Le jeu de l'ordre en GS

Fiche de préparation

Domaines d'activité

- Découvrir le monde.
- S'approprier le langage.

Objectifs

- Se repérer dans l'espace ; représenter une situation spatiale complexe ; prendre conscience de la conservation de l'ordre dans la linéarité.
- Expliciter sa pensée : échanger, s'exprimer, s'expliquer, se justifier.
- Comprendre un interlocuteur qui apporte des informations nouvelles.
- Progresser vers la maîtrise de la langue française.

Déroulement

Ce travail est conduit sur quatre semaines, à raison de deux séances par semaine. La première est consacrée à la présentation du matériel et du jeu. Toutes les autres, à partir de la deuxième, se déroulent sur le même schéma.

Séance 1 : présentation du matériel et du jeu

Phases	Organisation	Déroulement	Matériel
a) Présentation du matériel	Collectif / dirigé Coin regroupement	L'enseignant présente : - le bâton, orienté, avec ses dix boîtes accrochées à égale distance les unes des autres ; - les dix objets, nommés par l'ensemble de la classe, pour s'assurer d'un vocabulaire commun.	 Le bâton, fixé de telle sorte que les boîtes pendent. Dix objets, faciles à identifier et à représenter.
b) Préparation du jeu	Collectif / dirigé Coin regroupement	L'enseignant insère, avec les enfants, un objet dans chaque boîte.	Garder une liste de référence (ordre des objets) pour l'analyse des productions des élèves.
c) Présentation du jeu : consignes	Collectif / dirigé Coin regroupement	L'enseignant énonce la consigne suivante : « Je vais placer le matériel sur la table. Les boîtes seront ouvertes jusqu'à ce soir ; vous pourrez aller les voir autant que vous le voudrez. Demain après-midi, je remettrai le bâton en place sur les chaises (les boîtes seront fermées) et lorsque je vous montrerai une boîte, vous devrez me dire ce qui se trouve à l'intérieur. À vous de trouver comment faire pour vous souvenir du contenu des boîtes. »	
d) Premier temps d'observation : phase d'écriture et d'encodage	Travail individuel en situation de groupe Ateliers	Par groupes de 6 ou 7, les enfants observent le matériel et écrivent leur liste mémoire. Le reste de la classe participe à d'autres ateliers, indépendants du projet.	 Le bâton sur la table, boîtes réparties de part et d'autre. À disposition dans la classe : feuilles et crayons.

Après le départ des enfants, l'observation des listes permet de sérier les problèmes rencontrés et donc de choisir l'ordre dans lequel « interroger » les enfants à la séance suivante, afin d'expliciter les erreurs pour conduire à la réussite.

Séances 2 à 8

Phases	Organisation	Déroulement	Matériel
a) Phase de jeu	Phase collective, dirigée Coin regroupement	Après avoir sélectionné 6 à 8 listes de différents « niveaux » de représentation, l'enseignant fait jouer tour à tour chacun des enfants concernés, en demandant ce que contient l'une des boîtes. À chaque erreur ou réussite, il essaie de faire verbaliser le « pourquoi ». Tous les autres élèves ont l'occasion de tester leur liste à d'autres moments de la journée. C'est indispensable avant qu'ils ne procèdent à une nouvelle écriture.	Le bâton sur les chaises, boîtes suspendues.
b) Nouvelle disposition de jeu	Phase collective, dirigée Coin regroupement	L'enseignant retire tous les objets et les remet dans les boîtes dans un ordre différent.	
c) Phase d'écriture et d'encodage	Travail individuel en situation de groupe	Par groupes de 6 à 8, les enfants observent le matériel et écrivent leur liste mémoire.	Le bâton sur la table, boîtes réparties de part et d'autre.

L'enseignante décide d'arrêter le jeu systématique après la huitième séance, car il lui semble que les quelques enfants qui n'ont toujours pas réussi seuls ne sont pas encore prêts. Elle décide alors de mettre en place une dernière séance en plaçant chacun de ces enfants en binôme avec un camarade qui a déjà gagné, afin qu'aucun ne reste sur un échec.

Toutefois, à la demande de quelques élèves, le jeu a été reconduit de façon ponctuelle deux ou trois fois lors du dernier trimestre, pour ceux qui le souhaitaient.