

Le jeu de l'ordre en GS

Quelques exemples des étapes parcourues par les élèves

Les progrès des élèves ne sont pas toujours linéaires : la réussite peut parfois être due au hasard, les élèves peuvent échanger une stratégie gagnante contre une stratégie perdante par influence, ils peuvent adopter une stratégie gagnante par imitation mais ne pas la maîtriser immédiatement. L'enseignant doit accepter ce cheminement ; c'est la réflexion provoquée par les rétroactions du jeu, par la verbalisation des enfants et par son propre étayage qui permettront à la classe de progresser et d'apprendre.

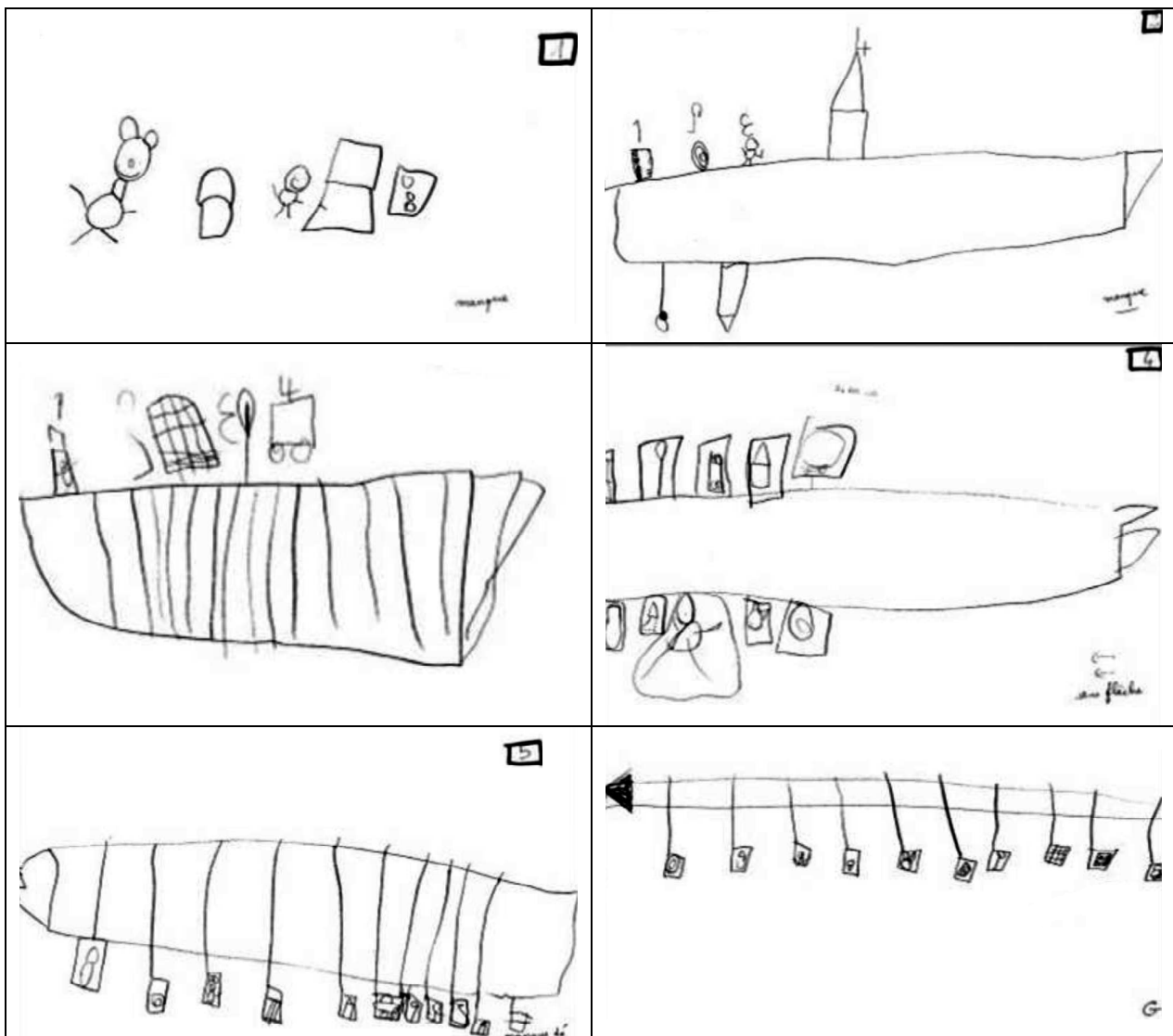
Évolution des productions de listes de quelques élèves sur six séances consécutives

