

Chiffres et noisettes

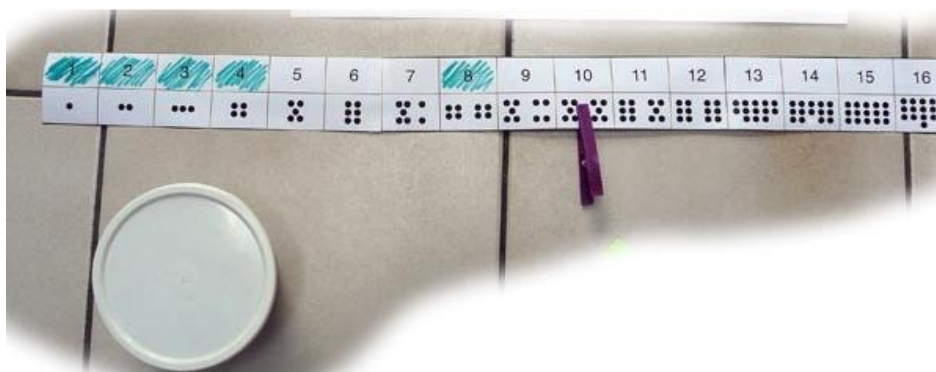


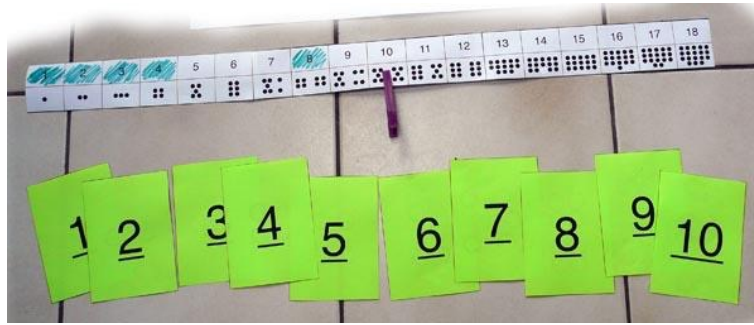
Jordan a sorti de la boîte tout ce qui est nécessaire pour jouer aux chiffres et aux noisettes. Le matériel existe en plusieurs exemplaires, plusieurs enfants puissent jouer en même temps. Chaque enfant a une bande numérique personnalisée : les nombres coloriés sont ceux qu'il sait reconnaître sans erreur.

Jordan reconnaît facilement le 8 « qui est comme un bonhomme de neige ».

En revanche, il prend parfois le 5 pour un 2 et a du mal avec la queue en l'air et la queue en bas du 6 et du 9.

- Jusqu'où vas-tu essayer d'aller aujourd'hui, Jordan ?
- Dix, je vais jusqu'à 10.
- D'accord, alors mets l'épingle sur le 10 pour qu'on s'en souvienne... tu sais où est le 10 ?
- Oui, c'est çui-là avec un 1 et un rond.
- C'est vrai, 10, ça s'écrit avec un 1 et un 0 qui est presque rond.





Jordan prend toutes les cartes de 1 à 10 et les ordonne comme sur la file.
Il récite la comptine en pointant les cartes du doigt tout en commentant.
— Là c'est 6, il a la queue en l'air, là c'est 8, le bonhomme de neige.
Un peu plus tard, il est prêt à commencer le jeu.



Pour jouer, Jordan range sa file numérique, puis il mélange ses cartes nombres et les empile.
Enfin, il ouvre la boîte de noisettes.



— C'est le 5 qui est écrit, alors je prends cinq noisettes, dit Jordan, qui n'oublie pas de refermer la boîte à noisettes.



Jordan vérifie en retournant la carte et en posant une noisette sur chacun des cinq ronds de la constellation.

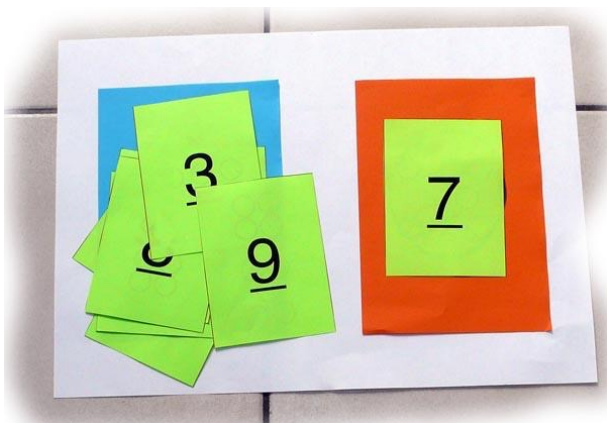
Ouvrir et fermer la boîte pour chaque nombre est un rituel un peu lourd, mais qui évite toute ambiguïté : Jordan a le droit d'hésiter, de réfléchir, mais il ne vérifie que quand il est décidé. La fermeture de la boîte marque cette prise de décision.



