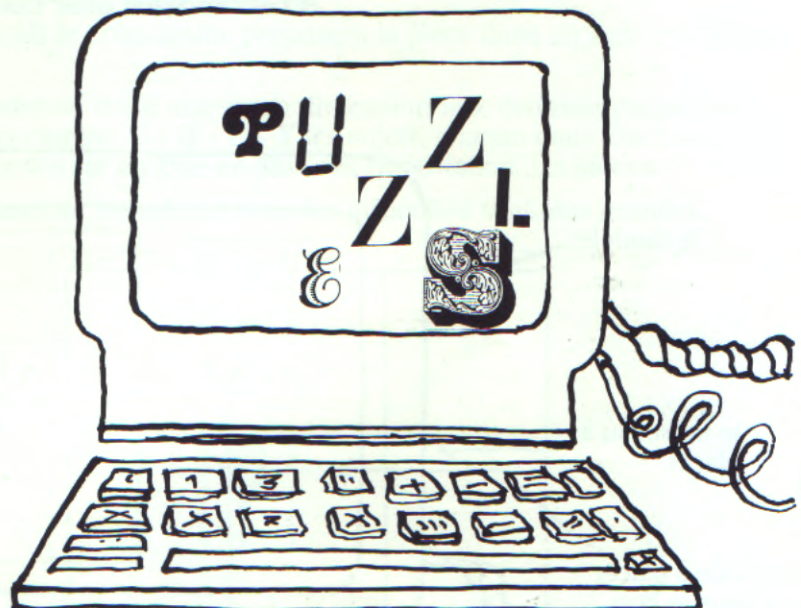


mage ... un répertoire est probablement "ouvert" dans l'attente d'un indice qui déclenchera le processus de recherche d'un sens en mettant en relation un ensemble de mots, de couleurs, de formes etc... qui offriront à l'esprit un ou plusieurs sens, et par approches successives, éliminant ceux qui ne sont pas pertinents à la situation, aboutira au sens retenu, unique.

L'indice est donc certainement un élément fondamental dans la chaîne "**mémorisation - répertoire - sens**". C'est pourquoi vous sont proposées des activités dans lesquelles la recherche d'indices est essentielle.

Parmi ces dernières nous vous avons proposé des puzzles, activité de recherche d'indices par excellence.



A ce propos je vous signale que l'IRRSAE tient à disposition de tous, un programme "Puzzle" absolument remarquable, à utiliser sur vos ordinateurs.

Ce programme ne comportant aucun mode d'emploi voici comment l'utiliser:
Tout d'abord, bien sûr, le charger: **A>Puzzle. exe** puis, **RETURN**

La première question que vous pose le programme est:

(C)lassical or (M)odern Puzzle?

Répondre C ou M puis, RETURN

Les puzzles proposés dans "C" sont constitués de figurines telles que ballons, train, parapluie ...

Ceux obtenus en répondant "M" sont des compositions de figures géométriques: cercles, carrés, rectangles, lignes, signes ...

S'affiche alors la 2^{ème} question:

- si vous avez répondu "C": **Picture granularity** (1-6)?
qui signifie en clair, combien de motifs (de sujets par ligne)?

- si vous avez répondu "M": **Picture difficulty** (1- 10)
(difficultés croissantes de 1 à 10)

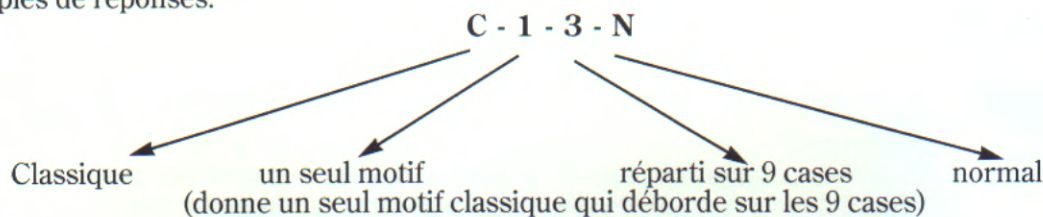
La 3^{ème} question: **Piece size** (N x N) 3-8

C'est le nombre de pièces qu'on obtient au total, par exemple 3 donne: 3 x 3 neuf pièces ou une grille de 3 carrés sur 3.

