

OBJECTIF 4: COLLABORER, COOPERER, S'OPPOSER ¹

Enjeux essentiels : Enjeux essentiels de cet objectif : Collaborer, coopérer, s'opposer, individuellement ou collectivement, dans le cadre d'une règle pour participer à la recherche des différentes solutions ou stratégies



FAIRE REUSSIR- FAIRE COMPRENDRE

APPRENTISSAGES VISES	CE QUI EST A CONSTRUIRE	DES ELEMENTS DE PROGRESSIVITE SUR L'ENSEMBLE DU CYCLE [Etapes 1 - (autour de 2ans et demi - 3 ans) - 2 (autour de 4 ans) - 3 (autour de 5 ans)]	LES ATTENDUS
<ul style="list-style-type: none"> - Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action, - Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun. - Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui - Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité 	<p>Construire la notion d'action collective, de rôle</p> <p>Construire la notion d'espace</p> <p>Construire la notion de règle</p> <p>Construire la notion de gain</p>	<p>CONSTRUIRE LA NOTION D'ACTION COLLECTIVE, DE ROLE</p> <p>1. Réaliser une action individuelle simple sans opposition : tous avec le même rôle (lancer, courir, transporter...). <i>Découvrir progressive de la notion d'équipe (prise de conscience de projet commun).</i></p> <p><u>Découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement la notion de but commun</u></p> <p>Prendre conscience d'un projet commun, d'abord par l'association d'actions individuelles sans réelle coordination avec ses partenaires (aller chercher des petits objets dans une zone pour les transporter dans une autre, pour les ranger dans une caisse, pour construire un « château » commun, pour les aligner au sol en forme de « grand serpent »... faire tomber toutes les cibles qui sont dans un espace donné...), Participer à des jeux caractérisés par l'existence de rôles complémentaires et coopératifs, où l'action des uns s'associe à celles des autres pour atteindre un but (échanger, se faire passer, se lancer des objets d'une zone à l'autre, au-dessus d'une limite infranchissable pour chacun des 2 rôles...), S'inscrire dans des jeux caractérisés par opposition modérée ou symbolique, que joue souvent l'enseignant (jeux où l'on cherche à échapper à un poursuivant en se réfugiant dans des cerceaux, en montant sur des caissettes, des bancs, des aménagements de cour...), Prendre en compte les autres, s'inscrire dans des équipes de compositions différentes et accepter de jouer avec tous les partenaires désignés</p> <p>Expliciter les réussites ou les échecs, dans le cadre de l'action ou juste après l'action, avec l'aide de l'enseignant,</p> <p><u>Prendre plaisir à jouer avec les autres</u></p> <p>Apprendre à se contrôler et à vaincre certaines frustrations (ne pas avoir la balle ou l'objet désiré, se faire prendre, être touché...), Apprendre à respecter l'autre (ne pas se bousculer, ne pas arracher la balle ou l'objet des mains du camarade...) Effectuer des enchaînements d'actions dans la cadre d'une intention (courir pour se sauver, courir pour transporter, courir pour lancer...), Explorer l'espace de jeu matérialisé par des repères facilement perceptibles (plots, coupelles, marquage au sol...), dans le cadre d'un groupe, pour atteindre un but donné (transporter des objets, vider une caisse ou la remplir, lancer des objets pour atteindre une cible...), Accepter de tenir différents rôles complémentaires ou opposants (déménageurs entre la réserve d'objets à vider et la limite du centre de l'espace / déménageurs entre cette limite et la caisse à remplir, lanceurs</p>	<p>TPS/PS</p> <p>-Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec des partenaires</p> <p>MS</p> <p>-Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné</p> <p>Fin de GS :</p> <p>- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun</p>

¹ Ce document est une synthèse des documents d'accompagnement. Cette synthèse reprend les formulations du texte mais relève de choix de réorganisation, de catégorisation et de lecture effectués par CPD EPS DSDEN Rhône - novembre 2015 - Les photos sont celles des documents

