



Le coloredo

Il s'agit d'utiliser un jeu du commerce constitué de plaques en plastiques, de jetons de 4 couleurs pouvant s'encaster sur les plaques et de modèles de dessin se glissant sous les plaques.

Cette situation d'apprentissage permet **à l'élève** de :

- **contrôler son action** et recevoir le contrôle des autres,
- **débattre** avec les autres de la qualité de son résultat;
- de recommencer de lui-même autant de fois qu'il le souhaite;
- de **décider** seul ce qu'il choisit d'entreprendre.

Cette situation permet **à l'enseignant(e)** d'organiser de nombreux problèmes de difficultés progressives. Elle est a-didactique car elle valide les propositions des élèves sans recours systématique à la parole de l'enseignant.

Phase 1 : action-manipulation

-> constituer une expérience sensible

consigne : aller chez le magasinier afin de ramener les jetons nécessaires.

Chaque binôme reçoit une plaque, un dessin. Il faut regarder le dessin avant d'agir. Comme les jetons ne sont pas à la disposition immédiate des joueurs, il faut se déplacer.

A ce stade, la question du combien ne doit surtout pas être évoquée par l'enseignant, il s'agira seulement de faire décrire les démarches des élèves au moment de la mise en commun.

Phase 2 : où l'on commence à donner de l'importance à la formulation

consigne : aller chez le magasinier afin de ramener les jetons nécessaires en un seul voyage.

Comme un seul voyage est toléré, la commande doit être vérifiée au retour par la mise en place des jetons.

Lors de la mise en commun de cette phase, c'est la question de la mémorisation qui devient essentielle : quelles démarches, procédures...

Phase 3 : remplir un bon de commande puis aller chez le magasinier afin de ramener les jetons nécessaires en un seul voyage.

A ce stade du jeu, la question de la **validation** prend tout son intérêt.

C'est bien le recours aux nombres qui permettra d'expliquer les erreurs, mais aussi de faire un certain nombre d'anticipations.

BON de commande

- jetons rouges
- jetons bleus
- jetons jaunes
- jetons verts

signature :

Cette situation représente une situation centrée sur **l'utilisation des nombres**. L'élève qui s'engage dans le problème se trouve dans l'obligation d'**utiliser** les nombres, de prendre conscience de leur rôle, de ce à quoi ils servent.

La règle est facilement compréhensible : apporter le nombre nécessaire et suffisant d'objets. Ainsi, l'élève peut se lancer dans l'action quelles que soient ses connaissances sur le nombre.