

SEQUENCE

Construisons et découvrons des catégories

Intérêt de la séquence	Les connaissances du jeune enfant sont organisées de manière catégorielle mais il n'a pas encore clairement conscience de cette organisation. Il dispose donc de connaissances catégorielles qui lui permettent d'identifier, de trier, de détecter des intrus de manière relativement efficace mais leur utilisation est peu flexible et peu stratégique car elles sont organisées selon des relations procédurales associatives. C'est la conceptualisation des relations catégorielles qui autorise leur utilisation consciente, flexible et stratégique. Les catégories sont des organisations stables des connaissances en mémoire à long terme qui : 1. réduisent la complexité du monde en l'organisant en catégories; 2. facilitent l'identification (c'est un/une...) à partir des critères de la catégorie ; 3. dirigent la perception et le comportement ; 4. facilitent l'apprentissage des nouveaux exemplaires en leur attribuant automatiquement les critères de leur catégorie ; 5. incitent à organiser les connaissances sous forme catégorielle.
Objectifs	– approfondir la connaissance des catégories – prendre conscience de la nature et du fonctionnement des catégories et des logiques de leurs organisations – contribuer à rendre l'accès et l'utilisation des connaissances catégorielles plus : • flexible (on peut catégoriser de multiple façons, modifier ses catégories antérieures...) • stratégique : pour mémoriser, apprendre, résoudre , traiter les sons comme des catégories ... • créative : créer des catégories, comprendre et inventer

Matériel : Catégo, éditions Hatier, 2002.

Construisons et découvrons des catégories

Reconnaissons

Jeu 1

L'adulte choisit des cartes qui appartiennent à des catégories différentes et en donne une à chaque enfant. A tour de rôle, chacun montre sa carte et la nomme (s'il le peut). Puis l'adulte questionne l'enfant pour l'amener à décrire sa carte en détail. Une fois que tout le monde a décrit sa carte, attirer l'attention des enfants sur l'appartenance catégorielle (retrouver la famille par exemple). Regarder ensuite ensemble toutes les autres cartes (ou une partie) plus rapidement. Ce jeu pourra être fait très souvent : avec le temps, laisser les enfants assigner eux-mêmes leur carte à une catégorie, trouver d'autres exemplaires de la même catégorie, dire où l'on peut trouver ce que représente la carte et les autres exemplaires (à la maison, à l'école, dans la rue...), poser des questions à leurs camarades.

Exemple :

« C'est une carte qui représente des petits cochons, ils sont roses comme la jupe de.... Il y en a 3, ils tiennent tous quelque chose dans leurs bras : de la paille, du bois, une brique, c'est comme dans l'histoire des trois petits cochons et du loup, c'est un conte. J'ai chez moi en vidéo, c'est un livre aussi, il y a d'autres histoires comme La Petite sirène, et d'autres histoires avec le loup Le Petit Chaperon rouge mais là, le loup ne mange pas les cochons... »

Jeu 2

Poser sur la table de nombreuses cartes qui appartiennent à plusieurs catégories. Donner le nom d'une catégorie à construire (ce qui se mange ; les contes...) et expliquer aux enfants qu'ils doivent, à tour de rôle, prendre une carte qui appartient à cette catégorie et la placer sur une feuille ou dans une boîte en justifiant (s'il le peut) son choix. Quand toutes les cartes ont été trouvées, demander aux enfants pourquoi il reste des cartes sur la table.

Exemple :

« Vous allez placer sur cette feuille tous... les jouets, les fruits, les vêtements,... »
« Papa a fini de faire les courses, qu'y a-t-il dans son panier ? » « Pierre et Lola sont allés au zoo, qu'ont-ils pu voir ? »
« Prendre les cartes qui permettent de raconter le Petit chaperon rouge. »
« prendre tous ... les animaux de la ferme, les aliments sucrés... »

Construisons et découvrons des catégories

Reconnaissons

Jeu 3

Toi, tu serais... et toi tu serais...

Poser plusieurs cartes face cachée appartenant à différentes catégories très connues sur la table. Atribuer une catégorie à chaque enfant. Tourner une première carte : celui qui « a » la catégorie prend la carte et justifie pourquoi (« *je prends le bateau pneumatique parce que je prends tout ce qu'on voit à la plage* »).