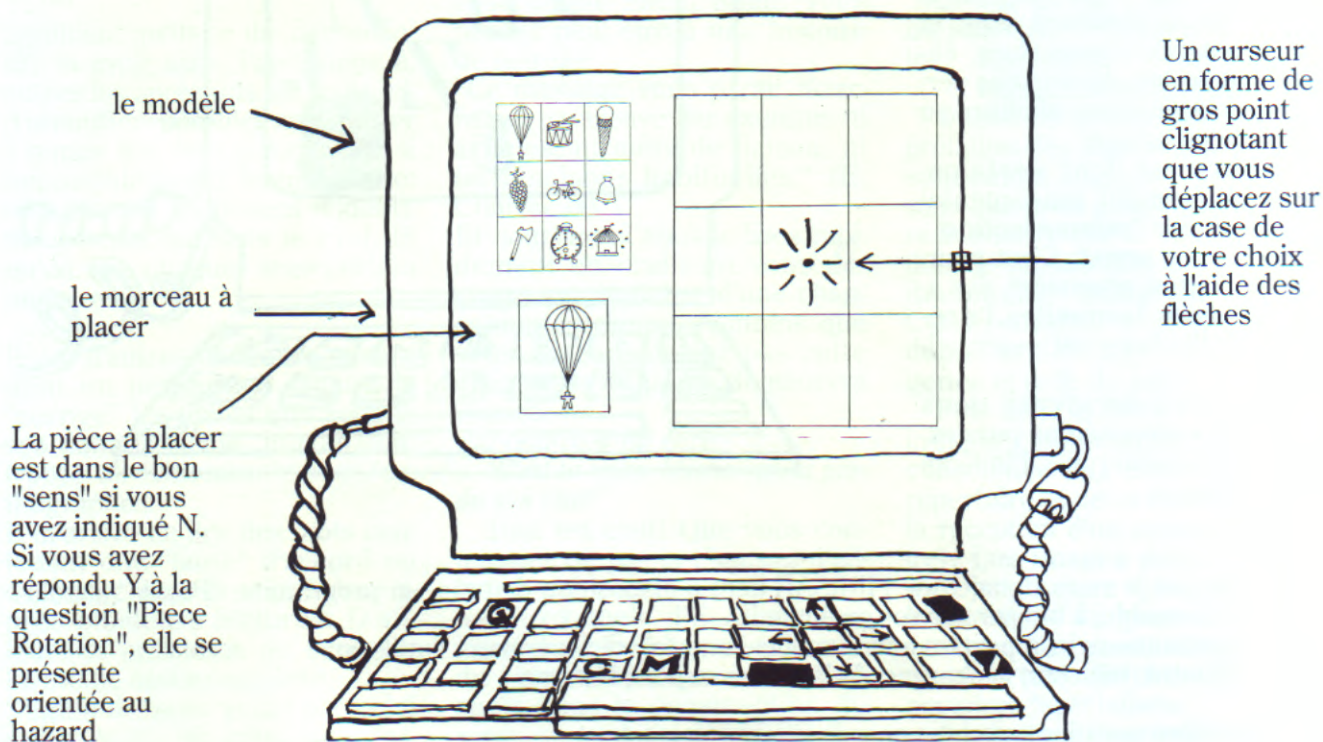
4 donne 16 carrés, 5 donne 25 carrés etc ...

