



Département de Sciences de l'éducation



École supérieure  
du professorat  
et de l'éducation  
Académie de La Réunion



## ŒUVRE COOPERATIVE

PREMIÈRE ANNÉE MASTER/DIPLOME UNIVERSITAIRE

*Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation*

Mention Premier Degré-Parcours Professeur des écoles  
2017/2018

# MURAHWA TSO



### Auteurs

MCHANGAMA, Kalathoumi

HIMIDI-MONDROHA, Kalathoumi

YOU-SEEN, Ludovic

# SOMMAIRE

## I. Ressources

- Fichier photos
- Extrait d'entretien avec SHIME : fichier doc
- Extrait d'entretien avec CEMEA : fichier doc
- Règles du Muraha Wa Tso
- Vidéo Muraha Wa Tso "Mayotte 1ère"

## II. Œuvre coopérative

- Diaporama de présentation : Muraha.pptx
- Affiche : Muraha.docx

## III. Livret pédagogique

A.	Mathématique : .....	4
	Compétences : .....	4
	Objectif : .....	4
	➤ Activité 1 : .....	4
	➤ Activité 2 : problème : .....	4
	➤ Activité 3 : .....	4
	Les obstacles que pourraient rencontrer les élèves.....	5
	Le niveau de la différenciation possible .....	5
B.	Français : .....	7
	Introduction .....	7
	Compétences : BO p100-119.....	7
	Objectif : .....	8
	Problématique.....	9
	Choix des ressources .....	10
	Articulation des ressources et du cadre institutionnel : .....	10
	Des pistes d'utilisation des ressources en classe permettant la facilitation de l'apprentissage et la médiation des savoirs.....	11
C.	Sciences et technologie : .....	14
	Compétences.....	14
	Objectif .....	14
	Graine ou pas graine ? .....	14

Une séquence allant dans ce sens sera privilégiée :.....	15
Conclusion.....	16

## A. Mathématique :

### Compétences :

#### **BO CI domaine**

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

#### **BO p46-47 CII**

- Nombres et calculs
  - >> Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.
  - >> Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.
  - >> Calculer avec des nombres entiers.

### Objectif :

Permettre d'adopter une stratégie de calcul, le calcul mental, l'anticipation, structuration dans l'espace, la gestion des possibilités et de déplacements.

L'aspect mathématique tient une grande partie de l'enseignement car tout comme le français elle se retrouve dans les autres disciplines. Travailler le nombre et le calcul en jouant c'est voir les coups possibles les anticiper et trouver la bonne stratégie pour gagner.

### **Dénombrer et compter : support le tablier (Bao)**

#### ➤ **Activité 1 :**

Combien de trous y a-t-il ?

Combien y a-t-il de Tsos ?

Combien de trou ont 2 Tsos ?

Combien de trou ont plus de 2 Tsos ?



#### ➤ **Activité 2 : problème :**

La maitresse veut savoir le nombre total des trous sur le tablier sans les compter un par un.

Quel est le nombre total de trous ? Ecris l'opération sous forme d'une multiplication.

#### ➤ **Activité 3 :**

Le comptage Exemple :  $4 + 2$  L'enfant dénombre 4 Tsos, il en ajoute 2 Tsos prises du côté de l'adversaire et recompte le tout. Ensuite il va distribuer, donc combien de trous peut-il remplir ?

## Les obstacles que pourraient rencontrer les élèves.

- **Pour le cycle 1** : le dénombrement et le comptage vont de 0 jusqu'à 10 donc au-delà c'est un obstacle pour eux.

Il faut commencer par communiquer

Difficulté à se représenter des quantités liées à la ressource.

- **Pour le cycle 2** : -concernant la multiplication, en colonne, en ligne.

-Le calcul mental : pas d'automatisme donc il faut travailler avec différents moyens, calcul mental automatisé ou réfléchi.

-Il n'y a pas de correspondance entre le mot nombre et la quantité.

-Difficulté à se représenter des quantités liées à la ressource.

