

Effet miroir

Marie José Eberlin
CP/CE1 - Ecole de Rixheim

J'ai cette année une classe de CP/CE1 très difficile et les enfants ont beaucoup de mal à respecter les règles de vie. Il y a eu beaucoup de progrès depuis la rentrée mais ce n'est pas encore gagné. Chaque jour il faut rappeler les mêmes choses. Je ne relâche jamais, même si cela me demande énormément d'énergie.

Récemment, nous avons participé à un projet « contes en allemand » et avons rencontré notre classe partenaire à Mulhouse. Il s'agit de collégiens de 6^e et 5^e. Le collège se trouve dans un quartier difficile.

En rentrant nous avons fait un bilan de notre matinée. Mes élèves étaient indignés, choqués du peu de respect des « grands » lorsque nous avons présenté les contes. « Maîtresse, ils n'écoutaient pas. C'est pas normal. Ils bavardaient sans arrêt, se coupaient la parole, n'étaient pas polis avec leur maître quand il les

reprenait. On ne comprenait pas bien, car on n'entendait pas. Ils n'étaient vraiment pas gentils ! En plus, ils n'arrêtaient pas de bouger, de se déplacer ».

Je leur ai répondu que j'avais la même impression et j'étais fière qu'ils aient remarqué tout cela et je les ai félicités car lors des présentations, ils étaient respectueux.

Lorsque je leur ai dit que parfois, à l'école, eux aussi se conduisaient de la sorte, ils étaient un peu étonnés ! Ils ne pensaient pas que cela « faisait comme cela ! »

Cette sortie (même si l'objectif initial n'était pas atteint) leur a permis de faire un pas en avant. Depuis cette prise de conscience, ils essaient de faire un effort pour s'écouter.

Voyage Voyage

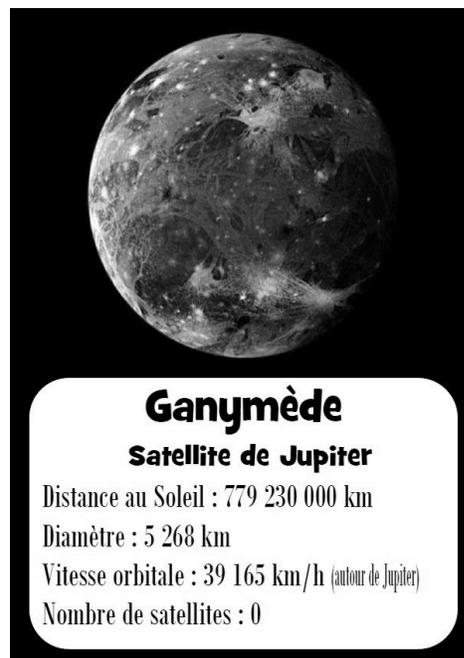
Olivier Brand
CE2/CM1 - Ecole de Vescemont - 90

Un petit jeu de cartes que j'ai créé cette année pour faire suite à nos activités de sciences et de mathématiques (lire les nombres, arrondir, ranger, échelle, tracer des cercles) sur le Système solaire. Les cartes représentent le Soleil, les planètes, des planètes naines, des satellites. C'est l'occasion pour les enfants de voir les astres en couleurs contrairement à leurs documents de travail.

La règle est simple : c'est une bataille à plusieurs entrées. Ce n'est pas ce que je préfère comme jeu mais des groupes d'enfants y jouent lors de chaque pause.

Imprimer les cartes en double (soit 32 cartes) + imprimer le dos au verso (2 fonds proposés) pour ne pas voir à travers et les plastifier.

Distribuer les cartes à l'envers à 2, 3 ou 4 joueurs.



Chaque joueur regarde sa carte du dessus. Le joueur dont c'est le tour, en regardant sa carte, choisit un critère de bataille : distance au Soleil, diamètre, vitesse orbitale ou nombre de satellites. Les joueurs comparent alors leurs cartes et le nombre le plus fort emporte toutes les cartes en jeu.