Axelle

	<p>1### Axelle</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>10</p>
<p>Axelle</p>	
<p>Axelle</p>	<p>Axelle</p>

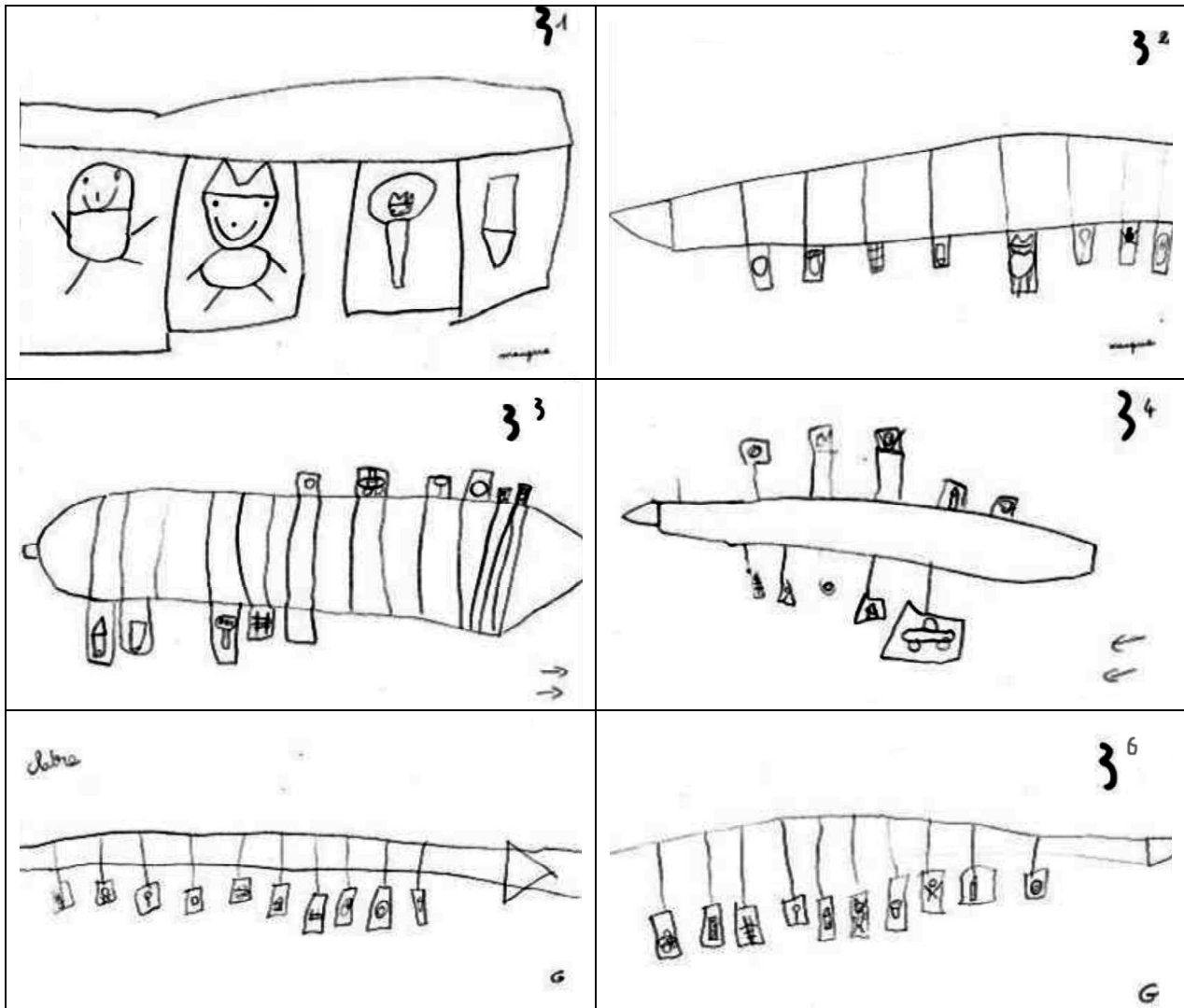
Pour les listes 2 et 3, les procédures numériques sont pertinentes, mais Axelle les a abandonnées parce qu'elles ne lui avaient pas permis de gagner. Elle réussira grâce aux trois dernières listes, les boîtes sont plus étalées dans l'espace feuille et le bâton est orienté correctement.

