



Chronique de l'école maternelle n°16 Et si on faisait un puzzle ?

L'essentiel... en quelques mots :

Le puzzle 2D est un matériel omniprésent dans les classes maternelles, présentant de réels intérêts pédagogiques - **support d'apprentissages ciblés en lien avec la concentration, les repères spatiaux, la discrimination visuelle, le vocabulaire**. Le puzzle n'est pas une activité ludique que l'on réussit par hasard, c'est une **activité « logique » qui pour aboutir exige une rationalité dans les procédures à appliquer**. Dans le cadre d'un atelier dirigé, on pourra donc - au travers de la confrontation des procédures de chacun - amener les élèves à **établir les stratégies efficaces** : trier les pièces en fonction de leur forme (angles et bords droits pour les puzzles carrés ou rectangulaires/ formes aléatoires) et de la partie de l'image présente sur la pièce (couleurs/graphismes). Cette activité manipulative est également l'occasion de **mobiliser le langage** en visant l'acquisition d'un vocabulaire spécifique : verbes d'action (retirer, poser, retourner, déplacer...), vocabulaire topologique (en haut, en bas, sur le côté, etc.) et bien sûr les mots pour décrire l'illustration.

Et en classe ? Quelques repères

Les Puzzles/Encastremets sont les plus simples (il est plus facile d'intégrer une pièce dans sa forme en creux que de réunir des morceaux pour reconstituer une image). **On privilégiera pour les TPS les jeux conçus de manière à ce que chaque pièce ne puisse occuper qu'une seule place, d'abord des encastremets de formes géométriques (les encastremets de formes géométriques sont les plus faciles à réaliser car la pièce entre peu importe son orientation) puis des encastremets d'objets (souvent des regroupements thématiques propices à l'acquisition d'un vocabulaire spécifique)**. Un système de tenon pour les plus jeunes facilite le maniement des pièces et encourage les différents essais. **L'image à reconnaître, la silhouette à associer et enfin l'encastrement à réaliser (l'orientation éventuelle de la pièce) sont autant d'éléments à prendre en compte et pour lesquels l'adulte pourra apporter son aide**. En PS, on peut augmenter le nombre de pièces et proposer des **Puzzles/Encastremets plus complexes** par exemple des pièces d'encastrement de tailles croissantes mais avec le même motif ou alors des illustrations superposées avec un ordre à respecter dans l'encastrement et enfin des pièces d'encastrement dont chacune est composée de quelques morceaux à assembler, c'est une étape intéressante avant de passer aux « vrais » puzzles qui permet de comprendre que plusieurs morceaux associés peuvent former un tout. **On peut proposer des puzzles en 2 D de 20 à 30 pièces autour de 4 ans puis doubler jusqu'à 60 pièces vers 6 ans**. Ces préconisations sont à moduler en fonction de la taille des pièces, de leur découpe, des contrastes de couleurs, de la netteté des motifs, d'un modèle ou non mais aussi des capacités propres à chaque enfant et de l'aide éventuelle de l'adulte dans l'activité. On veillera donc à **proposer des puzzles dont la réalisation ne constitue pas une tâche insurmontable, ni une tâche trop aisée** (ce que Jean-Louis Martinand définit comme « objectif-obstacle », à la fois problématique et réalisable) en organisant une **mise à disposition progressive des jeux selon le niveau de complexité ou un rangement des puzzles en fonction de leur difficulté (système de codage du niveau de complexité) qui permettra une gestion autonome du matériel** : chaque enfant pouvant valider formellement ses réussites sur un cahier ou tout autre support sur lequel figurent les photocopies des puzzles de la classe rangées dans l'ordre de la progressivité décidée par l'enseignant(e).

Françoise Cordier et Jocelyne Pestel décrivent les trois classes d'activité mises en œuvre pour réaliser un puzzle :

- le repérage et la sélection des indices perceptifs pertinents (des indices figuratifs de forme correspondant aux découpes et des indices figuratifs liés au dessin) nécessaires pour guider le choix des pièces.
- le choix proprement dit.
- la réalisation d'un comportement, qui se traduit par le fait d'« essayer » la pièce dans une position donnée, de le tourner dans un autre sens, de l'ajuster... ou la rejeter, et ceci de façon itérative jusqu'à la réussite.