-Stratégie pour dénombrer : il faut répondre à la question « combien »

## Le niveau de la différenciation possible

Exercices de différenciations :

-Subitizing a utilisé en cycle 1 et 2 dénombrement sans compter.

-Pour le jeu de carte entraînement reconnaissance et la remédiation avec le terme à terme.

Exercice :

-Le partage de 2 le nombre jusqu'à 20

Un gros tac sur le Bao trouve le double.

Exercice 1 :

1c Dessine avec des points le double des nombres proposés.

	1	5	7	9	10
2	•	•••••	••••• •••••	••••• •••••	••••• •••••
**					

Exemple de jeu en maternelle

Groupe de réflexion maternelle  
JEUX TRADITIONNELS

MRAHA	GS	Effectif : 2 élèves
<b>Matériel :</b> damier de 25 cases, 2 séries de 12 pions (jetons) de 2 couleurs différentes <b>Intérêt :</b> anticipation, stratégie <b>Lieu :</b> intérieur		

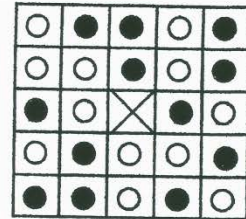
**But du jeu :** Le but est de prendre tous les pions de l'adversaire.

**Placement des pions :** Les joueurs placent chacun leur tour

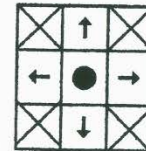
2 pions à la fois, dans chacune des cases du damier,

à l'exception de celle du milieu (et de celles déjà occupées).

C'est celui qui a placé en premier ses 2 pions qui commence à jouer.



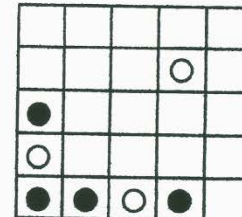
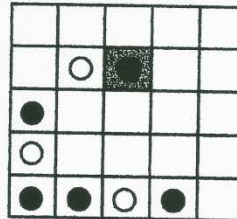
**Déplacements :** Un pion ne peut aller que dans une case adjacente (située juste à côté de celle qu'il occupe) et ne se déplace que verticalement ou horizontalement. Les déplacements en diagonales sont donc interdits.



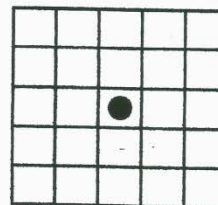
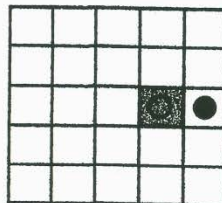
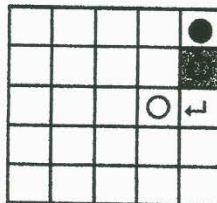
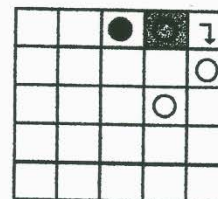
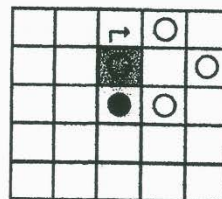
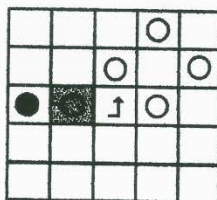
**Prises de pions de l'adversaire :**

On peut prendre un pion si on peut l'enjamber et se placer dans la case vide contiguë, située sur le même axe (soit vertical, soit horizontal).

On retire alors ce pion du damier.



La prise n'est jamais obligatoire. Pour prendre plusieurs pions lors d'un même coup, il faut que les enjambements successifs s'effectuent en opérant un angle droit à chaque prise.



Remarques :

Après sa première prise, le pion noir ne peut pas prendre le pion blanc placé sur la même ligne que celui qu'il vient de manger.

Ici, ce sont donc les noirs qui ont gagné.

## B. Français :

### Introduction

Les jeux font appel aux quatre grandes compétences énoncées dans les Programmes : la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite et l'expression écrite.