Jordan pose la carte 5 sur la pile des cartes réussies.

— Ouah, c'est facile, c'est le 1, c'est pour les bébés, même ma petite sœur elle le connaît.

Pourtant, Jordan, qui est très respectueux des règles, va appliquer au 1 la même procédure de validation que pour les autres nombres.



À la fin de la partie, Jordan obtient ceci : toutes les cartes ont été réussies, sauf le 7.

La maitresse était attentive à un autre enfant quand Jordan a essayé 7, elle ne sait donc pas exactement d'où vient l'erreur, mais elle note d'y faire attention la prochaine fois que Jordan jouera aux noisettes.

- C'est vraiment bien Jordan, tu as fait très attention au 5 au 6 et au 9 que tu trouvais difficiles, tu ne t'es trompé que sur une carte, qu'est-ce qui s'est passé ?
- C'est Nathalie, elle m'a poussé alors je m'ai trompé.
- Ce n'est pas très grave, tu essaieras encore demain jusqu'à 10, et on demandera à Nathalie de ne pas te pousser.

Remarques :

À travers ce jeu, on travaille la correspondance entre l'écriture chiffrée et la désignation orale du nombre. Cela n'a de sens que si pour des nombres déjà bien connus.

Les photos montrent une bande numérique allant jusqu'à 18, ce qui suppose que Jordan sait d'une part réciter la comptine sans erreur au moins jusqu'à 18, d'autre part qu'il est capable de constituer sans erreur une collection d'un nombre donné de noisettes jusqu'à 18.

Si un élève sait réciter la comptine jusqu'à 20 mais ne sait constituer une collection sans erreurs que jusqu'à 12 éléments, il pourra jouer à ce jeu avec une bande numérique et des étiquettes allant jusqu'à 12.

Le moment qui précède le jeu lui-même, où Jordan prend ses cartes les ordonne et les observe en se servant de sa file numérique est indispensable. C'est à cette occasion qu'il essaie avec l'aide de la maîtresse de faire des remarques qui l'aideront à retrouver quel nombre correspond à quelle écriture chiffrée.

Sans cette phase, le jeu se réduit à une procédure d'évaluation.

Quand le jeu est bien connu, on peut allonger le délai entre l'observation de la file numérique et le jeu proprement dit. On peut par exemple décider qu'après avoir rangé la file numérique, il faut réaliser un puzzle avant de commencer à jouer, ce qui oblige à garder en mémoire un peu plus longtemps les remarques aidant à reconnaître les chiffres.

Primaths n'est pas fanatique des têtes souriantes et qui font la gueule... nous faisons une exception ici parce qu'il ne s'agit pas d'évaluer globalement le travail de l'élève, mais seulement de trier les cartes réussies de celles qui ne le sont pas.

Rien n'est précisé sur le critère de choix des cases coloriées en vert sur la bande numérique parce qu'elles sont bien connues. On peut laisser l'enfant choisir lui-même, ce qui permet de voir s'il a une conscience exacte de ce qu'il sait. On peut préférer fixer une règle du genre « on colorie en vert les cases pour lesquelles on a réussi trois fois de suite » ce qui est plus objectif, mais contraint à mettre en place une fiche de suivi des essais pour chaque élève.