Quand les enfants jouent sans problème, utiliser des cartes qui peuvent appartenir à deux catégories différentes (la carte serviette de bain va aussi bien dans la catégorie piscine que dans la catégorie plage).

Jeu 4

Si je t'attrape, je te garde !

Poser plusieurs cartes face cachée appartenant à différentes catégories sur la table (en écrire la liste pour pouvoir se souvenir des cartes posées). Désigner ensuite une carte par son nom (confiture ; champignon...). A tour de rôle, les enfants retournent une carte et la montrent aux autres joueurs : si c'est la bonne, ils la gardent, sinon ils la remettent à la même place, face cachée. Désigner une deuxième carte et faire procéder de la même manière.

Quand les enfants connaîtront bien le jeu, ne plus nommer les cartes mais les décrire (« *sur la carte à trouver, il y a 9 personnages dont une sorcière* ») ou donner la fonction (« *sur la carte à trouver, il y a un objet qui sert à voir sous l'eau* ») ou nommer la catégorie (« *la carte à trouver appartient à la catégorie des instruments de musique* »).

Jeu 5

Retourner

Mélanger sur la table une douzaine de cartes choisies dans trois ou quatre catégories ; Les cartes sont posées face visible. Annoncer le nom d'une catégorie. Les enfants doivent, à tour de rôle, retourner (face cachée) une carte qui appartient à la catégorie désignée. Quand toutes les cartes ont été retournées, demander aux enfants de nommer les cartes (toujours face cachée) qu'ils ont retournées puis passer à la catégorie suivante.

Construisons et découvrons des catégories

Reconnaissons

Jeu 6

Le jeu des familles

Choisir deux ou trois cartes appartenant à quatre ou cinq catégories et mélanger le tout. Les distribuer aux enfants (qui les tiennent cachées dans leur main) puis appeler le nom d'une catégorie (« *je veux tous les ..., tout ce qui ...* »). Chaque enfant doit donner toutes les cartes de la catégorie qui vient d'être appelée en les alignant sur la table.

Quand les enfants jouent sans problème, « oublier » volontairement d'annoncer la dernière catégorie, les enfants doivent la souffler en fonction des cartes qui leur restent en main.

Jeu 7

Les deux font la paire

Poser plusieurs paires de cartes appartenant à des catégories différentes. Décrire une carte en donnant :

- le nom de la catégorie à laquelle elle appartient (« *des fruits, c'est un aliment, on s'en sert pour faire la toilette...* »)
- une caractéristique supplémentaire qui permet de la distinguer de l'autre membre de la paire (« *c'est un fruit qui est rouge, c'est un aliment qui se mange le matin,...* »)

Celui qui a trouvé la carte décrite cite d'autres exemplaires qui appartiennent à la même catégorie et dit où on peut les trouver.

Quand l'activité est devenue familière, oublier intentionnellement de donner la seconde caractéristique qui permet de choisir entre les deux cartes d'une même paire. Les enfants doivent poser une question qui permette de choisir entre les deux cartes mais il est interdit d'utiliser le nom de l'image (on ne doit utiliser que les propriétés).

Construisons et découvrons des catégories

Reconnaissons

Jeu 8

A moi tous les ...

Empiler faces cachées :

- des cartes appartenant à plusieurs catégories
- quelques cartes « catégorie » (sur lesquelles est écrit le nom d'une catégorie)
- deux cartes joker (deux cartes blanches qu'on aura pris soin de glisser dans le paquet).

Demander aux enfants de tirer une carte à tour de rôle. Si c'est une carte image, ils la nomment et la posent sur la table, face visible ; celui qui pioche une carte catégorie ramasse toutes les cartes de cette catégorie déjà posées sur la table. Celui qui pioche une carte joker, choisit la catégorie qu'il veut et prend les cartes correspondantes. Gagne celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie.

Ne pas introduire les cartes joker avec les très jeunes enfants. Demander aux plus grands d'expliquer pourquoi ils prennent telle carte plutôt que telle autre.