		<p>chargés de faire tomber les cibles / releveurs de cibles tombées, poursuivant (loup chat-lion...) / poursuivi (mouton-souris, gazelle)</p> <p>2. <i>Participer à des jeux dans lesquels les joueurs ou les équipes ont des droits, des devoirs ou des intentions différents (poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...)</i> <i>Découvrir la notion de partenaire (percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres, prendre conscience de l'aide apportée par les partenaires) et d'adversaire.</i></p> <p><u>Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations.</u> Percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres afin d'atteindre un but commun (coopérer avec ses partenaires, chercher à atteindre le but commun, accepter de perdre...), Découvrir la notion de partenaire et d'entraide (se faire délivrer, échanger...) et la notion d'adversaire (éviter, se faire attraper...), Participer à des jeux à effectifs réduits dans lesquels les équipes ont des droits et des devoirs différents, vivre des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...),</p> <p><u>Affiner ses réponses individuelles pour améliorer le résultat de l'action collective</u> Vivre et comprendre des rôles différents dans un même jeu (poursuivre ou s'échapper, protéger une zone ou dérober des objets, défendre des cibles ou les faire tomber...) Adapter ses réponses motrices dans un jeu où l'enfant tient des rôles différents successifs : changement des statuts des joueurs. (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...) Mettre en œuvre des capacités motrices individuelles plus élaborées pour faire gagner son équipe (courir plus vite, ralentir, accélérer, esquiver, lancer loin et plus précis...) Rechercher des solutions pour atteindre un effet donné (faire tomber des cibles, transporter des objets dans des cibles...) Prendre conscience de l'aide apportée par ses partenaires (toucher un camarade, aller taper dans sa main pour le délivrer...) Evoquer et oraliser au cours de la séance certaines stratégies utilisées (les actions qui font gagner le renard, les bonnes idées des poules pour lui échapper...)</p> <p>3. <i>Coopération avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe.</i> <i>Opposition directe, plus ou moins forte, interpénétrée, à statuts différenciés (attaquants /défenseurs).</i></p> <p><u>Choisir des modalités d'actions de collaboration pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires.</u> Mettre en relation le résultat et la manière de faire pour affiner les choix tactiques et les prises d'information (percevoir et utiliser des espaces libres, prendre des informations sur le positionnement de l'adversaire ou du partenaire pour comprendre comment mieux réussir...), S'informer pour prendre des décisions, de plus en plus rapidement, en fonction des intentions des adversaires et des partenaires, Coordonner et enchaîner certaines actions (courir / passer / viser, courir / recevoir / lancer ...), Oraliser les stratégies utilisées lors de la séance, mais également en classe lors d'un bilan ou pour anticiper sur la séance à venir : temps de concertation nécessaires impliquant l'enfant dans un projet collectif,</p> <p><u>Construire un projet d'action collectif pour s'opposer aux autres.</u> Collaborer efficacement avec ses partenaires pour résoudre les problèmes posés par la transmission et le déplacement d'un objet mobile (percevoir les vitesses, les trajectoires, les points de chute...) dans un espace orienté par la présence de cibles et par le placement des adversaires (se relayer dans une zone matérialisée pour passer un objet, construire une stratégie collective d'attaque d'un château...),</p>	
--	--	--	--