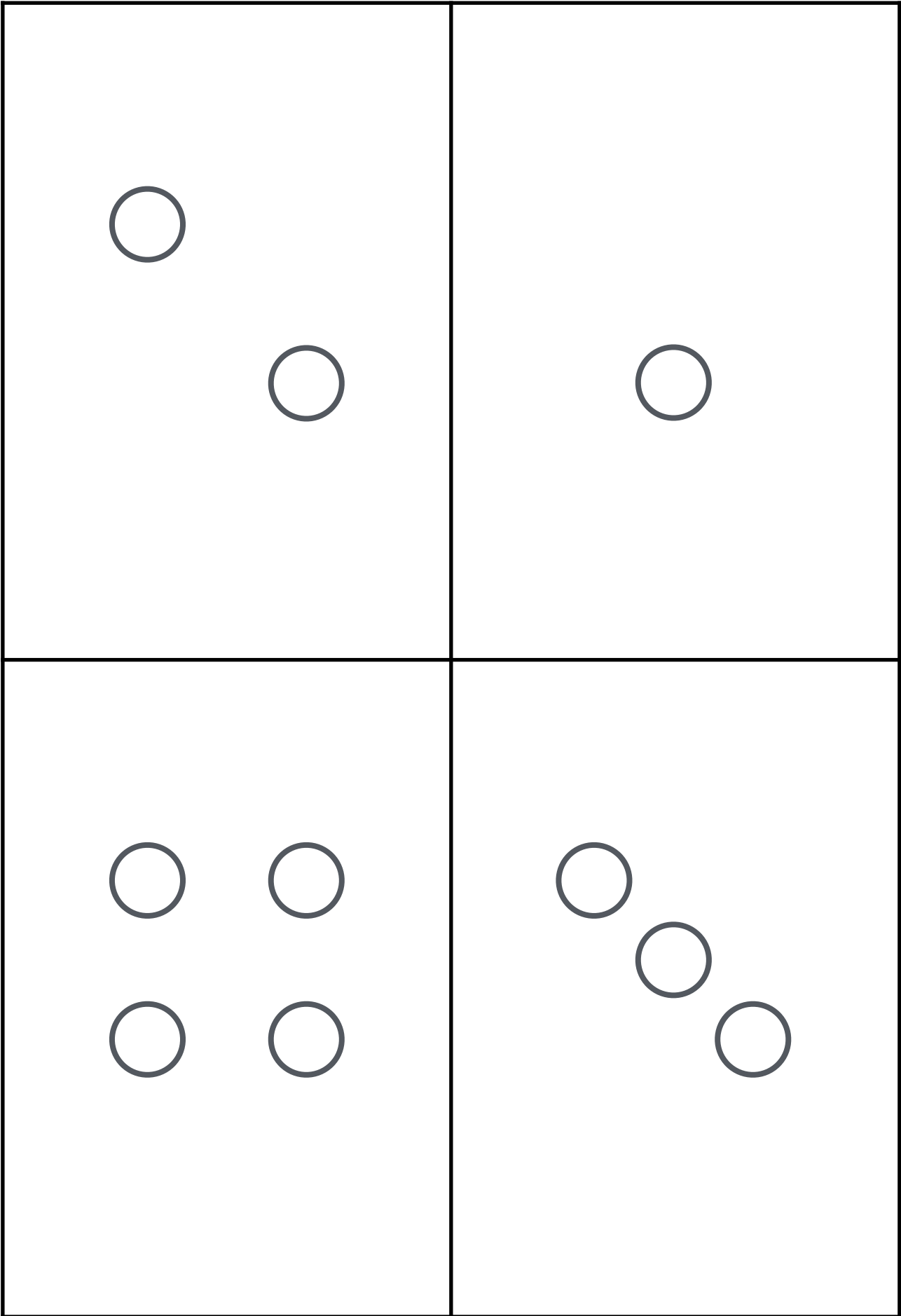
Les pages qui suivent, imprimées en recto-verso, permettent d'obtenir les cartes du jeu.