Ainsi, certains jeux vont faciliter l'acquisition du vocabulaire, d'autres celle de structures grammaticales, de la prononciation ou encore vont permettre de découvrir une culture étrangère.

Les documents d'accompagnement des programmes classent les activités ludiques dans deux catégories : les jeux d'apprentissage et les jeux de communication.

Les jeux d'apprentissage permettent de « fixer, consolider et réactiver le lexique et les structures. En effet, ce sont ces types de jeux qui vont être utilisés pendant la phase d'acquisition de chaque séance.

Les jeux de communication permettent quant à eux de guider « un échange riche et motivant et de mettre en œuvre une réelle communication. Ils donnent aux élèves la possibilité d'utiliser de façon nouvelle le vocabulaire et les structures acquis en cours de leçon en les faisant sortir du contexte pendant la phase de réemploi.

Il s'agit principalement des jeux de rôles, jeux de devinettes ou des jeux sollicitant l'imaginaire et la créativité de l'enfant.

De plus, le choix d'une activité ludique parmi d'autres va dépendre de l'objectif poursuivi. Trois grandes familles de jeux vont émerger :

- les jeux travaillant la prononciation.
- Les jeux travaillant le lexique.
- Les jeux travaillant les structures grammaticales.

### Compétences : BO p100-119

- Langage oral
  - >> Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu
  - >> Parler en prenant en compte son auditoire.
  - >> Participer à des échanges dans des situations de communication diversifiées
  - >> Adopter une attitude critique par rapport au langage produit.
- Lecture et compréhension de l'écrit
  - >> Renforcer la fluidité de la lecture
  - >> Comprendre un texte littéraire et l'interpréter
  - >> Comparer, estimer, mesurer des grandeurs géométriques avec des nombres entiers et des nombres décimaux : longueur (périmètre), aire, volume, angle.
- Ecriture
  - >> Écrire à la main de manière fluide et efficace.
  - >> Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre.

- >> Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture.
- >> Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte.
- >> Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser.
- Étude de la langue
  - >> Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit.
  - >> Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots.
  - >> Maîtriser la forme des mots en lien avec la syntaxe.
  - >> Observer le fonctionnement du verbe et l'orthographe.
  - >> Identifier les constituants d'une phrase simple en relation avec sa cohérence sémantique ; distinguer phrase simple et phrase complexe

### Objectif :

Permettre de comprendre et de s'exprimer à l'oral, de lire, d'écrire, et de comprendre le fonctionnement de la langue.

Le français est la discipline qui va faire le lien avec toutes les autres. On va changer le fait de faire du français pour apprendre le français. On va le faire en étudiant un document en histoire, en écrivant les règles en EMC ou encore raconter à l'oral comment s'est déroulée une partie etc...

Des ressources à la problématique

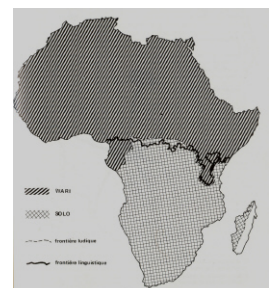
*Extrait d'un entretien avec Archimède de CEMEA*

### **L'histoire de Muraha Wa Tso selon Archimède.**

Plusieurs civilisations à l'origine du peuplement de Mayotte. Le premier peuplement d'origine Bantoue s'est installé à Mayotte apportant leur culture swahilie, leur langue, le jeu " le Muraha Wa "et les masques de beautés pour les femmes. Le commerce se développe dans la zone ouest océan Indien : Madagascar, l'archipel des Comores, donc forcément le jeu se développera sur cette zone. **Le Muraha Wa Tso** est un jeu de la famille des Mancala (jeux de semis) comme l'awalé (jeu joué par les non-bantous)



Historiquement à Mayotte, en l'absence du tablier (le plateau de jeu), on jouait sur la plage ou même sur le sol, c'est-à-dire, on creusait directement les trous sur le sol ou sur la plage. On prenait beaucoup de plaisir à jouer sur ce jeu qui nous permettait de réfléchir, compter et de capturer des graines de l'adversaire, surtout de trouver de stratégie pour battre l'adversaire.