Charlotte



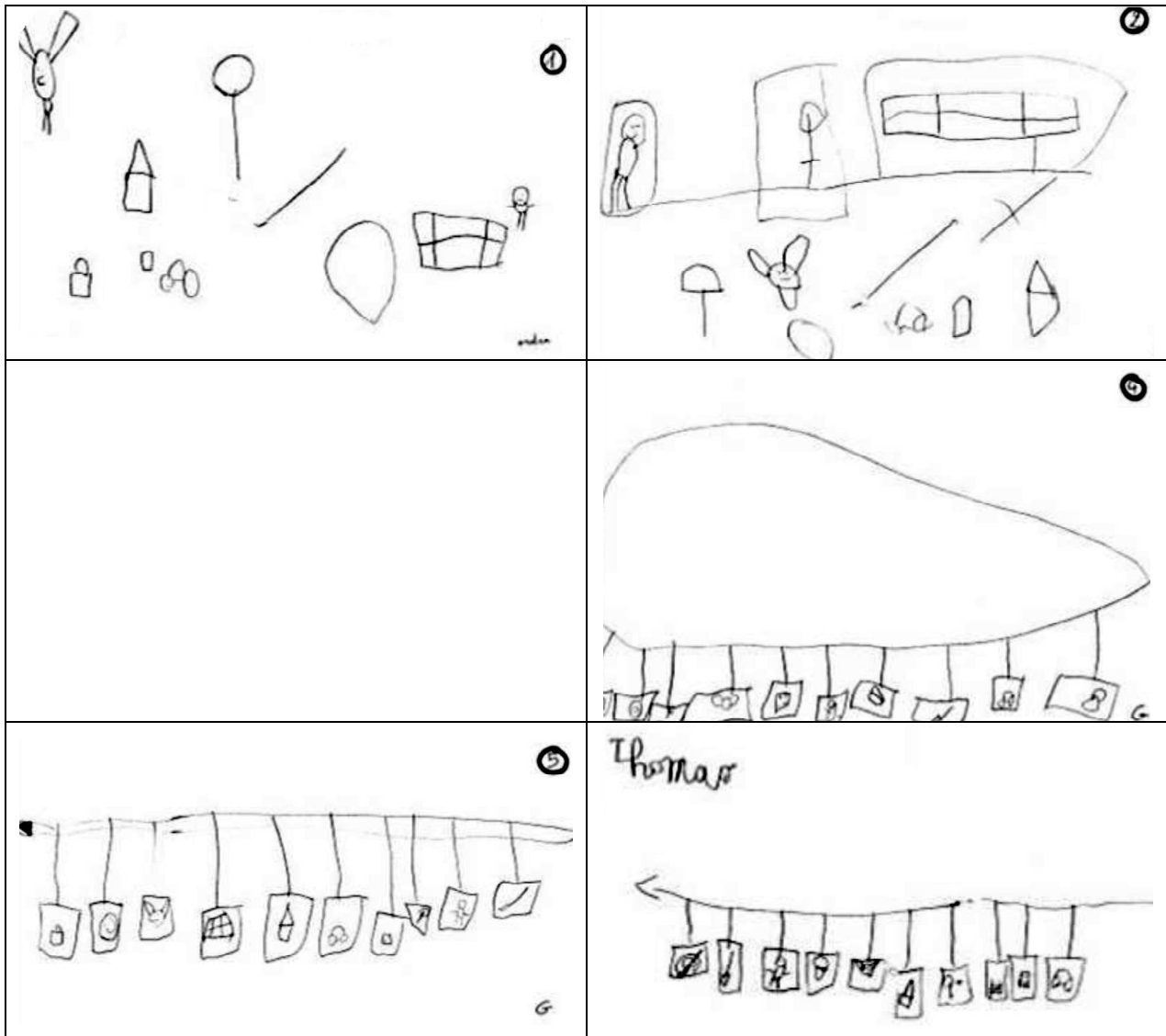
Charlotte ne parvient à gagner qu'après la sixième séance d'écriture de liste. Les dix objets ne sont présents que sur la quatrième liste, après le travail de schématisation proposé par l'enseignante, mais les boîtes sont encore disposées sur deux niveaux. Le rabattement est effectué à partir de la cinquième liste. Sur la sixième liste, le bâton est moins gros, Charlotte peut donc placer ses boîtes plus facilement et dans le bon ordre.