1

2

3

4

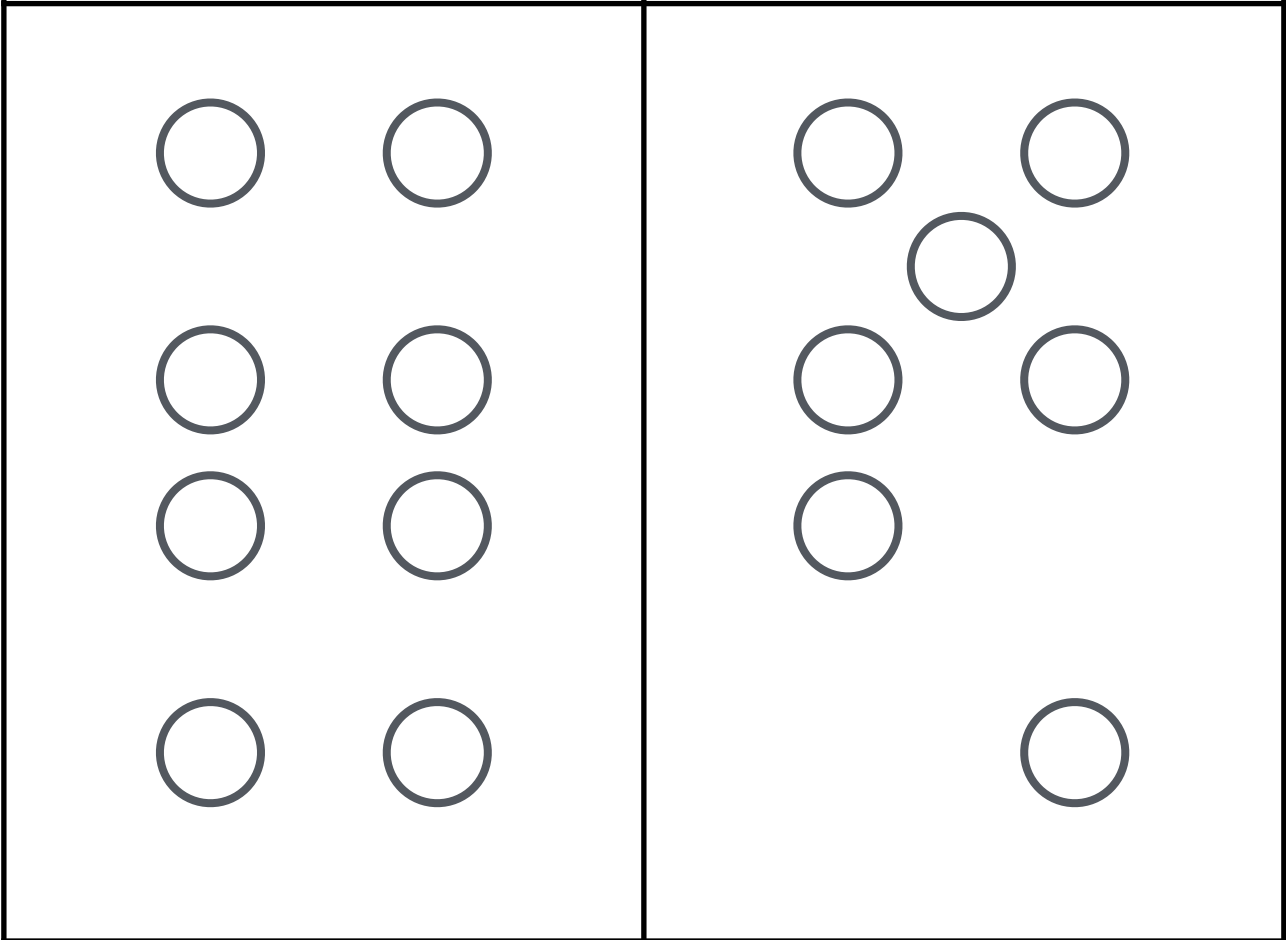
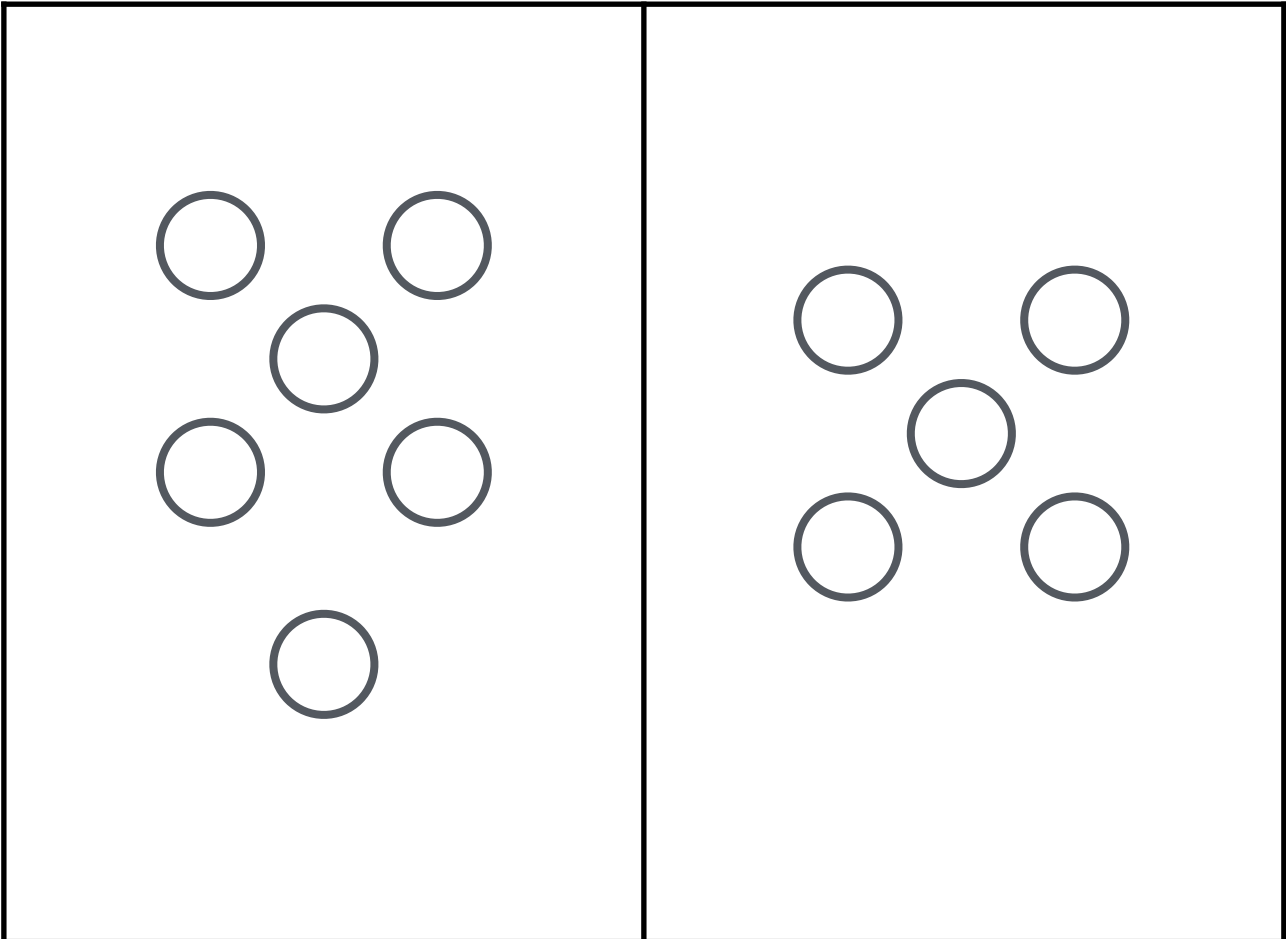