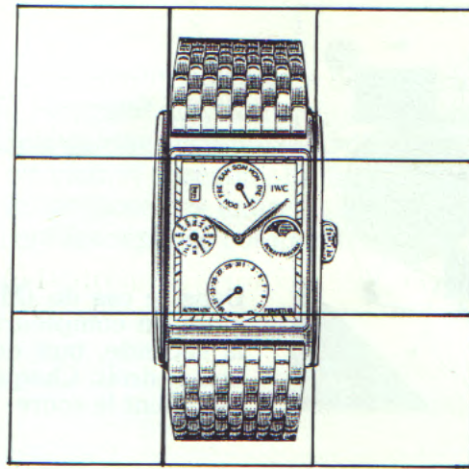
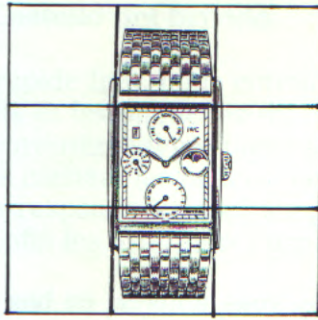
La 4^{ème} question : **Piece rotation** (Y/N)? répondez N (Non = Normal) en premier lieu. On verra pourquoi.

Exemples de réponses:



A l'écran vous avec ceci:





autre exemple:

C - 2 - 3 - N

ici on pourrait s'attendre à **2 sujets**. Non! Ça en donne **4!** donc on va avoir une progression très intéressante à établir du point de vue des difficultés.

Cas particulier:

C - 3 - 3 - N

le premier nombre "3" indique 9 pièces et le deuxième "3" le nombre de cases, soit 9: il y aura un motif par case.

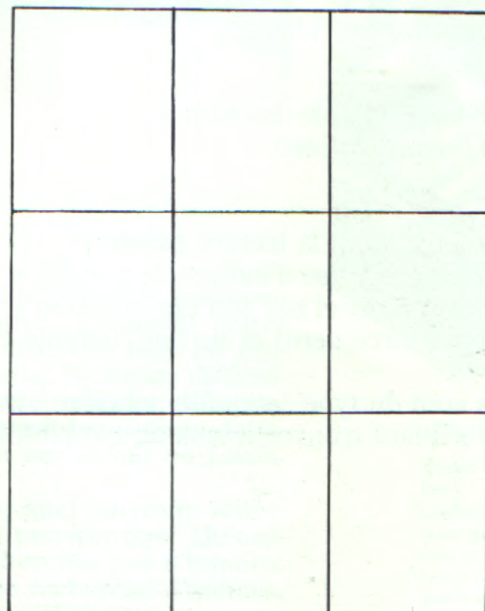
Le degré de difficulté est donc inférieur à **C - 2 - 3**. Chaque fois que les 2 nombres sont les mêmes on obtient ce degré de difficulté où seule la position des objets est à respecter.

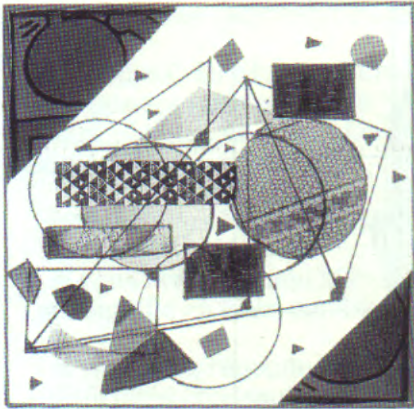
Ici on peut alors revenir sur la question "**Piece rotation**" Y/N?

Si vous répondez "**Y**" au lieu de **N**(ormal) le programme proposera la pièce dans un sens quelconque: tournée à droite, à l'envers etc...

Cette option, en répondant **Y** (oui) redonne donc une autre dimension aux diverses difficultés dans chaque gamme. Par exemple dans un cas comme **C - 3 - 3 - Y** les sujets, chacun dans une case, seront un peu plus difficiles à repérer pour les petits car on joue en plus sur l'orientation des pièces.

Dans le cas du Moderne, les remarques sont les mêmes mais les difficultés sont plus grandes.





Dans le cas du (M)oderne, vous noterez, en bas à gauche de l'écran, un compteur: SCORE qui recule à peu près au rythme de la seconde, tant que vous n'avez pas placé la pièce proposée au bon endroit. Chaque réussite vous donne 50 points (secondes) qui modifient le score.