Avant c'était plutôt les jeunes enfants qui jouaient à ce jeu, mais maintenant ce n'est que les hommes qui y jouent sur les places publiques, entourés d'autres hommes qui regardent leur façon de jouer.

*Entretien avec RASTAMI SPELLO (SHIME)*

### Vocabulaire pour le jeu en shimaoré

**Jouer** : Uangadza :

Les mots de la famille de jouer : Dangadzo, Uangadzisa, Muangadzizi  
Ugadziya

**Gros tas** : Tso, Biya Zatsos, Utriya, Utrakatra, Gumou

**Compter** : Uhasibu, Les mots de la même famille : Uteza, Tezasa, Uladza, Umouniya, Utowa,

**Milieu** : harhari

**Liane** : Mutso

**Tablier** : Bao la mraha

Réservoir : gumbu

### **Le Murahha**

Il existe trois catégories de Murahha :

Muraha : Awalé

Muraha Wa Gini : 25 trous (5X5) un carré de 5 par 5, c'est un tableau avec un abscisse et un ordonné. On peut le jouer en cycle 3.

Muraha Wa Tso qui se joue avec un tablier sous forme rectangulaire et un réservoir.

### **Problématique**

**En quoi un élément du patrimoine culturel mahorais (le jeu de Murahha Wa Tso) peut être source d'apprentissage pour développer des compétences du français au cycle 3 ?**

Toute en sachant que le jeu n'est pas sérieux, ce n'est pas utile (jeux = bruit, = pas sérieux, = mauvais joueur, ...)

Le jeu est-il un vecteur d'apprentissage ? / Comment peut-on utiliser le jeu comme vecteur d'apprentissage ?

À Mayotte, la majorité des élèves ne maîtrisent pas la langue française car elle n'est pas leur langue véhiculaire. La plupart des ressources utilisées par les enseignants sont décontextualisées, ce qui peut rendre difficile les apprentissages.

Nous constatons que travailler à partir des représentations préalables de l'environnement des élèves permet de susciter leur intérêt et donc de faciliter les apprentissages. Ce qui peut être une source de motivation (intrinsèque) à faire les activités proposées.

### *Choix des ressources*

Les ressources choisies permettent de travailler les compétences transversales en langage oral, en lecture, en fonctionnement de la langue et en écriture.

Il peut utiliser cette ressource pour proposer des activités différencier.

### *Articulation des ressources et du cadre institutionnel :*

Nous avons choisi de travailler les ressources avec le cycle 3.

Les ressources choisies s'inscrivent dans le domaine 1 du socle commun de connaissances, de compétence et de culture « *les langages pour penser et communiquer* » à travers les compétences suivantes :

- « *Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit* ». **B0 spécial n°10 du 11 novembre 2015 p 95.**

Les compétences concernées par cette ressource sont :

- **Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.**

La compréhension d'un texte passe par sa lecture.

Pour comprendre le texte et contrôler sa compréhension les élèves doivent lire tous les mots en les associant pour en comprendre le sens.

Ici, comme l'indique les programmes, c'est l'objectif est de permettre aux élèves « de Mettre en œuvre une démarche de compréhension : identification et hiérarchisation des informations importantes, mise en relation de ces informations, repérage et mise en relation des liens logiques et chronologiques, interprétations à partir de la mise en relation d'indices, explicites ou implicites (inférences). »

## *Des pistes d'utilisation des ressources en classe permettant la facilitation de l'apprentissage et la médiation des savoirs.*

**En langage Oral : Comment faire apprendre/enseigner des règles de jeux à l'oral et la transcrire pour que tout le monde puisse y jouer ?**

### Activités :

A l'aide du tablier la maitresse expliquera la règle des jeux en utilisant le vocabulaire adapté du jeu. Il faudra répéter plusieurs fois les mots aussi bien articulés pour que les élèves mémorisent le vocabulaire. La gestuelle du jeu permet de faire sens aux mots car on lie les mots aux gestes. Comme les élèves ont répété plusieurs fois, ils développent le travail d'expression oral. Exemple pour le déplacement des graines. Distribuer : Uhanissa

On pense qu'à force de répéter, on peut les amener à un travail d'expression oral car ils prennent plaisir dans l'activité en exprimant, échangeant avec les autres ainsi que la maitresse. Avec ce jeu de Mraha Wa Tso, les élèves seront en situation d'apprentissage sans que celui-ci ne s'en aperçoive.

