

# Vers la compréhension d'un tableau à double entrée

Je décris ici une situation souvent travaillée dans ma classe unique. En 1990/1991 c'était avec les six enfants de Grande Section-CP. Sur ces six enfants, trois avaient des difficultés importantes avec un « retard scolaire » d'au moins un an et au plus deux ans. L'expérience décrite tient compte de ce que j'ai vécu depuis plusieurs années dans cette classe.

## L'idée de départ

Nous sommes en septembre. Au moment des activités libres, un groupe d'enfants essaie de jouer avec un jeu de sept familles. Celui-ci est incomplet et des discussions vives surgissent entre les enfants. On en vient même aux mains ! Un enfant de CP s'aperçoit qu'il manque certaines cartes.

Ma « part du maître » consiste à proposer de construire un autre jeu et je précise certaines règles :

- on peut décider de construire un jeu sur un sujet que nous choisirons,
- il n'y aura pas forcément sept familles,
- la règle incontournable est qu'il n'y ait qu'une carte de chaque sorte.

Une discussion s'engage entre les enfants : certains veulent faire un jeu avec des personnages, d'autres avec des animaux.

Devant les difficultés techniques, un enfant propose de faire un jeu avec des véhicules : voiture, camion, train, bateau... Les véhicules seront de couleurs différentes et nous choisissons ensemble quatre couleurs.

## Construction du jeu

La construction du jeu comporte une phase importante qui est celle du tâtonnement. Il n'est pas question de l'esquiver quelle que soit sa longueur. En respectant les choix des enfants, je prépare des gabarits de véhicules et des feuilles de couleurs.

Lors de la première séance, les enfants sont regroupés autour d'un tableau où nous pourrions placer les véhicules. J'y ai déjà accroché les

silhouettes blanches des cinq véhicules choisis (ils sont en ligne) et un morceau de papier de chaque couleur (en ligne au dessous).

Chaque enfant qui le désire dit quel véhicule il veut construire, il est donc amené à verbaliser ce qu'il veut faire. Il prend alors le gabarit et le papier de couleur pour la construction proprement dite. L'ennui c'est que certains veulent faire absolument le véhicule choisi par un autre. Problème affectif : comment être soi-même, faire un choix que personne n'a fait ? Le dialogue avec les autres enfants permet souvent de trouver une solution, certains d'entre eux raisonnant déjà logiquement : on a une voiture bleue, une rouge, une jaune, il en faut une verte.

Au cours de la deuxième séance, les véhicules sont mis dans le désordre au tableau. Certains enfants commencent à les déplacer, à les regrouper soit par véhicules, soit par couleurs afin de voir quelles sont les cartes qui manquent. En deux séances, les cartes sont presque toutes construites.

## Le tableau à double entrée

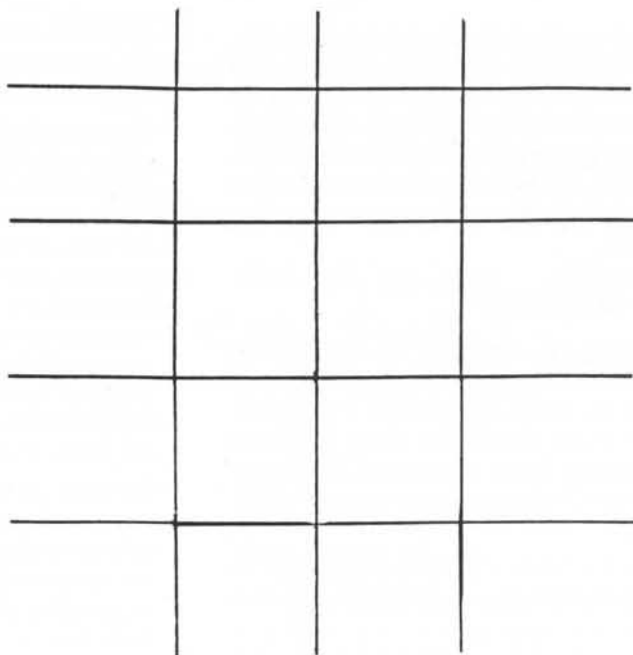
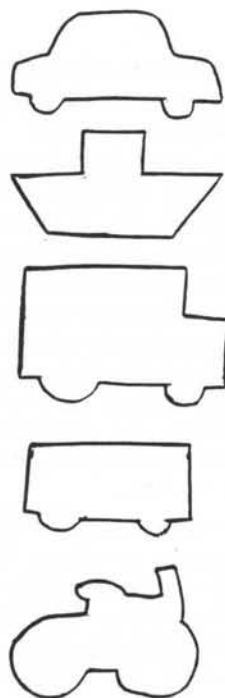
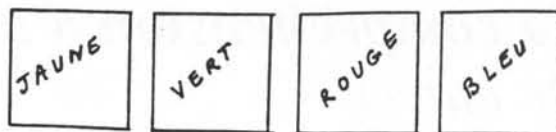
Après de multiples tâtonnements pour trouver les cartes manquantes et les construire, on vérifie que toutes sont prêtes et cela donne lieu à une nouvelle séquence intéressante de recherches, suppositions, vérifications permettant à chacun d'aller jusqu'au bout de ses hésitations et de bien s'approprier la situation.

Il faut maintenant placer les cartes en tête des colonnes et des rangées qui constituent le tableau à double entrée. Pour chaque couleur choisie on vérifie ainsi, une fois de plus, que tous les véhicules ont été construits.

## On joue enfin !

Vient le moment où on joue enfin à ce jeu comme à un jeu des sept familles. J'aimerais que les enfants classent, de tête, les cartes par séries, mais certains ont encore besoin du tableau qui est resté affiché, sans les cartes cependant.

En résumé, nous avons vécu cette expérience autour de trois pôles :



- **Affectivité** : les enfants voulaient construire ce jeu dans le but de gagner mais certains ne pouvaient se défaire de leur affectivité. Ce fut le cas de Sébastien qui voulait absolument construire un camion jaune comme celui de son papa et qui ne put jamais trouver un autre véhicule à construire malgré l'intervention des autres et de moi-même.

- **Vie coopérative** : les échanges entre les enfants ont permis à certains de prendre conscience du raisonnement à adopter. Le jeu obtenu est bien le résultat d'un travail coopératif.

- **Part du « maître »** : elle est évidemment importante étant donné l'âge des enfants. Il y a nécessité de voir quel parti tirer de la situation donnée.

Rôle de l'adulte donc dans la définition de la règle du jeu.

Rôle dans la préparation du matériel. Il ne me paraît pas souhaitable de vouloir que les enfants trouvent tout eux-mêmes. Ici les gabarits ont permis de reconnaître rapidement les véhicules. Permettre à chaque enfant d'exprimer complètement son idée sans censure, ce qui oblige l'adulte à se mouler dans cette idée et à aider l'enfant à aller plus loin.

Rôle de l'adulte enfin, pour gérer les relations entre enfants, faire accepter les idées de l'autre, apprendre à critiquer sans animosité, permettre à chacun de s'exprimer en faisant taire parfois les plus bavards pour donner la parole aux plus inhibés, ce qui n'est pas le plus facile avec des enfants en difficulté.

*Janine Charron, 21 avril 1991  
Rue de la Rochelle  
72160 Conneré*