Dès que vous aurez essayé, vous penserez que certains sont difficiles, et ils le sont, mais vous devez d'abord bien expliquer la "consigne" et au besoin "montrer", car, entre le puzzle en carton et celui-ci, il y a quand même une différence! C'est que pour le premier l'enfant choisit la pièce ou plutôt la "cherche": il a donc repéré un indice à travers sa propre "stratégie". Ici, on lui propose une pièce et la stratégie de recherche n'est pas la même. Il n'y a cependant pas d'incompatibilité.

LECTURES

Si pour les plus petits nous nous sommes attardés sur les puzzles de premier niveau ou sur des images en séquence ou bien encore à propos de la lecture d'albums, il est évident que l'apprentissage de la prise d'indices se poursuit dans le deuxième cycle comme il se poursuivra toute la vie. Nous avons vu que les puzzles du 2^{ème} niveau, sont relativement difficiles et comme tels, constituent encore un excellent entraînement. Il ne faudrait pas cependant imaginer que le puzzle est la panacée! L'occasion de vous présenter ce programme m'étant offerte, j'en dis tout le bien qu'il m'a semblé présenter, mais la lecture, la vraie, reste l'objectif primordial. Alors, j'ai fouillé un peu dans les rayons de librairie et j'ai trouvé trois types de livres qui me paraissent intéressants. Deux sont en italien, un en français.

- **Fuga dal castello del Brivido.**
(Aventure énigmatique USBORNE)
- **Lo scienziato scomparso.** (i fantastici 5)
- Gioca l'avventura -
- **La peur du LOUVRE.** l'Ecole des loisirs.
Création ASTRAPI Bayard- Presse.

Ce sont des "livres-jeux" dont la lecture passionne réellement les enfants. Les deux premiers ne "fonctionnent" que grâce à la prise d'indices, le troisième est d'un type différent, déjà par son format (voir 1^{ère} page de couverture) et par son organisation (comme le 2^{ème}, on est "renvoyé" à des pages qui ne se suivent pas forcément) et surtout, comme écrit sur la couverture, c'est une bande dessinée.

Les deux premiers sont du type "enquête policière", avec comme dit plus haut, prélèvement d'indices, le 3^{ème}, même s'il faut trouver le voleur, est plutôt un jeu de piste: on suit des consignes en bas de page...

1- Fuga dal Castello del brivido.

Le héros, l'intrépide Igor, nous entraîne dans une aventure à travers des labyrinthes, des souterrains, sur les toits et les oubliettes du "Castello Stregato". Il y a une quantité impressionnante de personnages, heureusement pas tous "actifs", ainsi qu'une accumulation d'objets insolites ou drôles parmi lesquels se cachent les indices. Le texte est clair et agréable. En fin du livre, figure une liste, numérotée en correspondance avec les pages, qui propose des indices supplémentaires pour une énigme donnée. Enfin les 6 dernières pages donnent les réponses commentées.