		<p>Participer à des jeux où l'opposition directe est de plus en plus interpénétrée et dans lesquels les actions deviennent de plus en plus collectives, Assurer simultanément dans certaines situations le rôle d'attaquant et de défenseur (atteindre une cible (panier, but, zone...) tout en empêchant l'autre équipe d'y parvenir...), Accepter et s'approprier différents rôles sociaux : arbitre (connaître et respecter des règles, se positionner sur le terrain pour une observation efficace des comportements des joueurs, intervenir sans hésitation), observateur (l'observation sera guidée par un critère précis et un retour sur les observations sera effectué à l'ensemble du groupe), responsable de la marque ou de la durée du jeu, Prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif (participer à la prise en charge de l'aménagement des espaces d'action et de la gestion du matériel...).</p> <p>CONSTRUIRE LA NOTION D'ESPACE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Evolution dans un espace non orienté puis dans un espace orienté selon un seul sens. Repérage de l'espace de jeu et de l'espace de « non jeu ». Orienter ses déplacements en fonction des prises d'information sur l'espace d'action et du but recherché mais aussi, petit à petit, en fonction du positionnement de l'adversaire, lorsqu'un rôle d'opposant est introduit, 2. Prise de connaissance d'un espace de jeu orienté par des cibles et repérage des espaces différenciés (utilisation de zones distinctes suivant les rôles). Construire un espace de jeu orienté (par des cibles ou par un camp de départ...), Concevoir et utiliser des représentations spatiales différentes des situations (maquettes, photos, dessins...) pour faciliter les échanges et se repérer. 3. Appréciation d'un espace de jeu orienté, limité et interpénétré. Perception des espaces libres pour y engager des actions. Construire un espace orienté par la présence de cibles et par le placement des adversaires Concevoir et utiliser des représentations spatiales (photos, dessins, maquettes, plans...). <p>CONSTRUIRE LA NOTION DE REGLE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Respect d'une règle de départ simple qui évolue au fil des séances. Comprendre et respecter une règle donnée. Apprendre à respecter l'autre (ne pas se bousculer, ne pas arracher la balle ou l'objet des mains du camarade...) Apprendre à se contrôler et à vaincre certaines frustrations (ne pas avoir la balle ou l'objet désiré, se faire prendre, être touché...), 2. Accepter des règles de plus en plus contraintes, prendre des décisions (se mettre « en danger » en prenant des risques par rapport au but, traverser une zone occupée par un adversaire...), Participation à l'évolution des règles. 3. Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage. Respecter plusieurs règles simultanément et participer à leur évolution en fonction des problèmes rencontrés, <p>CONSTRUIRE LA NOTION DE GAIN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Connaissance du but du jeu et du résultat de « son » action. Comprendre le résultat d'un jeu, connaître celui de son équipe, comprendre et respecter une règle donnée. 2. Connaître le résultat de son équipe et matérialiser le gain du jeu (traces représentant des cibles atteintes, tableau des scores d'une partie, comparaison de plusieurs parties...). 3. Mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe. Participation à la recherche de différentes solutions ou stratégies. 	
--	--	--	--

		Codage du gain sur plusieurs parties. Représenter, coder le gain du jeu sur plusieurs parties afin de les comparer	
Autour de 5 ans			
<p>« D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser, etc.). » (Programme maternelle du 26 mars 2015, page 10).</p> <p>Pour construire la notion d'opposition individuelle, l'enseignant amène l'enfant à mettre en œuvre des actions élémentaires telles que tirer, pousser, porter... pour coopérer par la médiation d'un objet (foulard, épingle à linge...), avant d'être en confrontation un contre un, avec un adversaire, en fin de GS.</p>	<p>Construire la notion d'opposition individuelle</p>	<p>Choisir des modalités d'actions de collaboration pour expérimenter une première opposition en recherchant le contact de l'autre.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coopérer pour déplacer des objets de tailles différentes entraînant des modalités d'actions plurielles (tirer, pousser, soulever, porter ...), - Vivre des situations de collaboration au travers de jeux ne présentant pas de réelle opposition (s'associer pour déplacer des camarades en réinvestissant certaines actions comme tirer, pousser, soulever, porter...), - Construire une opposition à distance par la médiation d'objets à conquérir, à voler, à posséder (foulards, épingles à linge, ballons...), - Commencer à explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition plus spécifiques (se déplacer, se placer pour saisir, agir sur le corps de l'autre pour déséquilibrer en tirant, en poussant, assurer une saisie pour porter, soulever, trouver des solutions efficaces pour immobiliser, résister...), - Respecter l'autre (assurer une saisie sur le corps pour faire attention aux vêtements de l'autre, accompagner l'autre au sol lorsqu'on le fait tomber, aider à se relever...). <p>Construire un projet d'action individuel pour s'opposer à l'autre (fin de grande section).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etablir des rapports constructifs à l'autre en respectant les différences de chacun. (Pour les activités de combat de préhension, que l'on ne proposera qu'en fin de grande section, il est nécessaire de comprendre que « l'on se bat avec quelqu'un et non contre quelqu'un »), - Vivre des situations ludiques permettant d'entrer au contact de l'autre. - Assurer simultanément et contradictoirement l'attaque et sa propre défense. - Entrer dans l'espace proche de l'adversaire et élaborer des stratégies adaptées à la motricité de celui-ci pour s'imposer tout en respectant son intégralité. - Enchaîner différentes actions comme : attraper, tirer, pousser mais aussi, résister, se protéger tout en apprenant à anticiper les déséquilibres, les chutes et en construisant de nouveaux repères kinesthésiques. - Accepter et s'approprier différents rôles sociaux : arbitre (connaître et respecter des règles, se positionner sur le terrain pour une observation efficace des comportements des joueurs, intervenir sans hésitation), observateur (l'observation sera guidée par un critère précis et un retour sur les observations sera effectué à l'ensemble du groupe), responsable de la marque ou de la durée du jeu, (phases de jeu courtes) - Respecter les règles de sécurité, visant à préserver son intégrité corporelle et celle de l'autre (ne pas se faire mal, ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal...). 	