5

6

7

8

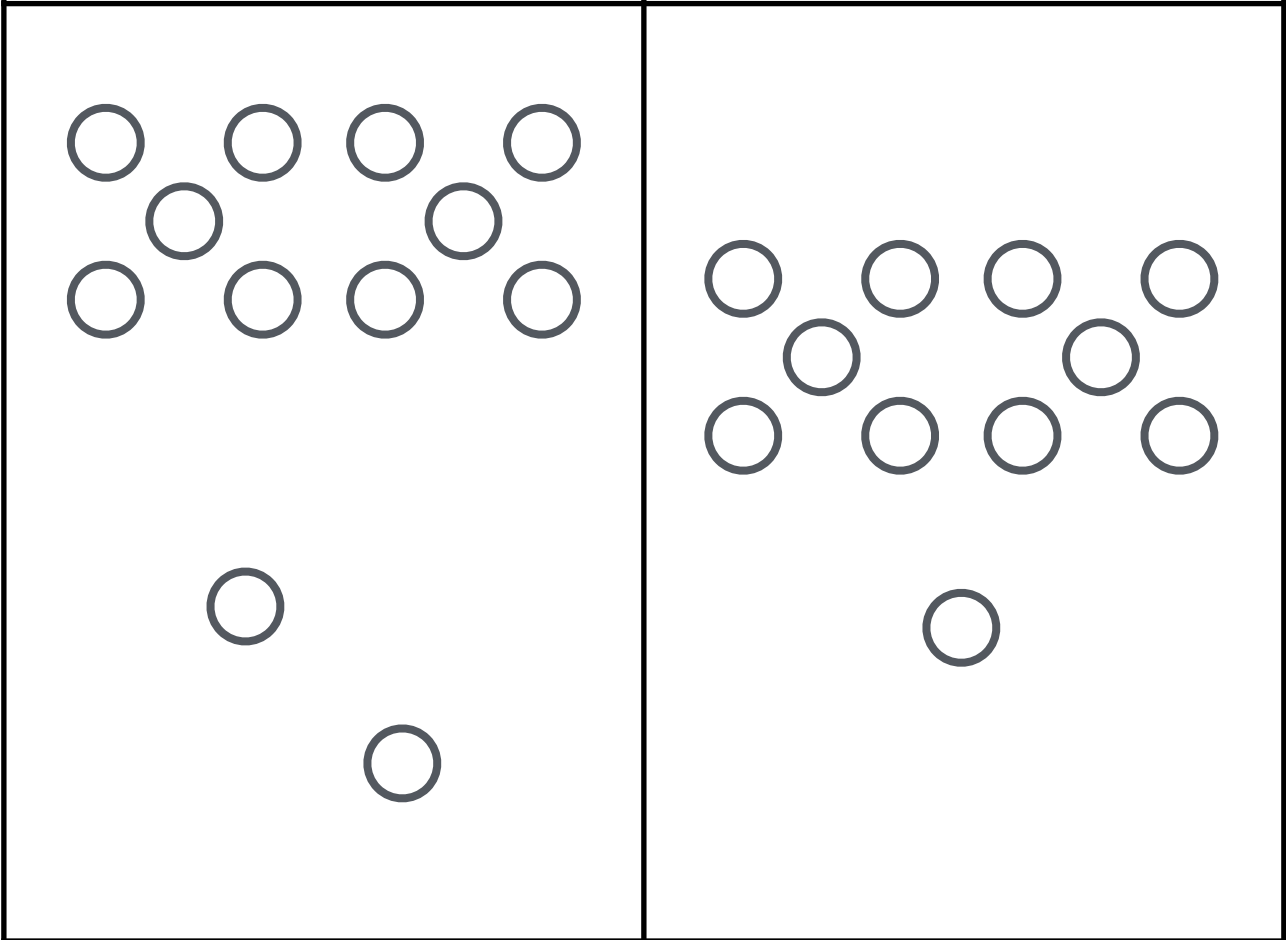
