

Moufle

Désignation - Petite Section

1- Présentation

Jeu collectif, faisant référence à un vieux conte russe : La Moufle.

Le professeur cache des couples d'animaux identiques, dans les six maisons semblables placées autour d'une plaque de glaise meuble, ronde.

Des animaux sortent se promener, se cachent dans la moufle. Le professeur fait alors tourner le dispositif. L'élève doit pouvoir retrouver les maisons de chaque animal.

Les traces, utilisées comme marquage, constituent la solution du problème posé.

- 1ère phase : le professeur fait la trace.
- 2ème phase : l'élève fait lui-même la trace.

Durée : jeu collectif, quotidien de 15 minutes, pendant un mois.

Place dans l'année : A déterminer.

2- Matériel

Une plaque de terre glaise ronde (40 cm de diamètre), convenablement humidifiée, étalée sur une plaque en bois autour de laquelle sont disposées 6 boîtes aux couvercles identiques (9 cm x 6 cm x 5cm).

Chacune de ces boîtes doit pouvoir contenir deux animaux identiques.

On pourra installer ce dispositif sur un plateau tournant de télévision.

Six paires d'animaux, ces animaux sont déjà connus des élèves (cf. "la valise de Toutou").



3- Déroulement



Phase préliminaire

Un conte russe "La Moufle" sert de support pour la mise en œuvre de l'activité. Le professeur le raconte plusieurs fois. A la première séance, le professeur reprend, en la mimant, une version simplifiée du conte qu'il réduira de plus en plus au fil des séances qui lui sert à structurer les différents moments du jeu.

« C'est l'hiver, il fait froid. Un grand-père part se promener avec son chien. Pour allumer sa pipe, il enlève ses moufles. Une moufle tombe par terre. Le grand-père ne s'en aperçoit pas et continue sa promenade. Un animal (la poule, par exemple) part se promener en laissant le petit frère garder la maison. Il trouve la moufle et dit : "Oh ! une moufle, ça ferait une jolie maison". Il entre dans la moufle. Puis un autre animal sort, puis encore un autre. Ils sont trois dans la moufle. Mais Grand-Père s'aperçoit enfin qu'il a perdu sa moufle. Il revient sur ses pas. Que voit-il ? La moufle bouge. Le chien aboie, les animaux ont peur, sortent et veulent retrouver rapidement leur maison pour se mettre à l'abri. Mais comment faire, elles sont toutes pareilles ? »

Déroulement

Il s'agit d'une activité en grand groupe.

1ERE PHASE : LE PROFESSEUR SORT LUI-MEME LES ANIMAUX

Le professeur fait sortir un animal d'une maison (son "frère" reste dans la maison : il servira lors de la validation). Le professeur mime le parcours en marquant une trace dans la glaise à côté de la maison puis met l'animal dans la moufle. Il recommence pour 2 autres animaux. Il appelle alors un élève, tourne la plaque pendant que celui-ci se lève et dit la consigne : "Place chaque animal sur sa maison. Quand ils seront tous placés, nous vérifierons si chacun est bien dans sa maison." Le professeur demande comment on pourra être sûr qu'il s'agit de "sa" maison. Il attend que les élèves, d'eux-mêmes, proposent de comparer l'animal et l'animal frère resté dans la maison. Le professeur ne fait aucune remarque sur l'usage éventuel des traces. Chaque séance est l'occasion de faire passer cinq ou six élèves en changeant pour chacun les animaux concernés. Cette première phase s'étend donc sur plusieurs séances jusqu'à ce que l'ensemble des élèves prennent conscience de l'intérêt de la trace et réussissent.

2EME PHASE : L'ÉLEVE INTERROGE SORT LES ANIMAUX

Le déroulement est le même que dans la phase 1. Le professeur tourne la plaque mais c'est un élève qui sort les animaux, marque éventuellement des traces, puis cache les animaux dans la moufle et essaie de retrouver leurs maisons.

Cette deuxième partie dure, elle aussi, plusieurs séances jusqu'à ce que l'ensemble des élèves réussissent.