Aller vers une plus grande autonomie

- de fonctionnement : désir du tout petit de « faire tout seul », sans aide de l'adulte, de devenir « grand ».
- autonomie cognitive : le développement du langage, de la mémoire, de l'attention
- autonomie affective : contrôler ses émotions, ses sentiments, son agitation corporelle et détermine les relations aux autres.

Passer du jeu « en parallèle » au jeu « coopératif »

L'enseignant aide l'enfant à éprouver le désir de rencontrer les autres et de jouer avec eux.

- le « jeu en parallèle ». jeu « à côté » plutôt qu'avec les autres
- le « jeu associatif » : même activité, les interactions, les collaborations existent mais sans organisation définie, ni d'intérêts communs,
- le « jeu coopératif » un jeu où l'appartenance au groupe ou aux intérêts du collectif donne du sens à l'action de chacun. L'enfant joue alors dans un groupe organisé « à partir » et « autour » d'un but commun. Il peut y avoir une distribution des différents rôles qui sont alors complémentaires
Collaborer, coopérer, s'opposer s'apprend au travers de situations concrètes, variées et évolutives de jeux au plus près des motivations enfantines

Créer les prémices des collaborations, de la coopération et de l'opposition

Ces activités ludiques reposent évidemment sur une acceptation par l'enfant de se séparer de l'objet et présupposent des séances antérieures, d'exploration, de manipulation afin d'épuiser le plaisir premier de la découverte et de la possession.

Collaborer... coopérer

- Il peut collaborer dans des situations dans lesquelles un effet commun est obtenu par des actions en parallèle. Il s'agit souvent de déplacer une grande collection de petits objets (petit matériel de jeux de construction ou d'emboîtement, caissettes, anneaux, balles, bâtons...) de manière à ranger ou déranger, transporter dans une zone ou une caisse.La zone dans laquelle les objets sont rangés (ou celle qui se situe au bout de l'action) doit être, à la fois, bien identifiable de manière à faciliter le repérage et suffisamment grande pour éviter les bousculades ou les collisions.
- C'est aussi l'occasion de percevoir et de comprendre les premières modalités de fin ou de réussite d'un jeu, de respecter les premières règles, de mieux percevoir des espaces. Le but commun proposé par l'enseignant peut être également de construire avec des objets adaptés (un grand « mur », un « château », des « tours »...), de les ordonner, de les trier. Des rôles peuvent alors être instaurés (ceux qui transportent, qui déplacent... ceux qui bâtissent, qui rangent..).
- L'enseignant observera la compréhension de la consigne et de la règle relative à l'espace ainsi que la participation de chacune et de chacun. La perception de l'effet final est mise en évidence par l'enseignant, au signal de fin du jeu (« Tout est rangé, bravo ! », « Les boîtes sont vides, il n'y a plus d'objet. Vous avez bien joué ! »).
La récurrence de ces interventions permet au tout petit de prendre conscience de l'action des autres.
Au cours du jeu, l'implication effective de l'enseignant qui sollicite, incite, encourage, joue lui-même avec les enfants tout en observant le groupe est déterminante pour les plus jeunes.