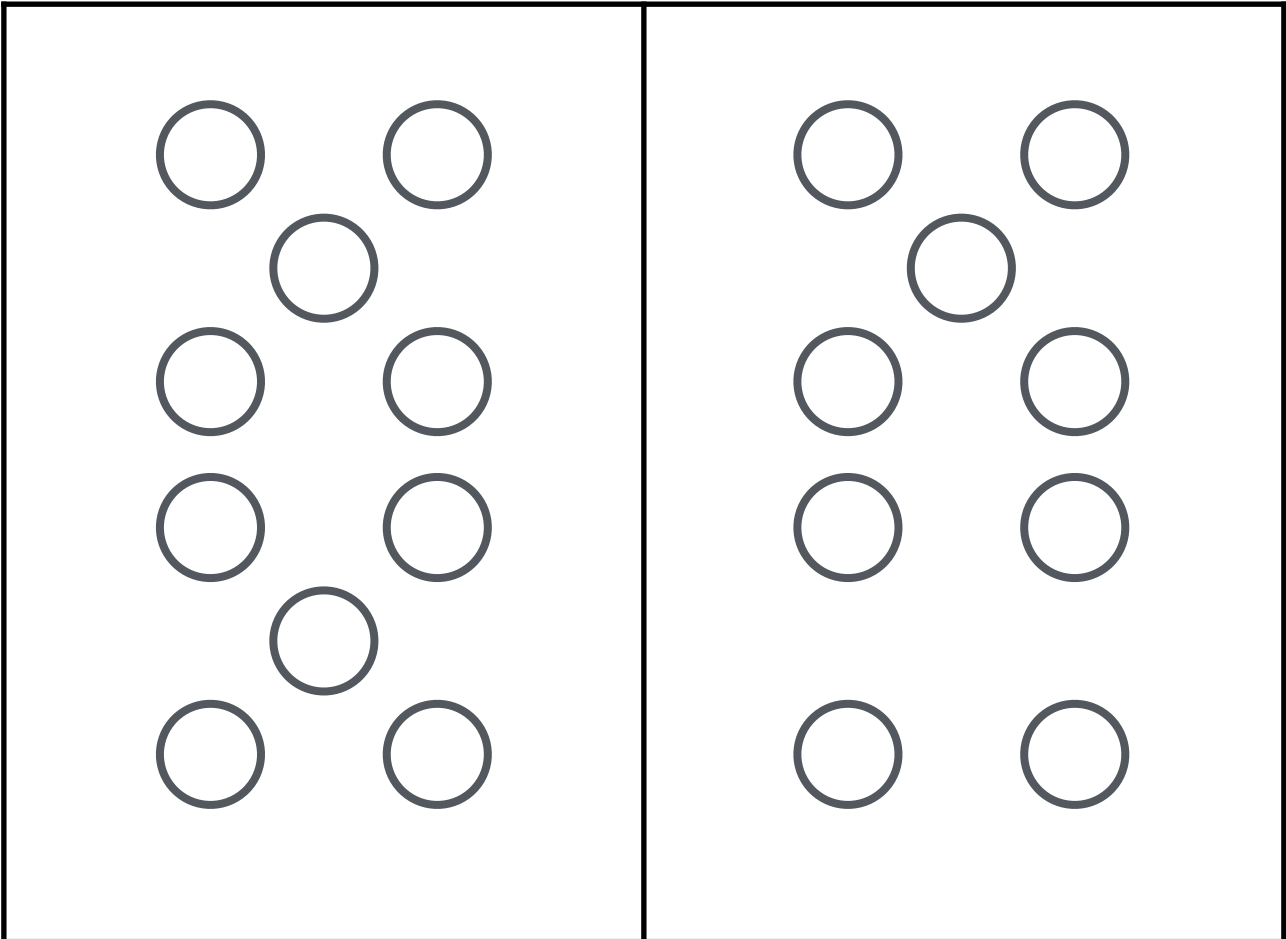