Claire



Pour la première liste, Claire est restée dans le figuratif pour dessiner les objets, ses dessins sont trop gros et elle n'a plus de place pour dessiner le reste. Il manque encore deux objets au deuxième essai. Au troisième et au quatrième, la position du repère est bonne, Claire dessine les dix boîtes sur deux niveaux, mais les alignements ne sont pas coordonnés. Elle gagne lorsque le rabattement est effectué correctement, dans les deux dernières listes.

Thomas



Dans ses deux premières listes, Thomas dessine bien dix objets, mais il ne tient pas compte de la linéarité. Les différentes phases de régulation collective vont lui permettre d'améliorer ses trois dernières listes en tenant compte de l'orientation du bâton et des relations de voisinage obtenues en effectuant le rabattement des boîtes.

Évaluation sommative

Après la séance 4, lors de laquelle l'enseignante a apporté un code commun, la plupart des enfants dessinent des objets reconnaissables.

Lors de la séance 5, l'enseignante fait observer aux enfants ce qui se passe quand on suspend le bâton et qu'on le pose sur la table, ce qui leur permet de s'approprier la technique du rabattement.

À la séance 7, un élève explique que l'ordre des objets correspond à l'ordre des points d'attache sur le bâton. Cette explicitation permettra de matérialiser le rabattement.

Lors d'une neuvième séance, les enfants n'ayant jamais réussi à gagner seuls sont placés en binômes avec un camarade ayant réussi plusieurs fois. Cette situation leur permet de gagner eux aussi afin de ne pas rester en situation d'échec ; d'autant que, même si certains élèves n'ont pas réussi à dominer toutes les contraintes de l'exercice, tous ont progressé, autant dans l'écriture et l'utilisation des listes que dans la façon de s'expliquer, de se justifier.

Il faut souligner également que même ceux qui ont gagné assez rapidement ont pu faire évoluer leur stratégie et leur assurance au fil des séances.

	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Séance 6	Séance 7	Séance 8	Séance 9
Liste illisible, inutilisable	4	6	6	3	1	3	0	0
Liste incomplète	6	2	3	2	2	0	1	0
Pas d'ordre	10	5	3	3	1	0	1	0
Ordre partiel	4	8	7	10	8	7	4	0
Pas d'orientation	0	0	1	2	0	0	1	0
GAGNÉ	4	7	7	8	16	17	23	26
Nombre d'élèves présents	28	28	27	28	28	27	28	26