisée par l'élève pour numéroté les dessins n'est pas très claire.	Seule une explication de la part de l'enfant permettrait de comprendre la stratégie qu'il a cherché à mettre en place et de lui proposer une remédiation.

## Ordre partiel

Dessin	Description	Analyse des difficultés	Aide
	L'élève a interverti deux objets.	Un simple problème d'inattention est probable.	Dans la phase de jeu, l'enseignante demande sciemment à cet élève ce qui se trouve dans la première (ou la deuxième) boîte, celui-ci perd alors. L'étayage de l'enseignante permet à l'élève de se rendre compte de son inversion et il est plus attentif lors de la phase d'écriture suivante pour être sûr de gagner.

## Problème souvent lié au rabattement

Dessin	Description	Analyse des difficultés	Aide
	Les dix objets sont représentés, le rabattement n'est pas effectué, les boîtes restent alignées de part et d'autre du bâton mais les alignements ne sont pas coordonnés.	Nous pouvons supposer que l'élève prend uniquement en compte les boîtes et non les points d'attache sur le bâton.	Faire formuler aux élèves que l'ordre des objets est celui des points d'attache sur le bâton, c'est-à-dire des « élastiques ».
	La représentation des objets est correcte, le rabattement n'est pas effectué, l'élève a dessiné les points d'attache (face à face) mais n'a pas tenu compte de leur emplacement sur le bâton.		

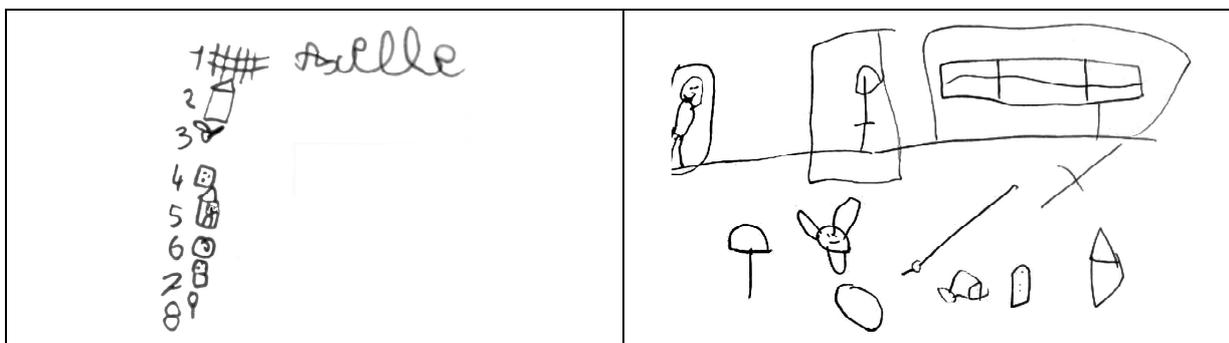
## Absence d'orientation

Dessin	Description	Analyse des difficultés	Aide
	La représentation et l'ordre sont corrects, le rabattement est réussi, mais le bâton n'est pas orienté.	Sans l'orientation du bâton, les chances de réussite tombent à 50 %.	Pour faire prendre conscience du problème, l'enseignant place sciemment l'élève du mauvais côté du bâton.
	Le rabattement effectué est correct, il n'y a aucun oubli, aucune inversion. Les dix objets sont reconnaissables. Le bâton est orienté. L'élève perdra toutefois car il ne sera pas dans la même position à l'écriture et à la lecture. Il lui faudra retourner sa feuille pour gagner.		C'est un autre élève qui apportera d'ailleurs la solution lors d'une phase de régulation.

## Constats

Dans la plupart des listes, les difficultés s'accumulent, ce qui complique l'analyse de l'erreur. La plupart des listes des premiers jeux contiennent plusieurs types d'erreurs. Mais c'est peu à peu que les élèves concernés vont en prendre conscience, ce qui explique le petit nombre de réussites lors des quatre premières séances. Il est illusoire de penser pouvoir aller plus vite en traitant tout de suite toutes les erreurs, il faut essayer de cerner les priorités. Il convient, par exemple, de régler les problèmes de représentation avant le rabattement.

Les enfants ne sont pas tous au même niveau lors de la même séance.



Dans cet exemple, les deux élèves en sont à la deuxième phase d'écriture. L'un est capable d'ordonner les dix objets, bien représentés ; l'autre maîtrise déjà le codage, mais doit encore s'approprier la linéarité et le rabattement.