Jeu 9

Le jeu des 7 catégories

Le jeu des 7 catégories se joue à 4. Choisir 5 à 7 catégories, 3 cartes par catégorie avec les plus jeunes, 6 avec les grands. Commencer par montrer les cartes aux enfants, les faire nommer, les aider à mémoriser le nom de toutes les catégories et de toutes les cartes. Distribuer ensuite 4 cartes à chaque enfant (les cartes restantes servent de pioche).

Le but du jeu est de reconstituer une catégorie entière en demandant comme au jeu des sept familles, la carte qu'on veut au joueur de son choix à condition d'avoir au moins une carte de cette catégorie dans sa main. Si on l'obtient, on a le droit de demander une autre carte, sinon, on pioche (bonne pioche, on rejoue, mauvaise pioche, on passe la main).

Avec les enfants plus grands, discuter des stratégies efficaces :

- commencer par rassembler la catégorie dont on a le plus de cartes en main au début du jeu.
- essayer de se souvenir quel enfant a obtenu ou pioché la carte qu'on voulait aussi.

Construisons et découvrons des catégories

Trions

Jeu 10 Poursuivre une catégorie	Poser 3 ou 4 cartes d'une même catégorie sur la table. Expliquer que ces cartes vont bien ensemble, qu'elles appartiennent à la même catégorie et c'est le nom de cette catégorie qu'il faut trouver. Quand on l'a trouvée, il faut ensuite ajouter des images ou des vrais objets (trouvés dans la classe ou dans la maison) qui appartiennent à la même catégorie. Demander aux enfant de justifier leur choix et les inciter à comparer systématiquement les cartes pour abstraire les propriétés communes qui permettent de découvrir la règle puis d'appliquer cette règle pour explorer le tas de cartes, la classe, ou la maison dans lesquels ils vont chercher de quoi continuer le tri.
Jeu 11 Continuons le tri	Mettre sur une feuille quelques cartes qui appartiennent à une même catégorie (l'école, la cantine, la rue, les véhicules,...) et demander aux enfants de trouver la règle de tri choisis a priori. Leur demander de poursuivre ce tri sans changer de règle en utilisant les cartes qui sont mélangées sur la table, les unes correspondent à la catégorie commencée, les autres non (intrus). Leur faire ensuite placer les cartes restantes (intrus) sur une autre feuille ou dans une boîte (fourre-tout). Une fois que les enfants ont bien compris la règle du jeu, introduire plusieurs tris commencés que les enfants devront poursuivre. Avant de commencer, demander aux enfants d'expliquer comment ils vont s'y prendre (bien regarder toutes les cartes, les comparer, trouver la règle de tri qui permet de réunir le plus de cartes...). Au début, choisir des cartes appartenant à des catégories très différentes pour que les intrus soient faciles à repérer (les habits et les animaux, la ferme et les sports, les instruments de musique et les insectes, cartes en noir et blanc et en couleur...) et ne pas proposer de cartes qui peuvent aussi bien aller dans l'un ou l'autre des tris commencés. En revanche, par la suite, proposer des catégories plus proches et susceptibles de donner lieu à plusieurs rangements ou à des désaccords (animaux et zoo ; personnes et vêtements...)

Construisons et découvrons des catégories

Trions

Jeu 12

Tris

Mélanger sur la table face visible des cartes appartenant à deux catégories et des cartes intruses. Faire ranger les cartes en deux tas (deux catégories) sur deux feuilles différentes et faire mettre les intrus sur une autre feuille (ou une boîte) fourre-tout.

A la fin, demander aux plus jeunes de donner un nom à chaque tas et de le justifier et aux plus âgés d'expliquer comment ils s'y sont pris.

Une fois que les enfants savent bien jouer, ne plus indiquer à l'avance le nombre de tas que l'on peut former avec les cartes : les laisser décider du nombre de feuilles dont ils ont besoin pour bien ranger.

Les inciter à bien analyser l'ensemble des cartes visibles sur la table avant de se prononcer. Quand les enfants sont devenus experts, leur demander de proposer une autre manière de trier les mêmes cartes et leur faire comparer les tris obtenus.

