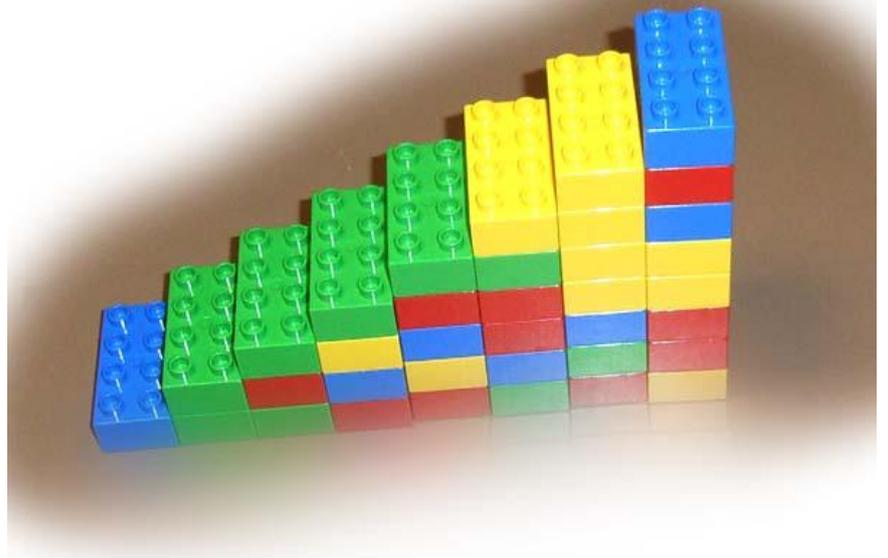




Avec des briques Duplo ou un matériel équivalent, on construit des escaliers.

Le maître fait remarquer que chaque marche est juste un petit peu plus haute que celle d'avant, il y a une brique en plus.

C'est seulement quand les enfants réussissent à faire de "beaux escaliers" qu'ils peuvent jouer au jeu qui suit.



— Aujourd'hui, nous allons encore faire des escaliers, mais il va falloir se mettre à deux pour faire un escalier. Je vais vous montrer.

Lori, tu veux bien jouer avec moi ?

— Oui.

— Alors, c'est à toi de jouer, tu choisis une brique, tu mets ta brique dans la bassine pour que tout le monde voie bien...



... puis tu poses ta brique sur la table. C'est la première marche de notre escalier.



— Maintenant, c'est à moi de jouer. Il faut que je fasse une marche juste

un peu plus haute pour faire un bel escalier.

Je mets des briques dans la bassine...

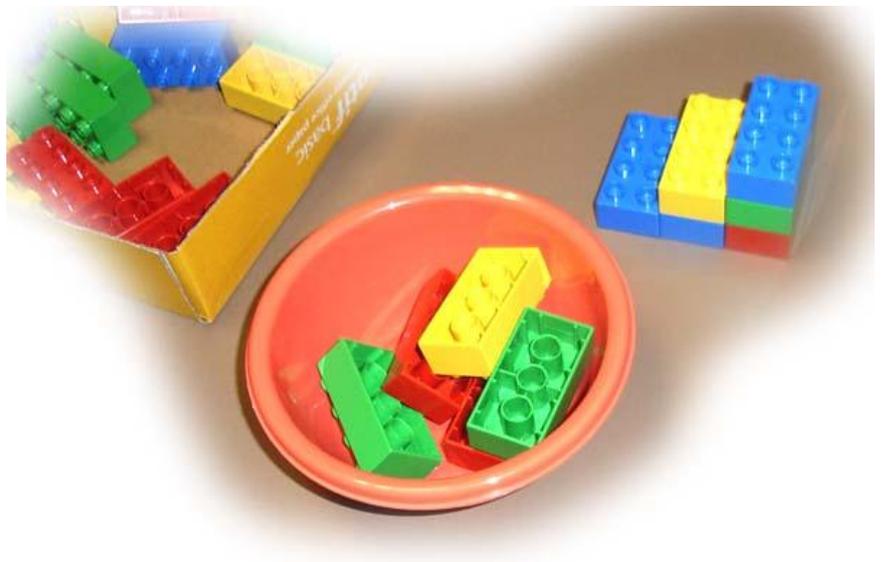


... puis je les pose pour faire une autre marche de l'escalier.

Voilà, j'ai réussi... je vois que tu as vite compris, Lori, tu as déjà choisi tes briques, et bien pose les sur la table pour voir si ça fait une marche juste comme il faut.



— Bravo, tu as réussi, c'est à moi de jouer, je choisis mes briques...



— Ah, je n'ai pas fait bien attention, j'ai pris trop de briques, ma marche est trop haute. Notre escalier s'arrête là. La prochaine fois je ferai plus attention.

Nicolas et Ségolène, vous avez bien vu comment on joue ?

Vous voulez faire un escalier maintenant ?



Quelques remarques :

Le jeu est coopératif, on réussit ensemble un escalier plus ou moins grand, chaque joueur a le droit de conseiller son partenaire, mais pas de prendre les briques à sa place. Peu importe qui rate la dernière marche... ce qui finit toujours par se produire.

La bassine est importante : si on peut choisir ses briques en les posant directement près de l'escalier, on n'a pas besoin d'anticiper, il suffit d'ajouter des briques jusqu'à ce que la marche ait la bonne hauteur.