### Analyse :

Le jeu peut être un déclencheur de communication. Le plaisir va naître de situations de communication variées et ludiques. C'est d'abord par une écoute active, puis en reproduisant ce qui a été mémorisé que l'élève va construire ses connaissances : la prononciation des mots, l'intonation des phrases vont ainsi être perçus. C'est ensuite que l'élève, mis en confiance, pourra verbaliser et communiquer. A travers l'activité ludique, il va expérimenter et interagir avec son entourage et son environnement familial. Le jeu procure alors du plaisir et rend la tâche moins contraignante. Certes, il est source de joie, mais il est également favorable aux premières formes de socialisation et de communication. Il s'agira alors pour l'enfant de collaborer avec ses partenaires ou d'entrer en compétition avec des concurrents, et ce en respectant les règles établies.

**Obstacles :** Nous constatons que beaucoup d'élèves s'expriment mais ne sont pas compris par les autres que ses proches. Les élèves pensent qu'on écrit comme on parle. Les élèves par timidités ont peur de dire des erreurs et ne voudront pas participer par peur d'être moquer par les autres. On pourra remarquer que les élèves confondent les mots entre le français et le shimaoré du fait des similitudes.

Ugandzizi et Uangadza

## Lecture et compréhension de l'écrit :) **Travailler les prononciations des mots et associer le**

### **Dire et le Faire**

Pour la compréhension de l'écrit c'est en lien avec les règles du jeu mais aussi sur le lexique pour que les élèves puissent utiliser le bon vocabulaire lors du jeu.

Cette compétence est une compétence transversale qui est utilisée dans les autres disciplines.

On peut utiliser le document d'histoire, science, géographie et enseignement civique et moral pour la lecture.

### **Analyse :**

On facilite l'acquisition du vocabulaire et celle de structures grammaticales. Le travail de prononciation des mots, On commence par la reconnaissance de l'écrit d'un mot, avec la bonne prononciation du mot favorise la reconnaissance du mot et sa mémorisation. L'activité ludique présentait des limites : les situations de communication restent assez limitées. Les mêmes phrases sont à chaque fois répétées et réinvesties.

## Ecriture : **Compréhension, l'attention, écoute, mémorisation, reformulation, rédaction (dictée à l'adulte).**

### Activités

On peut consacrer une heure toutes les semaines pour les entrainer à écrire sans erreur les nouveaux mots apprises du jeu. On vérifie leurs connaissances orthographiques et grammaticales.

On peut commencer par une dictée sur l'ardoise, puis on écrit la bonne réponse au tableau pour que tous les élèves puissent voir la bonne graphie du mot. Pour prolonger on peut lire tous les mots qui sont au tableau, et refaire la dictée dans le cahier de français.

Analyse : Dans ce jeu de Muraha, l'écrit est comme une trace écrite finale. Les élèves peuvent avoir plus de difficultés à reconnaître la forme écrite des mots vocabulaire. La complexité de la prononciation et l'écart entre le son et la graphie de certains mots qui participent à la difficulté des tâches.

## Étude de la langue : **Les jeux travaillant le lexique et les structures grammaticales**

Activités : Travailler les mots de la même famille que ça soit en français et en shimaoré. On peut travailler une activité sur le genre et nombre pour l'acquisition des accords.

### Analyse

Les mots nouveaux doivent être répétés et réutilisés à travers différentes activités afin que chaque élève « assimile la nouveauté ». Puis la révision du vocabulaire permet d'en fixer

l'assimilation. Il est important de mettre en place des activités aux cours desquelles les structures grammaticales sont introduites. L'utilisation autonome de la langue passe par l'acquisition des connaissances syntaxiques.