Jeu 13

Sans les yeux

Même jeu que précédemment mais cette fois-ci, c'est dans des boîtes et non plus sur des feuilles que les enfants doivent ranger. Les cartes seront donc dissimulées au fur et à mesure du tri. Laisser les enfants faire l'expérience des difficultés de ce jeu, puis les aider en leur indiquant qu'il est plus facile de bien ranger si on a donné des étiquettes aux boîtes (elles aident à contrôler le tri jusqu'à la fin sans se tromper). Questionner régulièrement les enfants sur le tri qu'ils sont en train de réaliser pour faire prendre conscience des éventuels changements. En cas de désaccord, donner à voir le contenu des boîtes. Quand les enfants auront pratiqué ce jeu quelques fois, demander en quoi il est différent du tri sur feuille et à quoi ils doivent penser pour bien y jouer.

Construisons et découvrons des catégories

Corrigeons

Jeu 14

Chasse à l'intrus (1)

Placer sur la table 4 à 5 cartes qui appartiennent à une même catégorie et une carte intruse (qui n'appartient pas à la catégorie). Demander aux enfants de « chasser » l'intrus et d'expliquer comment ils ont fait pour le trouver. Pour enrichir l'activité, varier le type des catégories utilisées (catégories taxonomiques, fonctionnelles, perceptives,...) pour introduire des intrus plus ou moins pièges.

Une fois que les enfants sauront bien jouer, leur demander de fabriquer un exercice d'intrus pour le proposer aux autres.

Jeu 15

Chasse à l'intrus (2)

Former 3 lignes de 4 à 5 cartes qui correspondent chacune à une catégorie comportant un intrus. Les intrus sont choisis pour appartenir à l'une des deux autres lignes. Les enfants doivent trouver l'intrus de chaque ligne et le remettre dans la bonne catégorie.

Jeu 16

Chasse à l'intrus (3)

Mélanger une dizaine de cartes (moins chez les petits) appartenant à deux catégories différentes (par exemple habits et piscine) et un ou deux intrus (tigre et pomme de terre). Les enfants doivent trouver les intrus. Au départ leur faire former les deux catégories. Quand ils savent bien jouer, leur faire trouver les intrus sans avoir le droit d'opérer ce rangement préalable. Demander ensuite à chaque enfant de construire des catégories et de choisir les intrus puis de demander aux autres de découvrir le nom de ses catégories et de détecter ses intrus.

Construisons et découvrons des catégories

Corrigeons

Jeu 17

L'intrus caché

Nouvelle chasse à l'intrus : cette fois, les cartes sont posées face cachée. Les enfants retournent les cartes l'une après l'autre. Ils ne peuvent découvrir une nouvelle carte qu'après avoir retourné (face cachée) celle qui vient d'être découverte. Les joueurs doivent s'entendre avant de donner la réponse (le nom de l'intrus et le nom de la catégorie).

Jeu 18

Que des intrus

Placer 3 ou 4 cartes appartenant à une même catégorie. Les enfants doivent poursuivre la ligne en ne posant cette fois que des cartes qui n'appartiennent pas à la catégorie (que des intrus). Ils doivent choisir leurs cartes dans un tas qui comporte à la fois des cartes intruses et des cartes qui appartiennent à la catégorie (réponses fausses dans ce cas).

Jeu 19

Alterner

Placer sur la table 3 ou 4 cartes d'une même catégorie et demander aux enfants d'énoncer la règle de tri, puis de poursuivre la ligne en posant en alternance une carte correspondant à la catégorie et une carte intruse.

Construisons et découvrons des catégories

Corrigeons

Jeu 20

Corriger une catégorie

Aligner sur la table 3 ou 4 cartes d'une même catégorie (face visible) et poursuivre le tri, sous les yeux des enfants mais en retournant les cartes face contre table pour qu'ils ne les voient pas. Leur faire ensuite retourner les cartes les unes après les autres et vérifier que la catégorie a été bien continuée : ils laissent sur la table les cartes qui appartiennent bien à la catégorie commencée mais enlèvent les autres (intrus, erreurs).

Une fois l'activité maîtrisée, ce sont les enfants qui construisent le début de la catégorie et sa suite cachée (en prenant soin d'y insérer à la fois des images justes et des images fausses).

Jeu 21

Le plus intrus des deux...