Compter les briques est une façon efficace de jouer à ce jeu, mais ça n'oblige pas le maître à annoncer qu'il s'agit d'un travail où on compte. Il est sans doute préférable d'attendre que certains enfants se mettent à compter et de faire remarquer aux autres que c'est pratique.

On peut espérer que cette situation aide à comprendre que 5 n'est pas seulement ce qui vient après 4, mais aussi 4 et encore un.

Si le jeu devient trop facile, on peut le complexifier :

- en éloignant la réserve de briques, ce qui oblige à mémoriser le nombre, on ne peut plus recompter les briques de la dernière marche en même temps qu'on choisit les nouvelles briques.
- en doublant la hauteur des marches (plutôt fin de MS ou GS).

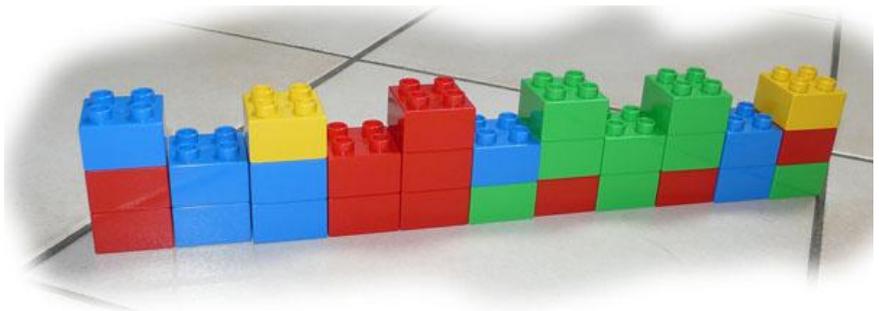
On peut aussi envisager un défi collectif : l'escalier est fabriqué dans un moment de regroupement, un enfant pose la première marche, un autre va chercher ce qu'il faut pour la deuxième, et ainsi de suite. Evidemment, on peut aider celui qui va chercher les briques pour la marche suivante : il y en avait quatre, maintenant, c'est cinq, c'est comme les doigts de la main. Quand on se trompe, on s'arrête... et on recommence le lendemain.

Une autre version consiste à laisser d'un jour sur l'autre l'escalier qu'on a réussi à construire et à essayer les jours suivants d'ajouter une marche. On peut alors aller nettement plus loin que ce que chaque enfant isolément sait dénombrer. Quand on a compté les briques de la dernière marche, un enfant est chargé de faire la suivante. Il peut y avoir vérification par les autres, discussion, mais la validation finale est donnée par l'escalier. Si la nouvelle marche convient, on la pose, sinon on la démonte et on essaiera à nouveau demain.

Cette dernière version permet de faire travailler des nombres "grands" pour les élèves concernés, en revanche la version précédente donne l'occasion de revenir quotidiennement sur les petits nombres.

La Grande Muraille de Chine, commencée par le maître, se continue par les enfants qui ajoutent à tour de rôle un élément de la bonne hauteur.

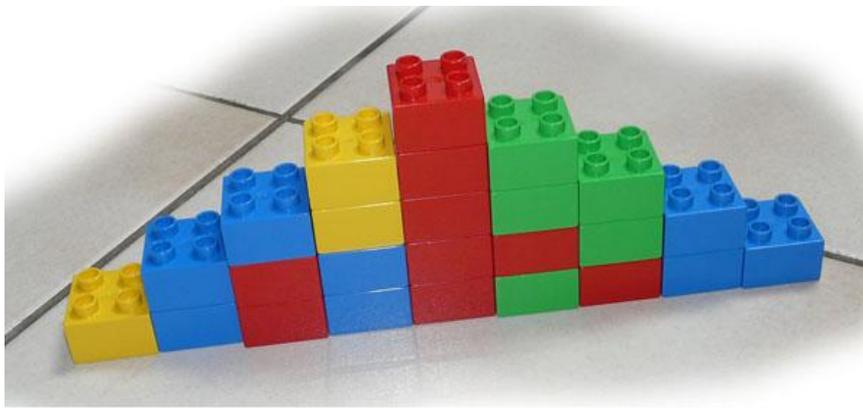
La muraille peut avoir pour hauteurs successives 1-2-1-2, ou bien 2-3-2-3 ou 3-4-3-4 ou plus encore, selon l'habileté des élèves.



Contrairement à l'escalier, la muraille ne donne pas l'occasion de réaliser une prouesse collective, il s'agit plutôt d'entraînement : on s'exerce à réaliser des collections comportant le bon nombre d'éléments avec de petits nombres que l'on souhaite que tous les enfants maîtrisent.

La muraille se réalisera de préférence à trois : le tour de chacun revient vite et un même joueur n'a pas toujours le même nombre d'éléments à rapporter.

La pyramide se réalise aussi tronçon vertical par tronçon



*Pour les maîtres que l'usage du terme "pyramide" pour désigner cet objet qui n'en est pas une choquerait, on peut parler de "l'escalier qui monte et qui descend".*

vertical. On peut ne pas décider la hauteur de l'élément central à l'avance. Ce sont alors les élèves qui décident à chaque étape s'ils peuvent faire encore plus grand ou s'il est plus prudent de redescendre.

On peut également décider que, pour gagner, la pyramide doit être plus haute que ce crayon.