S'opposer

- A cet âge, des jeux de poursuite peuvent être proposés. Il s'agit de réagir à un signal et de courir pour aller vers (ou regagner) un espace qui a été préalablement identifié. La course est parfois motivée par l'existence d'un opposant (loup / mouton, chat / souris), mais certains enfants recherchent le contact physique. Ils préfèrent être attrapés et prennent plus de plaisir à l'être qu'à s'échapper. L'appui sur une forme d' « histoire » assure la compréhension des rôles et aide l'enfant à organiser les étapes de son action, à se repérer dans un espace qui doit être, au départ, clairement structuré.
- Pour les plus petits, les enfants exerceront tous, simultanément, le même rôle et seront opposés à l'enseignant (ou à l'Atsem) qui tiendra seul le rôle antagoniste. Il communique en cours d'action avec les enfants (« Dépêche-toi de t'échapper, je vais t'attraper ! »). Il se fait ensuite progressivement « aider » par un ou deux autres enfants qui s'approprient d'autant mieux ce rôle que l'adulte les guide, les soutient ou les accompagne dans leurs déplacements.

Certains jeux peuvent rejoindre la première catégorie des jeux de déménagement en devenant des jeux de conquête d'objets (dérober un objet sans se faire attraper, traverser une zone pour aller de l'autre côté en échappant à un poursuivant...).

Des zones de sécurité (cerceaux, tapis figurant des « maisons », des « terriers »...), dans lesquelles les enfants qui ont besoin d'observer ou de prendre du temps peuvent s'arrêter avant de s'engager ou dans lesquelles ils peuvent se réfugier, sont importantes pour qu'ils s'engagent en confiance.

LES CONDITIONS DE REUSSITE

Donner la priorité à une entrée rapide dans l'activité

- L'enseignant propose des règles minimales claires qui permettent de rentrer immédiatement dans l'action ou de s'approprier rapidement le but d'un jeu.Il vaut donc mieux procéder par rajouts successifs, au cours des différents temps de jeu.

A cet effet, pendant la séance, l'enseignant a le souci d'organiser des moments de bilan, au cours desquels les enfants peuvent s'exprimer à propos des problèmes rencontrés : problèmes de partage de matériel, conflits entre joueurs, difficultés d'organisation (« Que s'est-il passé pendant le jeu ? Avez-vous des problèmes à signaler ? »). Avec les plus grands, il peut instaurer des rôles d'observateurs à condition de leur fixer un critère simple qui focalise leur attention.

- L'enseignant prend en compte le besoin de stabilité des jeunes enfants et le temps nécessaire à l'appropriation des situations dans la conception des séquences qui constituent une unité en jeux collectifs : il s'agit moins d'une succession de jeux différents que de l'évolution d'une même situation qui se complexifie.

La participation des enfants à l'appropriation de la situation et à son évolution est essentielle. Dans les situations ludiques proposées, la règle s'élabore et se remanie en fonction des cas de figures observés. C'est en focalisant l'attention du groupe sur ce qui était demandé, sur ce qui a été observé, sur les décisions en termes de modification de la règle que l'enseignant en fait ainsi comprendre la fonction (régler les problèmes de compréhension mis en évidence, résoudre les conflits, clarifier des aspects des règles par rapport à des cas de figures non prévus, rendre le jeu plus intéressant, permettre à toutes et tous de participer activement...).

-L'enseignant fait percevoir à l'élève l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres afin d'atteindre un but commun. Il crée des relations de partage et d'entraide, amène à percevoir la présence bienveillante de camarades et le soutien du groupe.

- L'enseignant sollicite les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif. Il leur permet de participer à la prise en charge de l'aménagement des espaces d'action, de la gestion du matériel et d'y exercer des rôles différents coopératifs. À travers ces situations, il a le souci d'aider l'enfant à accepter et respecter autrui, à construire des relations positives avec des partenaires.