Il ressort de leur étude réalisée sur des enfants de GS **que les indices liés au dessin sont massivement utilisés, alors que les indices de forme sont plutôt négligés** (difficultés à repérer la correspondance entre une forme «pleine» et une forme «en creux» et à les ajuster l'une à l'autre). Source « *Le puzzle : étude expérimentale d'un jeu à embarrasser.* » de Françoise Cordier et Jocelyne Pestel - https://www.persee.fr/doc/enfan_0013-7545_1986_num_39_4_2935

D'un point de vue pédagogique, cette étude donne la trame de construction d'une procédure efficiente pour réaliser un puzzle en reprenant les trois classes précédemment citées, cette procédure étant à définir avec les élèves. Les élèves s'appuyant finalement peu sur les indices de formes, il pourra être intéressant de justement proposer des puzzles qui ne peuvent être réalisés qu'en s'appuyant sur ces indices : il existe de nombreux modèles dans le commerce dont certains sur le modèle du Tangram mais avec des emboîtements. Concernant les puzzles reproduisant une image, on veillera à son intérêt (certains éditeurs sont à privilégier car ils proposent des puzzles avec une iconographie de qualité qui permet de sensibiliser les enfants à la culture artistique et qui sont propices aux activités langagières).

Et en classe ? Des modalités variées dans l'activité

Les puzzles sont généralement des activités que les élèves mènent individuellement mais pourquoi ne pas envisager pour ce jeu des variantes qui s'appuieront sur la collaboration car au-delà des compétences principales que développent les puzzles, penser l'activité en intégrant la coopération entre élèves permet de mettre en œuvre de véritables situations de communication pour travailler le langage en situation.

Quelques suggestions :

- L'enfant doit réaliser un puzzle ou une partie, mais doit demander à son partenaire les pièces dont il a besoin. Ainsi, c'est en décrivant la forme ou ce qu'elle représente, qu'il sera en mesure d'accomplir sa mission.

- Même situation que dans le jeu précédent. L'enfant qui doit faire le puzzle est éloigné de l'enfant qui doit lui procurer la pièce nécessaire, l'un et l'autre ne peuvent se déplacer. Ils doivent donc recourir aux services d'un messager qui transmettra la commande et les éventuelles réclamations de l'un ou de l'autre.

- Par groupe de 4 : 3 enfants ont chacun un puzzle à réaliser dont il manque une ou plusieurs pièces. Le quatrième joueur gère le stock des pièces manquantes qu'il doit restituer à ses camarades en fonction de la description qui lui en est faite.

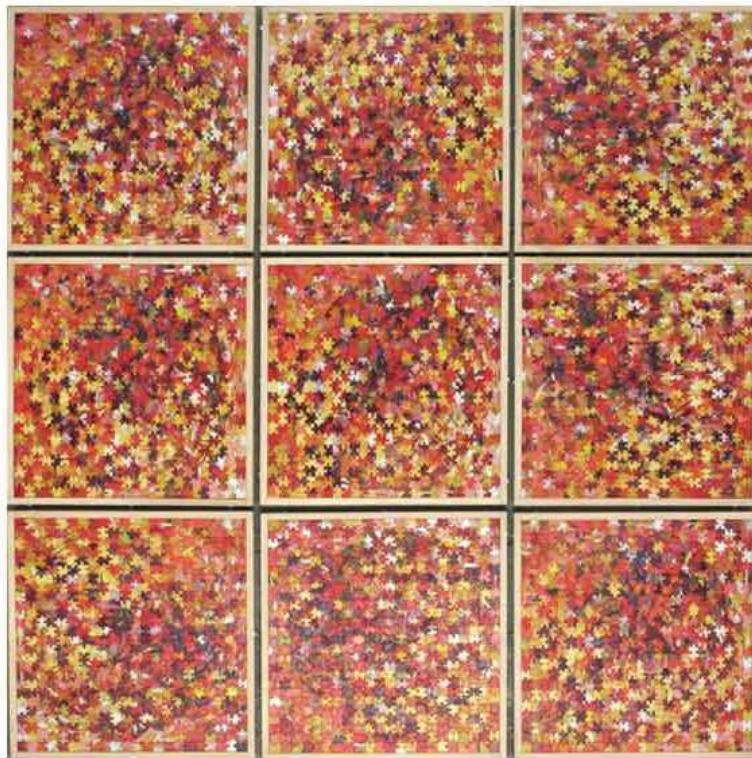
Ces activités, si elles sont proposées en autonomie doivent faire l'objet d'un accompagnement préalable par un adulte.

Enfin, on pourra également aménager dans la classe un coin qui accueillera les enfants pour la réalisation d'un puzzle « géant » : les enfants sont sensibles à ce genre de défi et participent généralement avec enthousiasme aux différentes étapes du travail : activité préparatoire (tris dans des boîtes des pièces en fonction de leur forme et de leur dominante colorée) puis assemblage des pièces en se repérant sur le modèle.

Pour aller plus loin...

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/30/3/Ress_c1_jouer_jouerapprendre_458303.pdf

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/2/Ress_c1_jouer_construction_474562.pdf



Sans objet 2011 – 9 pièces, 160×160 cm – puzzles sur châssis entoilé, encadrement de bois

Avec l'aimable autorisation du collectif [Artspéculation](http://www.artspeculation.net/?page_id=104) - http://www.artspeculation.net/?page_id=104