

Jeux de logique en Maternelle

Dans les programmes 2008 pour le cycle 1

Dans la section **Découvrir le monde** :

[...] Il apprend à adopter un autre point de vue que le sien propre et sa confrontation avec la **pensée logique** lui donne le goût du raisonnement. [...]

Dans la sous-section **Découvrir les formes et les grandeurs** :

[...] En manipulant des objets variés, les enfants repèrent d'abord des propriétés simples (petit/grand ; lourd/léger). Progressivement, ils parviennent à distinguer plusieurs **critères**, à **comparer** et à **classer** selon la forme, la taille, la masse, la contenance.

On aura repéré que l'intitulé du sujet n'apparaît pas dans les textes officiels.

Analyses sémantiques du sujet

Jeu : désigne une **forme d'interactions entre individus**, mais aussi une **forme d'occupation** de son temps pour un individu donné (jeu en solitaire).

✕ De nombreux auteurs ont essayé de cerner l'**importance du jeu** dans les sociétés, d'abord humaines, et maintenant animales (éthologie).

✕ **Diverses classifications** ont été proposées¹.

✕ **On apprend à jouer, on apprend sans doute aussi par le jeu**. Mais jusqu'à quel point ?

Logique : terme difficile à définir.

✕ On peut se réfugier dans le Littré : *La logique est une science qui a pour objet l'étude des procédés du raisonnement. La dialectique est un art qui cherche à prouver quelque chose en particulier. La logique raisonne, la dialectique argumente.*

✕ Sur Wikipédia : *Étude des procédés de raisonnement, science qui enseigne à raisonner juste*. Le terme est surtout présenté à travers l'adjectif, qui rimerait avec rationnel, comme dans la formule "*Son raisonnement n'est pas logique*".

✕ La **logique** est fortement **liée au langage**, **qui prend en charge** des pans du **réel** : le langage permet l'encodage des stimuli, de façon de plus en plus structurée au fil du développement de l'individu, en vue d'une mémorisation durable ou d'une évocation avec des tiers.

Activité logique : cette expression permet de cerner un peu mieux le sujet. Pour reprendre

F. Boule², il est question d'activité logique dès que l'on dépasse le domaine des simples excitations sensorielles et que, profitant d'une **perception**, on lui trouve une valeur d'**information**, donc une **signification**. Les activités logiques tiennent d'une pensée logique.

Pensée logique : L'école maternelle conduit l'enfant à **s'étonner**, **s'interroger** et à **questionner**...

... l'enfant apprend à³ :

✚ **formuler** des interrogations plus rationnelles,

✚ **anticiper** des situations, **prévoir** des conséquences, **observer** les effets de ses actes,

✚ construire des **relations** entre les phénomènes observés,

✚ **identifier** des caractéristiques susceptibles d'être **catégorisées**.

Il s'essaie à **raisonner**.

Mais comment aider l'enfant à acquérir une pensée logique ?

¹ Voir ma page http://db.vdb.free.fr/bribes/Jeux_Maths/index2.html

² In Manipuler, organiser, représenter, 1985 - à chercher dans les BU

³ Repris d' André JACQUART (IUFM de Douai) in www.ac-grenoble.fr/circo/.../C1_conference_d_Andre_Jacquart.doc

Jeux de logique (1/2) : on peut comprendre cette expression comme un **moyen pédagogique**

d'aider l'enfant à se construire une pensée logique.

✕ Dans ce cas, il peut-être précieux de rappeler ce qu'est une situation d'apprentissage, par exemple selon ce schéma :

Le jeu est donc un moyen, il reste à décrire sur quoi il porte.

✕ Les tenants de cette approche sont souvent proches des thèses

constructivistes. Les jeux de logiques sont alors **synonymes** de **situations-problèmes**, ce qui oblige à dresser une typologie de ces situations, puis à catégoriser les problèmes associés.

✕ **Typologie générale** des SP⁴ :

✎ Situations fonctionnelles ;

✎ Situations rituelles ;

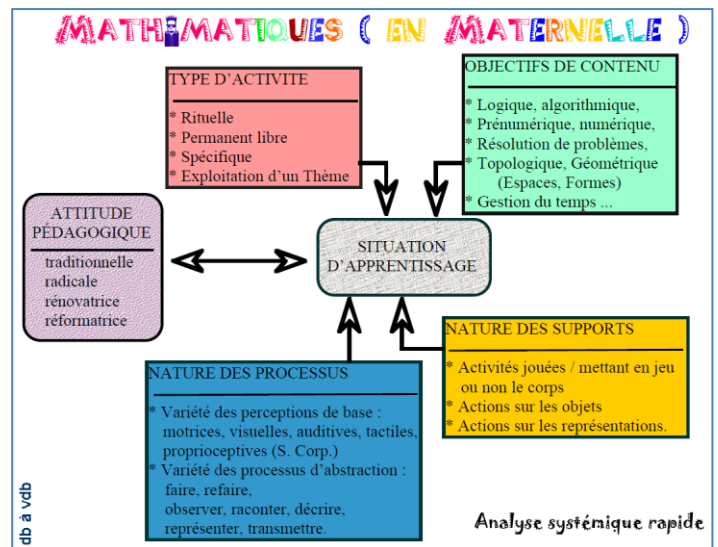
✎ **Situations construites** : elles s'appuient sur un jeu, un matériel, une «activité papier-crayon» car la manipulation est fondamentale à l'école maternelle.

En résumé, les jeux de logique seraient des situations construites, prenant l'apparence de jeux, permettant le développement de la pensée logique.

Jeux de logique (2/2) : on peut aussi comprendre cette expression comme une catégorie spécifique de jeux, qui recouvrirait (ou s'opposerait à) d'autres catégories (jeux symboliques, jeux de nombres, jeux de stratégie, jeux de société).

Dans ces jeux, le joueur gagne car il est capable de déduction, comme on dit il est logique. Il existe certainement de tels jeux pour les enfants de GS, mais réduire l'exposé à ces seuls jeux me semble dangereux.

Il me semble donc préférable de garder le premier axe puis de choisir de développer quelques situations possibles.



Propositions rapides d'activités.

Classements

Pour une **définition**, voir mon antisèche **Formes et grandeurs : classer selon la forme (PS)**.

Lire en suivant mon antisèche **Comparer et ranger selon la taille (MS)**.

- Classement de formes identiques dessinées sur une feuille (on colorie, on entoure, on relie).
- Rangement (par exemple de boutons selon la couleur, ou la taille, ou le nombre de trous).
- Recherche d'intrus

Sériations

Il s'agit ici de mettre en ordre, selon un critère donné ou à déterminer. S'il s'agit de classes, on opère des tris.

Les sériations peuvent être temporelles : elles tiennent de la diégèse, débouchant sur des récits.

Les séries peuvent être structurées : repérage d'algorithmes (une bleue, une verte, une rouge).

⁴ A comparer avec le bloc "Type d'activité" dans l'image à coté.