9

10

11

12

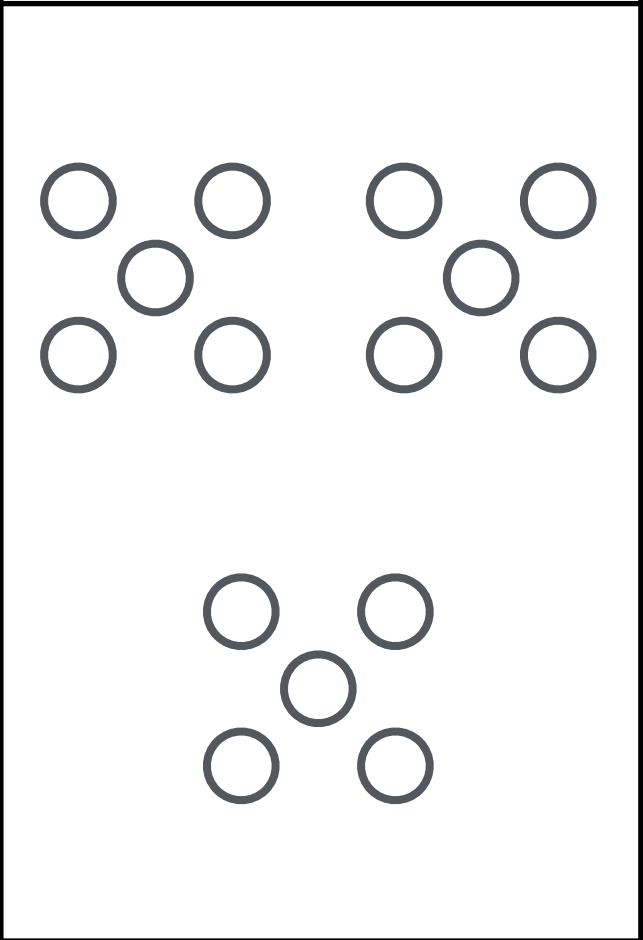
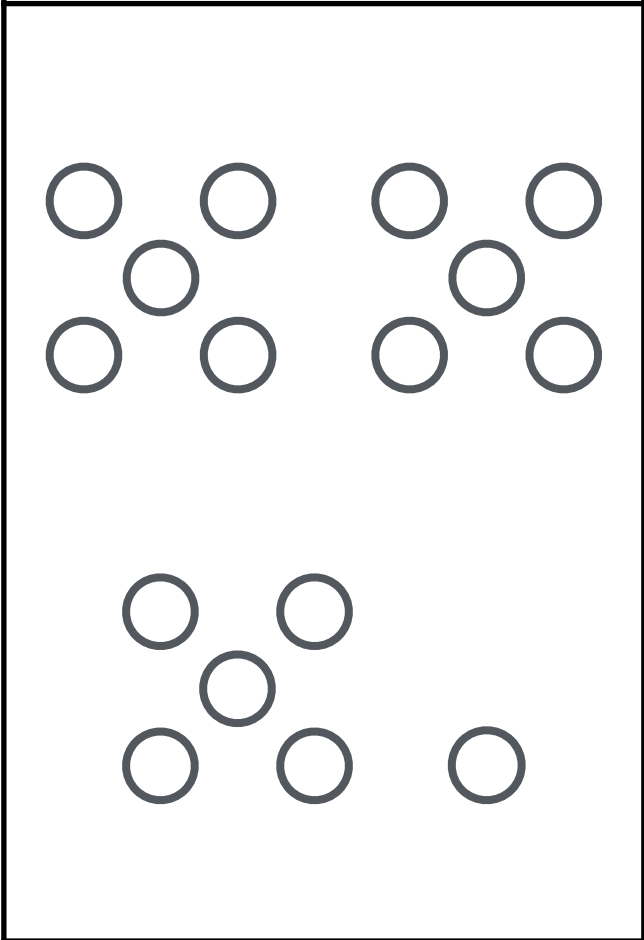
