

m@terMOOC semaine 3 Quand et comment ?

Vidéo n°3 : LES 3 PETITS COCHONS

Question 1 : Selon vous, dans laquelle des deux démarches exposées dans le document « démarche d'investigation C1 », se situe le jeu présenté dans les extraits vidéos ? A quelle étape de cette démarche ? A quels concepts scientifiques les enfants sont-ils sensibilisés ?

Question 2 : Selon vous, en quoi le dispositif pédagogique présenté est-il propice à la motivation des élèves et à leur mise en activité ?

Question 3 : Quelle règle de jeu pourrait faire suite à cette séance ?

Question 1 : Selon vous, dans laquelle des deux démarches exposées dans le document « démarche d'investigation C1 », se situe le jeu présenté dans les extraits vidéos ?



Ce clip présente une étape de « Retour sur action », effectuée immédiatement après l'action dans la démarche R-MART. La maîtresse conduit des échanges selon un mode question/réponse, et tente de faire exprimer aux enfants ce qu'ils ont appris, qui a gagné et pourquoi.

Des enfants de petite section manquent encore d'outils langagiers pour proposer des réponses structurées aux questionnements de la maîtresse. La pensée réflexive n'est pas encore développée à cet âge. En conséquence, celle-ci leur apporte « les mots pour le dire », de sorte qu'ils commencent à entendre et comprendre ces formes de discours. L'utilisation de supports visuels tels que des photos ou de brefs clips,

permet de donner du sens au langage. Le support visuel permet aux enfants de se distancier de l'action et d'associer ce qu'ils entendent à ce qu'ils observent.

Le questionnement présente les caractéristiques d'une phase réflexive placée à l'étape R. Il incite les enfants à exprimer ce qu'ils ont appris, comment ils ont procédé et pourquoi ils ont réussi le jeu. On peut supposer qu'une ou plusieurs séances ont été vécues au préalable, avec une étape R simplement consacrée à l'expression du ressenti et des impressions. En effet, il est essentiel de respecter ce passage par le jeu « plaisir », en veillant à ne pas pervertir le jeu par des questionnements trop insistants.

A cette étape, une autre forme de questionnement peut être proposée, celle du « dialogue pédagogique à évaluation différée » décrit par Pierre Péroz. Cette alternative favorise les interactions entre enfants, tandis que l'enseignante effectue de simple relances par des questions ouvertes.

Les enfants sont sensibilisés aux concepts suivants :

- Règle : adopter des règles communes pour pouvoir jouer ensemble.
- Gagner ensemble : les enfants ont encore de grandes difficultés à percevoir que la victoire « contre le jeu » résulte de leur coopération, mais ils capitalisent une expérience dont le sens émergera au fil de celles qui lui succéderont.
- Coopération : le concept reste encore assez flou car il est difficile d'observer en quoi la contribution de chacun permet d'aboutir à un résultat car les actions se succèdent et donnent l'impression d'être indépendantes les unes des autres ; demeure cependant la sensation de ne pas avoir réussi seuls.
- Jouer chacun son tour : accepter d'attendre et s'intéresser aux actions qu'effectuent les autres joueurs pour les prendre en compte le moment venu.
- Correspondance cardinal / ordinal : comme sur toute piste de jeu, la quantité de points observée sur un dé, est convertie en déplacement sur une piste numérique (ce ne sont pas des points qui apparaissent ici, mais des progressions de 1 ou de 3 cases, dans un sens ou dans l'autre).
- La matière, les objets : avant de jouer à ce jeu des « Trois petits cochons », les enfants ont manipulé et créé en utilisant les matériaux impliqués dans l'histoire. Ils ont pu ressentir le poids et la dureté de la brique, construire des petites cabanes en bois, tenter de donner une forme à une gerbe de paille...

Il n'est pas encore question d'une quelconque morale sur le courage et le travail...
...

Question 2 : Selon vous, en quoi le dispositif pédagogique présenté est-il propice à la motivation des élèves et à leur mise en activité ?