L'activité ludique présentait des limites : C'est de jongler les deux langues shimaoré et le français au niveau du vocabulaire.

**Conclusion** L'activité ludique répond à ces critères. En effet, centré sur les élèves, le jeu crée le besoin et le désir d'apprendre. C'est un outil puissant qui est source de motivation pour l'élève.

## C. Sciences et technologie :

Compétences : BO p186-196

- Matière, mouvement, énergie, information
  - >> Décrire les états et la constitution de la matière à l'échelle macroscopique.
- Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent
  - >> Décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire.
  - >> Expliquer l'origine de la matière organique des êtres vivants et son devenir.

Objectif : Savoir comment est fait le " Muraha Wa Tso " et de quoi il se compose. Voir le Tso des graines à l'arbre Mutso.

Le plateau de jeu, appelé "Bao" en shimaoré, est taillé dans de gros arbres comme le jacquier, l'arbre à pain, le manguier, le baobab.

Le Muraha Wa Tso se joue avec un tablier et des graines appelées "Tso". Ils proviennent d'un arbre appelé " Mutso " (Caesalpinia bonduc), arbre devenu rare à Mayotte. Il est épineux, on le trouve que dans quelques coins de l'île.

Dans la tradition mahoraise, cet arbre peut aussi servir pour la médecine locale. Certaines personnes utiliseraient ses feuilles pour soigner des maux de ventre par exemple, mais aussi d'autres choses.



### Document référence :

- Site en lien avec le CBNM sur la flore à Mayotte <http://floremaore.cbnm.org>
- Site sur la flore d'Afrique <https://www.prota4u.org/database/>

### Graine ou pas graine ?

Situation de départ, nous sommes en cycle 2 soit avec une classe de CE1 ou CE2 en milieu d'année scolaire. En milieu d'année pour laisser à l'enseignant de mettre en place avec les élèves la démarche d'investigation. Cela pourra se faire aussi en début d'année mais il faudra alors laisser plus de temps aux élèves pour comprendre le principe et les étapes de la démarche d'investigation.

## Situation déclenchante

Lors d'une séance découverte jeu, les élèves jouent au "Muraha Wa Tso ". Un élève dit " déplace tes pierres" un autre le reprend et lui dit "ce ne sont pas des pierres se sont des graines".



*Tso Murahavato*

"Alors graine ou pas graine ?"

## Hypothèses faites par les élèves

« Si, c'est une graine ça vient du "Mutso" ; non c'est une pierre, elle est grise et dur comme le caillou. »

## Recherche de mise en œuvre et mise en situation

Les élèves décideront eux même du protocole à mettre en place pour savoir qu'est-ce qu'est une graine et comment la définir. L'enseignant se permettra quand même d'orienter le choix des élèves en posant des questions, en faisant des remarques ou en apportant certaines choses lors des expériences.

## Expériences proposées par les élèves :

- Faire des plantations pour observer si ça pousse.

## **Une séquence allant dans ce sens sera privilégiée :**

- Conception initiale : les élèves formulent par écrit (texte, dessin,), l'idée qu'ils se font d'une graine.
- Récolte du matériau expérimental : à l'occasion d'une sortie hors classe, les enfants prélèvent ce qu'ils pensent être des graines et notent sur leur carnet d'expériences l'endroit où ils ont récolté l'échantillon (sous/sur un arbre ; ou une plante, sur le sol, sous les feuilles...).

## Conclusion

Notre projet pédagogique sur le Muraha Wa Tso nous apparut très intéressant et enrichissant car cela nous a permis de découvrir différents patrimoines culturels de Mayotte.

Il nous a permis de découvrir diverses relations de partenariat avec des personnalités importantes de Mayotte.

Notre projet ludique crée le besoin et le désir d'apprendre pour nos élèves. Cependant, le jeu ne doit pas être le seul outil utilisé en classe.