L'intrepido Ivor e il malvagio Barone

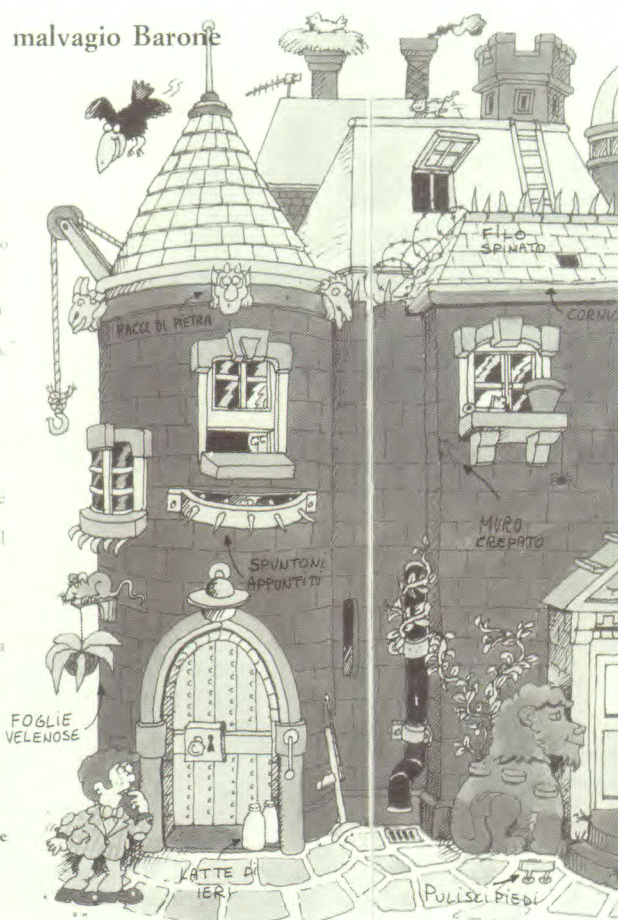
Ivor si accioccò tra i cespugli. Il cuore batteva all'impazzata. Davanti a lui, intravedeva quello che per mesi era stato il suo pensiero fisso: il Castello Stregato, dimora dell'uomo che Ivor aveva sempre chiamato "Cugino Boris", ma che ora rispondeva ad un solo nome. Il Barone. Forse avrebbe fatto meglio a girarsi e a tornare a casa. Ivor pensò al suo eroe preferito in TV e si fece coraggio. Non doveva lasciarsi impressionare dalle ricchezze e dal titolo di suo cugino. Se si faceva fermare dalla paura, gli amici non lo avrebbero più chiamato l'intrepido Ivor.

Si fermò per controllare di avere con sé il kit di sopravvivenza (oggetti indispensabili come chewing-gum, pepe, filo di naillon e tavolette di cioccolato). Poi si incamminò verso il muro Ovest del castello, scivolando di cespuglio in cespuglio.

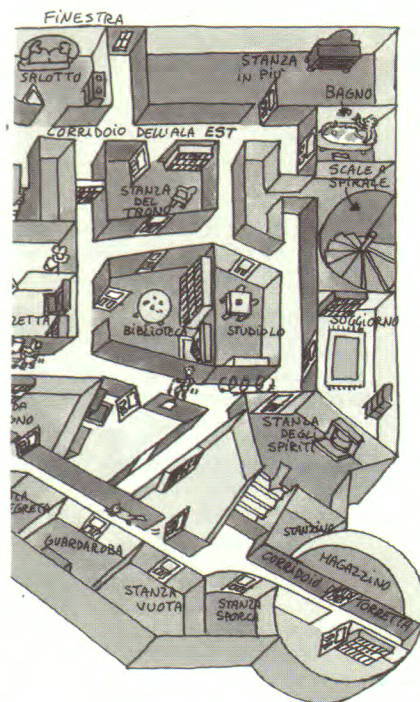
Il primo problema era come fare per entrare. Ivor si succhiò un dito, meditando. Il dito era appena stato pescato, nella sua tasca, da un amo aguzzo. Osservò la scena che aveva di fronte. Improvvisamente capì che cosa doveva fare...

ASPETTA A GIRARE PAGINA.

Nella figura puoi vedere il castello che Ivor ha davanti. In che modo e da dove è riuscito ad entrare?



Cette deuxième consigne (ci-dessous) vous montre combien l'attention doit être soutenue par les enfants-lecteurs-investigateurs auxquels elle s'adresse. Ils sont dans un véritable labyrinthe où tous les sens sont en éveil: ils palpent un mur, ils entendent un son (qui n'est pas décrit), un rayon de lumière les frappe soudain... Le texte et l'image sont complémentaires. Ils vont devoir établir des liens, des relations entre les différents indices pour formuler une, ou des hypothèses à vérifier dans la suite du texte.



ASPETTA A GIRARE PAGINA.

Questa è la mappa che ha trovato Ivor.

Confrontala con quella che aveva in tasca (pag. 6-7) e cerca di trovare tutte le differenze. Come ha fatto Ivor a capire di essere stato nella stanza sbagliata.

Dove si è diretto ora?