Chez de si jeunes enfants, la motivation est conditionnée par la connaissance de tous les éléments qui interviennent dans le jeu :

- éléments relatifs au contexte : des « cochons », un loup, des maisons de paille, bois, briques, une cheminée, etc.

- éléments relatifs au type de jeu : sur table, à règles, avec piste, dés, déplacements, etc.

Le plaisir du jeu et la motivation associée, ne pourront apparaître que lorsque l'ensemble de ces éléments sera maîtrisé par les enfants. Pour cela, des jeux « grandeur nature » en extérieur ou en salle d'évolution, permettent de vivre le scénario de l'histoire. Les enfants découvrent par ailleurs les différents matériaux au cours de séances R-MART de découverte du monde ou d'activités artistiques. Ce n'est qu'en manipulant le réel qu'ils seront en mesure de comprendre ce que représentent les symboles présents sur les dés.

Parallèlement, des jeux simples type « jeu de l'oie », les amènent à appliquer des règles qui simplifieront leur compréhension de celles du jeu des « Trois petits cochons ».

Question 3 : Quelle règle de jeu pourrait faire suite à cette séance ?

Nous sommes déjà en présence d'un jeu à règles relativement complexe. Il serait préférable d'envisager des règles simplifiées avant de proposer celles existantes. Faire coopérer seulement deux cochons, faire apparaître le loup pour gagner, gagner de vrais brins de paille avec le dé « paille », etc.

Déroulement complet en R-MART

Tableau 1 : proposition de séance complète de découverte du monde pour la vidéo 03

Étape		Rythme (indicatif)	Modalités de travail	Contenus
R	0. RENCONTRE	10 à 20 mn	Librement, pas de consigne Plusieurs jours...	A minima Les enfants ont exploré librement les matériaux mis en jeu, et ont déjà joué à des jeux de plateaux très simples type « jeu de l'oie » au cours de séances « R » distinctes.
Séances « grandeur réelle » en salle d'évolutions et jeux de plateaux « de base »				
M	1. Mise en situation	10 mn maxi	Collectif ou groupe	Vous vous souvenez des jeux avec les maisons ? Comment aviez-vous fait ? Ah, mais pourquoi ? Aujourd'hui, la salle est occupée, mais nous allons jouer quand même. Regardez... Que voyez-vous ? (Les enfants associent les pièces du jeu avec les objets manipulés dans la salle d'évolution). Qui se souvient de ce qu'il fallait faire ? (les enfants transposent les déplacements et les actions effectués en grandeur réelle, à l'espace matérialisé sur le jeu).
A	2. Action	10 mn	Individuel puis, si pertinent, binôme ou petit groupe	Les enfants et l'adulte jouent ensemble (contre le jeu). Par la suite, l'adulte cèdera sa place à un autre enfant qui se fera expliquer le jeu. Point d'étape et relance (facultatif) : Si plusieurs groupes jouent au même jeu, utiliser cet instant pour permettre des échanges destinés à préciser des points encore mal compris. Reprise des jeux jusqu'à achèvement.
R	3. Retour sur action	5 mn	Collectif ou groupe	Vidéo n°3 : debriefing les enfants sont invités à s'exprimer sur le jeu et à formuler leurs impressions.
T	4. Trace	5 mn	Individuel	L'enseignant propose aux enfants de faire un nœud avec un brin de paille à chaque fois qu'ils perdent, et de construire une petite maison ou un petit fagot de bois s'il gagnent (ou de briques à condition d'en avoir fabriqué en miniature au cours de séances de découverte du monde)... ou tout autre action simple permettant de conserver un souvenir tangible de ce qui s'est passé, une victoire effaçant immédiatement tous les échecs.

La séance est renouvelée jusqu'à ce que les enfants soient en mesure de jouer sans aide de l'adulte. Le jeu vient enrichir la banque d'activités qu'ils sont en mesure d'effectuer en autonomie. L'intégration de phases réflexives se fera plusieurs semaines voire plusieurs mois après.