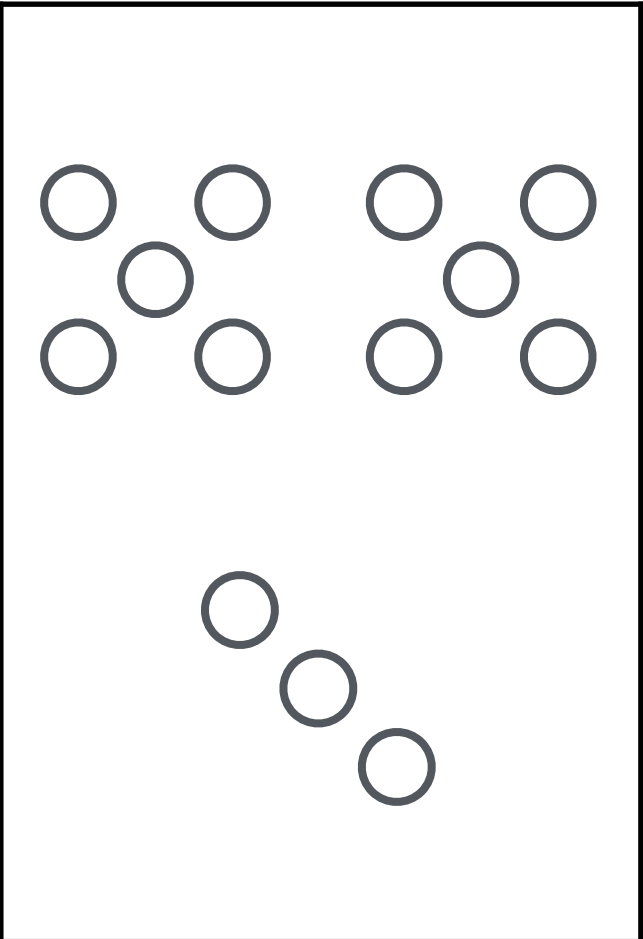
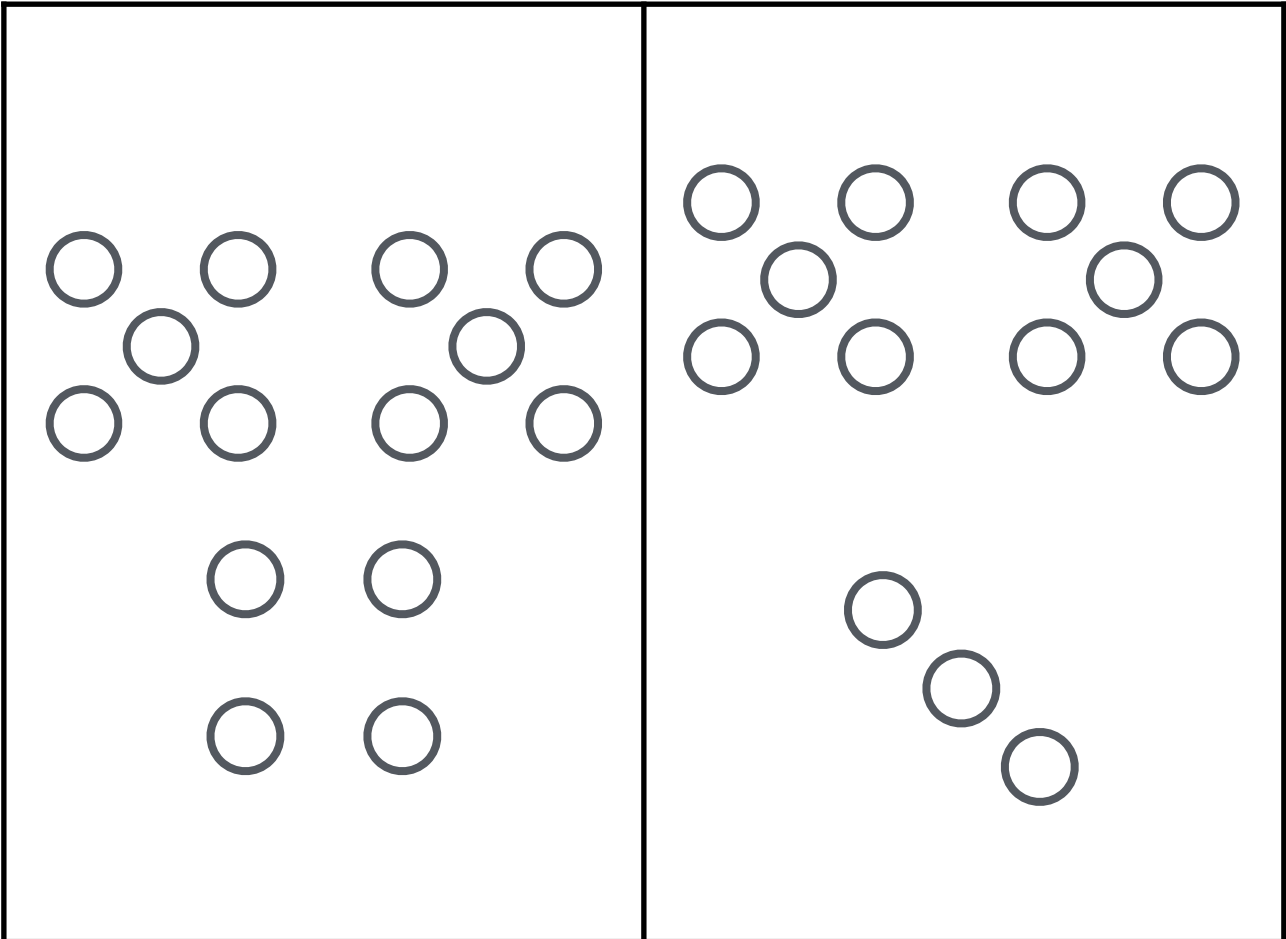


13

14

15

16



17

18

19

20