- Dans les jeux d'opposition corps à corps, la connaissance des règles relatives au respect de l'intégrité corporelle de l'adversaire est essentielle.

Solliciter et faciliter les prises de décision

- Jouer à un jeu collectif, c'est prendre des informations (sur l'espace, sur le but à atteindre, sur le placement des partenaires, sur celui de l'adversaire éventuel...) et décider, en fonction de ce que l'on perçoit, d'une conduite à tenir.

C'est donc des situations mettant en jeu des activités cognitives de haut niveau (observer, trouver des invariants, décider, anticiper...). Leur appropriation nécessite du temps. Il est judicieux de faciliter les prises d'informations des enfants par des repères facilement perceptibles (limites de terrain claires, couleurs différentes selon les rôles...). Il est également important de délimiter des espaces de jeu de taille suffisante afin d'éviter les densités trop importantes (ne pas hésiter à utiliser les espaces extérieurs) ou de proposer une organisation de jeux en effectifs réduits.

- Organiser différentes parties dynamiques, dans un temps court, est la solution la plus adaptée. Elle permet à l'enfant de s'engager dans l'action afin d'expérimenter, à l'enseignant de faire rapidement le bilan et de donner l'occasion d'expérimenter à nouveau.

- Stabiliser le joueur dans un même rôle (attaquant ou défenseur) pendant un temps suffisant peut être nécessaire de manière à faciliter l'appropriation des intentions de jeu par l'enfant et leur plus grande maîtrise. La plupart du temps, il faut éviter les situations à rôles réversibles en cours de jeu (si le chat touche la souris, la souris devient chat...) pour permettre la compréhension des actions à réaliser et la logique de leur chronologie.

Dans les jeux de poursuite et d'attrape, le terrain peut comporter des espaces matérialisés où l'enfant est « en sécurité » par rapport à d'autres zones définies où il peut décider alors de « se mettre en danger ». Ces dispositifs visent à donner à l'enfant le temps nécessaire aux prises de décisions. Afin de donner la priorité aux prises d'informations en cours d'action, il peut être judicieux de limiter les contraintes en matière de conduites motrices, proposer des jeux où, si les actions restent simples (courir, poursuivre, éviter, transporter un objet...), les informations à traiter constituent l'essentiel du problème sur lequel l'enfant doit se centrer. Il s'agit ainsi de favoriser l'engagement moteur, la perception et la réussite de la continuité des actions et de créer les conditions de la confiance.

En cas de situations avec une opposition (qui vise à contrecarrer les intentions d'un groupe ou d'un rôle), il ne faut proposer que des situations de jeu caractérisées par un surnombre offensif permanent et important (beaucoup plus d'attaquants que de défenseurs, voire parfois un seul défenseur dont le rôle est tenu par l'adulte). Ceci permet de multiplier les actions qui se traduisent par l'atteinte du but et de mettre les attaquants en situation de réussite par rapport aux défenseurs.

Amener à réfléchir sur les stratégies efficaces

Chercher les stratégies efficaces, c'est amener le groupe à mettre peu à peu en relation les actions engagées et les effets obtenus.

Il s'agit d'engager les enfants dans la recherche des manières de faire efficaces, la conquête de stratégies adaptées et de leur permettre de les expérimenter afin de comprendre comment mieux réussir. Cette conquête ne peut se faire que si le collectif d'enfants est sollicité, guidé, interrogé, accompagné par un adulte qui aide à mettre des mots sur ce qui est vécu.

Ceci repose sur un étayage de l'enseignant d'autant plus fort que les enfants sont jeunes car cette relation entre l'intention, les procédures engagées et les effets obtenus ne constitue pas une évidence.

Dans la mesure où cette activité mentale relève d'une mise à distance, les maquettes, les photos, les dessins, les illustrations tirées de livres présentant des situations à l'aide d'images, les représentations schématiques faciliteront en premier lieu la compréhension des consignes. Et de retour en classe ces supports permettront de revenir sur les différentes solutions des élèves, d'en parler et ainsi, de mieux comprendre, ce que pourrait être une « bonne stratégie ».