La consigne ci-dessus est la première, puisque l'histoire commence à cette page; le premier problème est posé: "comment entrer dans ce château?" On encourage à ne pas tourner la page en proposant une première énigme relativement facile. Notez les difficultés "symboliques": piquants et fil de fer barbelé, mousse glissante, fosse aux serpents (à lire à l'envers)... Il ya aussi des indices de facilitation: (images de) marches sur le lion et sur le toit de l'avancée... Vous avez trouvé la clé pour entrer?

Que ce soit un texte en français ou en italien, quel parcours faites-vous pour trouver le moyen d'entrer? A quoi pensez-vous? Qu'examinez-vous?... Vous voyez bien que vous ne cherchez pas n'importe où, n'importe quoi! Vous avez une stratégie de recherche d'indices. Est-elle satisfaisante? Est-elle perfectible?

3- La peur du Louvre.

Histoire en bande dessinée, ce "livre dont vous êtes le héros" répond à un schéma non habituel: il contient plusieurs histoires imbriquées et suivant la consigne retenue on se lance dans l'une d'elles.

Comme il y a un voleur, il faut le trouver.

Le trouver, c'est gagné! Sinon on peut ou bien sortir du jeu, ou bien perdre (on finit dans un sarcophage) ou bien on peut ... recommencer.

Au delà de l'intérêt propre à ce type de structure qui m'a fait, penser aux "livres programmés", c'est une bande dessinée qui permet de continuer ou de démarrer un travail sur des notions telles que:

- les héros
- la taille et la disposition des vignettes
- les bulles
- les signes dans l'image
- les onomatopées
- les pictogrammes.



etc...

ici aussi je vous donne quelques extraits significatifs.

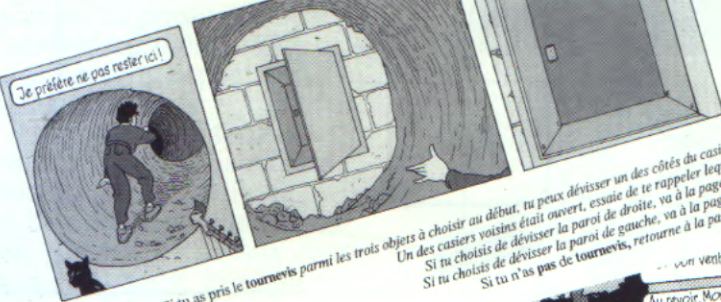
Cette bande dessinée que tu vas lire n'est pas comme les autres. Il y a, bien sûr, une aventure, pleine de surprises et de dangers. Il y a aussi un secret. Mais l'aventure, c'est toi qui vas la vivre. Et le secret, c'est toi qui vas le découvrir.

LE HÉROS, OU L'HÉROÏNE, C'EST TOI !

Tu auras souvent des décisions à prendre, il te faudra choisir entre plusieurs solutions... A toi de trouver la meilleure, et... attention aux pièges ! Si tu es coincé, prisonnier, perdu, ficelé, si tu ne parviens pas à te tirer d'affaire, n'hésite pas à recommencer : tu découvriras des épisodes passionnants que tu n'avais pas lus.

Si tu veux suivre la piste du rébus, va à la page 12.
Si tu préfères essayer la clé du vestiaire, va à la page 13.



Si tu as pris le tournevis parmi les trois objets à choisir au début, tu peux dévisser un des côtés du casier. Un des casiers voisins était ouvert, essaie de te rappeler lequel.
Si tu choisis de dévisser la paroi de droite, va à la page 26.
Si tu choisis de dévisser la paroi de gauche, va à la page 21.
Si tu n'as pas de tournevis, retourne à la page 21.

22



LENDemain ...

INGROYABLE!! APRES LE LOUVRE, LE MUSÉE DE LA MARINE!

LE PÈCHE MATIN

Bravo! Tu as gagné!
Tu as découvert le secret du pharaon, résolu le mystère des vols commis au Louvre.
Si tu en as envie, tu peux quand même commencer une autre histoire, en retournant à la page 3.
Tu auras sans doute des surprises!...

54