Choisir 4 à 5 cartes qui appartiennent à une même catégorie et demander à chaque enfant de trouver un intrus dans les cartes qui restent. Dans un premier temps, on vérifie en groupe qu'ils sont effectivement tous de bons intrus. Puis on demande aux enfants de les classer du plus facile à trouver au plus difficile en leur faisant expliquer les raisons de leur classement. On poursuit le jeu en proposant une autre catégorie et en demandant à chaque élève de trouver un intrus facile à trouver et un intrus plus difficile à trouver.

Construisons et découvrons des catégories

Découvrons

Jeu 22

Découvrir la catégorie

Aligner 6 à 8 cartes faces cachées. Expliquer aux enfants qu'elles appartiennent à la même catégorie. Ils doivent trouver la règle de tri mais ils n'ont pas le droit de retourner toutes les cartes en même temps : une seule carte à la fois ! Quand la première carte est retournée, ils doivent dresser la liste de toutes les catégories possibles. Chaque fois qu'une proposition est faite, demander aux enfants d'imaginer quelles pourraient être les cartes qui n'ont pas encore été retournées (sans les retourner bien sûr!).

Quand les joueurs n'ont plus d'idées, ils retournent face cachée la première carte avant de découvrir la deuxième. En fonction de cette deuxième carte, ils doivent :

- énoncer les règles qui restent possibles (et celles qui ne le sont plus)
- se demander s'il n'y a pas une règle à laquelle ils n'avaient pas encore pensé. Quand les enfants sont sûrs d'avoir découvert la règle de tri (même et surtout s'ils n'ont pas retourné toutes les cartes), leur demander d'imaginer quelles pourraient être les cartes non retournées et celles qui ne peuvent certainement pas s'y trouver. Faire ensuite des propositions et demander aux enfants de les discuter.

Jeu 23

Trouvez notre catégorie

Quand le jeu précédent est bien compris, le transformer en jeu de découverte réciproque. Constituer deux équipes. A tour de rôle chaque équipe construit une catégorie dont les éléments sont placés sur la table. L'autre équipe doit identifier la catégorie en soulevant les cartes les unes après les autres. Mais attention, elle n'a droit qu'à une seule réponse, il faut donc en être sûr ! Les points attribués correspondent au nombre de cartes qui ont été retournées pour identifier la catégorie. Bien entendu l'astuce est de chercher une catégorie très difficile !

Construisons et découvrons des catégories

Découvrons

Jeu 24

Caché - coucou !

Poser plusieurs cartes d'une même catégorie face cachée. Découvrir progressivement la première (elle est dissimulée partiellement par un cache en papier). Les enfants doivent essayer d'identifier l'image avant qu'elle soit complètement découverte. Celui qui a trouvé explique comment il a fait (les propriétés de la carte qui l'ont aidées (forme, couleur,...)). Faire ensuite dresser la liste des catégories dans lesquelles on pourrait ranger la carte et des autres exemplaires de la catégorie. Cela fait, passer à la carte suivante. Le nom de la carte devrait être trouvé plus vite puisqu'on a des hypothèses, on a en tête quelques exemplaires possibles.

Jeu 25

Trouve ma carte

Poser plusieurs cartes de catégories différentes sur la table face visible. Choisir une carte « dans sa tête » sans dire son nom et la décrire aux enfants (par sa forme, sa couleur ou sa fonction mais sans donner de noms de catégories). Celui qui a trouvé dit son nom et à quelles catégories elle appartient, cite d'autres exemplaires de la même catégorie (ou des différentes catégories) et dit où on peut les trouver.

Jeu 26

Qu'est-ce que c'est ?

Poser plusieurs cartes de différentes catégories sur la table (une seule carte par catégorie). Choisir une carte « dans sa tête », la faire découvrir aux enfants en utilisant seulement le nom de la catégorie à laquelle elle appartient : c'est un jouet, c'est un magasin, on s'en sert à l'école, on le voit au zoo... Celui qui a trouvé la bonne carte donne son nom. Demander ensuite aux enfants de rechercher le maximum d'exemplaires qui appartiennent à la même catégorie même qu'ils ne sont pas représentés dans le jeu de cartes.