Quand il y a égalité, il y a bataille comme à la bataille...

Variante : utiliser les cartes pour se familiariser avec le rangement en ordre croissant des grands nombres. On retourne la première carte. Puis les enfants doivent placer la suivante à gauche, à droite ou entre les cartes déjà posées (principe des jeux Cardline et Timeline bien sympathiques).

Le jeu complet est accessible sur le site : <https://icem68/documents/voyage.pdf>



Fléchettes et calcul mental !

Olivier Brand
 CE2/CM1 - Ecole de Vescemont - 90

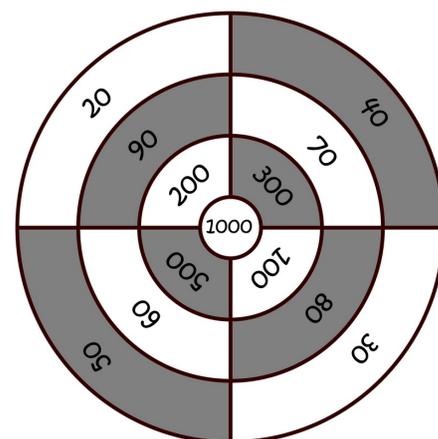
Jouer aux fléchettes en classe, en voilà une drôle d'idée ! En cherchant des idées pour travailler le calcul mental de façon ludique, je me suis laissé tenter... Côté pratique : dans mon magasin « d'articles-de-sport-fabriqués-dans-le-sud-est-asiatique préféré » le jeu de base en plastique, pas électronique, avec les fléchettes pointes-en-plastique-moins-dangereuses, n'est pas cher : la cible + 3 flèches = 10 € ; le jeu de fléchettes supplémentaire = 3 €.

Voilà une nouvelle activité pendant la pause en classe de l'après-midi. Une occasion supplémentaire de responsabiliser les enfants : zone de sécurité, un élève au moins ceinture verte parmi les joueurs et responsable ; un nouveau métier : un enfant tient à jour le tableau des joueurs pour laisser la priorité à ceux qui ont moins joué car les joueurs se pressent.

Et un intérêt pédagogique : le calcul mental - obligation faite de compter ses points - et la maîtrise de son lancer. On peut laisser la cible classique mais également créer de nouvelles cibles (voir exemple créé avec Géogebra et Gimp) pour travailler la numération, les tables...

Cible à télécharger sur le site : <https://icem68/documents/cible1.jpg>

Parfois je ne résiste pas à y jouer aussi. L'enfant gagnant me propose une partie. Et je dois avouer que la plupart du temps, les enfants me battent mais l'honneur reste sauf : je reste meilleur... en calcul mental. L'objectif 100 % de réussite en calcul n'est donc évidemment pas atteint par cette seule activité. Mais c'est pour les enfants une façon supplémentaire de s'impliquer dans son entraînement. Et surtout, l'essentiel n'est pas là : c'est une des petites graines qui participent à ce que les enfants apprennent à s'organiser de façon autonome, si en plus les enfants sont heureux, tant mieux, parce que les enfants heureux apprennent mieux !



Des fléchettes pour faire de la grammaire !

Olivier Brand
CE2/CM1 - Ecole de Vescemont - 90

Chez nous, un sou c'est un sou ! Alors, histoire de rentabiliser l'investissement fait dans le jeu de fléchettes et pour que tous les élèves s'autorisent à s'en emparer, on s'est mis à l'utiliser pour faire de l'analyse grammaticale.

Le jeu est inspiré de « L'inspecteur Circonstance s'interroge » (Editions le Grand Cerf).

Le but est de mener l'enquête pour retrouver « Qui a fait quoi quand où et comment ».