Au cours des deux phases, le professeur sollicite parfois le groupe pour anticiper le résultat, pour faire des commentaires ou expliciter des stratégies.

Validation

Elle se fait en soulevant la maison, l'animal "frère" qui garde la maison sert de témoin.

4- Analyse

OBJECTIFS DU PROFESSEUR

- Proposer une situation dans laquelle la représentation d'un objet par un signe est la solution au problème posé.

OBJECTIFS POUR LES ELEVES

- Découvrir un système de marquage-désignation pour résoudre un problème : la trace (empreinte d'un animal sur de la glaise) et utiliser ce système de désignation.

Analyse

Les maisons ne sont pas différenciées, la plaque de terre est ronde, il n'y a donc aucun repère interne lié au dispositif. Le professeur fait tourner le plateau pour annuler l'effet de repérage local. La trace faite par le professeur, puis par l'élève lui-même, sert de désignation de la maison. L'animal "frère", animal témoin, sert de validation.

La trace est signifiante d'un seul animal, elle signale précisément une seule maison, elle doit être faite à un moment et à un lieu précis. Les maisons doivent être suffisamment proches pour qu'une imitation, sans prise en compte de la problématique, n'aboutisse pas.

Résultats

L'organisation cette activité de grand groupe n'est pas trop difficile à gérer par l'enseignant, car les élèves sont contents de jouer ou se sentent partie prenante pendant que les autres jouent. Beaucoup d'élèves font des commentaires spontanés qui ne sont pas, à ce moment de l'action, repris par l'enseignant. Les résultats (voir tableaux) montrent que dans la première partie, tous les enfants sauf 2 ont réussi après une moyenne de 3 essais au cours de 3 séances différentes. Cette première partie a fait l'objet de 10 séances.

Evaluation de la deuxième partie : La moufle : phase 2 utilisation des traces classe 1 1995-96

NOM	S1	S2	S3	S4	S5	
PETITS 93 A=absent R=refus + : joue @ : joue et gagne						
AIE					+	Fait les traces n'importe où
BDL	@			@		
LGA					@	
QAD			@		@	
PETITS 92						
AFC		+	@			Echec dû à traces de quatre puttes confondues avec 2x2
ABT		@				
ADB			@			
BAM	@					
BDR			-		@	traces par hasard : ne tient pas compte des traces.
BMA		+			@	
BOB	A					
CAH			@			
CLR	+				@	traces au hasard devant lui. Pose les objets en dehors des traces.
CPA	+		@			
CXA	@					
CTY			@			
DOE				@		
DOA					@	
KAH			@			
LEA		@				
LYA				@		
PAB			A		@	
RJE		@				
SID					-	Traces toutes ensemble, puis traces n'importe où.
SAZ			@			
SOI			+		@	Tient compte du pivotement, pas des traces.
TEM	@					

Jeu de la moufle Classe 1 :1995-96. Phase 1 : Utilisation des traces.

NOM	29/01	30/01	1/02	2/02	5/02	6/02	8/02	9/02	12/02	15/02	16/02
PETITS 93 A=absent R=refus + : joue @ : joue et gagne											
AIE	A			A	A	A	-		+	+	
BDL		+				+	@				
LGA						+	-	@			
QAD			A			+	-	+	+	+	
PETITS 92											
AFC		+			+		@				
ABT		+		+	@						
ADB	+			+		@					
BAM	A	A				+		+	@		
BDR		+					+		+	+	+
BMA			+				+		@		
BOB											
CAH		R	+		+	@					
CLR	A		+				A		+	A	A
CPA		+		+		@					
CXA	+			+					@		
CTY			+			A			+	@	
DOE		+					@				
DOA			+			+	R	R		+	@
KAH	+			+				+	@		
LEA	A	A	@								
LYA		+			+			+		@	
PAB	+			+		+			+	@	
RJE	+	@									
SID	+					+		+	+	A	
SAZ			+			+		+		@	
SOI			+		+				+	+	
TEM		+		@							