L'enseignant crée le fait divers. Exemple : mardi après-midi, dans le couloir, le maître des CE1 a écrasé les lunettes de Mme le maire en riant nerveusement. Il écrit sur des cartes au verso les éléments de l'enquête et au recto la question qui correspond à cette info. Exemple : au verso « le maître des CE1 » et au recto « qui » ; puis au verso : « a écrasé » et au recto « a fait » ; etc.

Il y a 6 équipes de 4 enquêteurs (pour mes 24 élèves). Au début, les enquêteurs n'ont aucun élément à leur connaissance. Chaque équipe à son tour va lancer une flèche sur la cible pour essayer de récolter un élément de l'enquête (et à chaque tour c'est un autre enfant de chaque équipe qui tire).

- Soit l'enfant rate la cible : aucun indice supplémentaire pour élucider ce mystère.

- Soit l'enfant touche une partie de la cible et l'équipe vient récupérer l'info correspondante. Elle doit préalablement associer la dénomination grammaticale (CCT, verbe, etc.) à la question correspondante (Où ?, Qu'a-t-il fait ?, etc.) qui figure sur la carte dont elle va relever l'information. L'enseignant peut interroger l'enfant de l'équipe qu'il souhaite pour évaluer son aisance à manier tout ça. L'équipe note son « indice » sur sa fiche d'enquête et rend la carte. Si l'équipe possède déjà l'élément. Tant pis.

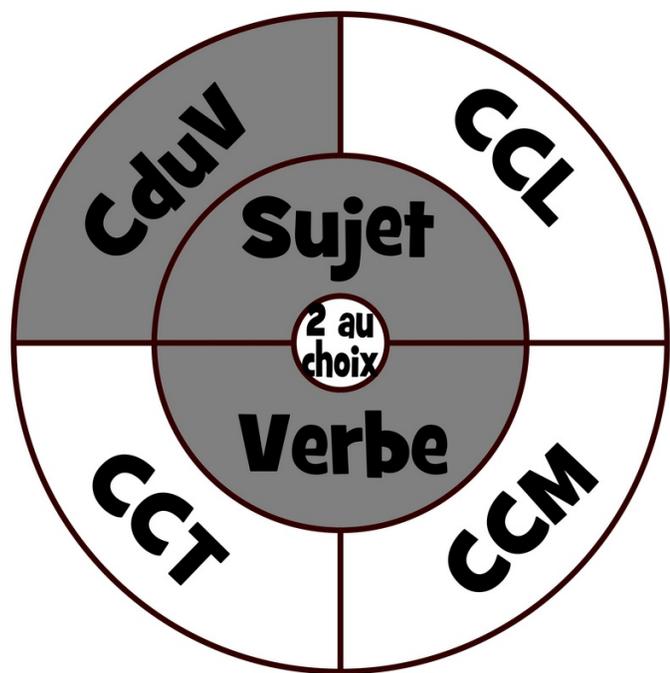
- Soit l'enfant met dans le mille et son équipe peut alors venir retirer deux « indices » au choix (ce qui implique une concertation des enfants de l'équipe).

L'équipe gagnante est celle qui pourra reconstituer la phrase complète. Elle annonce la phrase qu'elle a réalisée et l'enseignant affiche les éléments au tableau. On vérifie que les différents éléments sont présents en interrogeant les élèves. On discute de la place des CC qu'on déplace éventuellement pour rendre la phrase digeste.

Variantes : si l'équipe obtient un élément qu'elle a déjà, elle peut demander à partager l'info avec une autre équipe qui lui fournira un autre « indice ».

Si le jeu dure trop, l'enseignant peut fournir à chaque équipe une info qui l'intéresse.

On peut compter les points des équipes : 2 points pour chaque élément obligatoire « qui a fait quoi »/Sujet-Verbe-CduV (en gris sur la cible) et 1 point pour les éléments facultatifs.



Cible à télécharger sur le site :
<https://icem68/documents/cible2.jpg>