

par Florent Denéchère

Des pistes (de course) graphiques

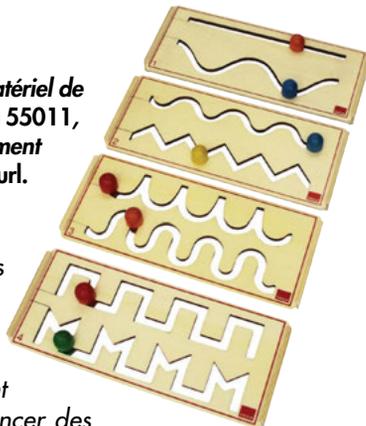
« Cette activité-là, elle a mûri tout l'été ! » se rappelle Aurélie, à propos de ses « Pistes graphiques » qu'elle a proposées en décembre dernier sur son blog *Iticus* (iticus.free.fr). « J'avais tout le matériel à la maison [un jeu en bois de préécriture]... et une fille qui adore jouer avec les voitures !... » Partant de ses observations, notre collègue a imaginé des utilisations pédagogiques possibles pour sa classe, mixant petites autos et matériel pédago. Ou comment partir du vécu de ses propres enfants pour proposer des situations originales, et donner une forte dimension éducative à des jouets a priori tout simples...

En poste à Sélestat (Alsace), Aurélie, également directrice de l'école, est l'heureuse maîtresse d'une classe de Petite Section. Tout droit venue de l'élémentaire, elle affiche quelques ambitions pour sa classe, notamment celle de se passer le plus possible des fiches pour favoriser la mise en activité. Ses pistes graphiques sont d'ailleurs un exemple d'atelier qui fait la part belle à la manipulation...

De la maison... à l'école !

« Au départ, le matériel est prévu pour exercer le geste graphique : l'enfant pince la pièce, et la fait glisser le long des rainures en bois. Mais il peut aussi détourner le jeu et faire déplacer la pièce en positionnant le circuit à la verticale... », nous explique Aurélie, qui possède ce type de matériel

Tout part de ce matériel de préécriture (Goula 55011, disponible notamment sur Amazon : tinyurl.com/zb2fofw)



chez elle. « Mais ça n'était pas suffisant et, de plus, certains élèves n'en étaient pas encore à pincer des objets. » Voyant sa fille jouer sous ses yeux avec des voitures, l'idée d'associer les automobiles et le jeu de préécriture naît alors. « Ma fille s'intéresse à beaucoup de choses, mais pas particulièrement au dessin », raconte notre collègue avec amusement. Et pourtant, ce sont les voitures qui vont offrir une entrée dans le graphisme...

Construire le geste

Remontant la construction du geste graphique, Aurélie s'intéresse logiquement à une activité à placer en amont de celle-ci : mobiliser le poignet, le coude, l'épaule... pour tracer des traits droits, des virages. Logiquement, l'idée s'impose de proposer des gestes à l'aide d'une... petite voiture ! « C'est une activité complètement unisexe : tout le monde aime, filles comme garçons ! » Côté apprentissage, l'objectif est d'amener à réduire progressivement l'ampleur du geste, et d'arriver au trait horizontal. « On est bien dans cette progression consistant à passer du dessin au graphisme, en passant par les symboles », note Aurélie, en référence aux instructions officielles.

Dispositifs complémentaires

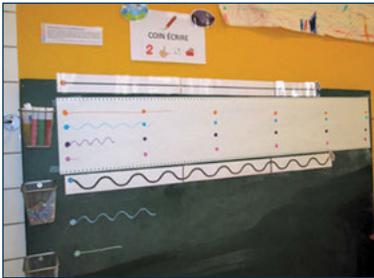
En plus de la version originale du jeu de préécriture, Aurélie a imaginé 2 dispositifs complémentaires. Pour faire travailler les gestes amples, elle a conçu des pistes (1,50 m de long !)



INTERVIEW



recouvertes de routes aux formes variées (ligne droite, vagues, etc.) sur lesquelles les enfants peuvent faire avancer de jolies voitures colorées. Non loin de là, on remarque d'ailleurs le coin garage, comme une passerelle évidente entre le jeu et les apprentissages... Si les enfants sont à l'aise, ils peuvent aussi utiliser le jeu en bois et s'entraîner à pincer les pièces.



Plus tard, ils pourront aussi s'atteler à la piste murale : sur le vieux tableau vert de la classe, Aurélie a déroulé une longue feuille avec quelques pastilles en repère. Les enfants s'en saisissent en utilisant des feutres, des craies... « J'ai eu le déclic en lisant les documents ressources du programme 2015 qui préconisent des pistes graphiques en libre accès, réutilisables par la suite pour d'autres activités graphiques (compléter, décorer, colorer...). »

Ambiance de classe

« L'objectif, dans ma classe de MS, c'est que les élèves se sentent bien à l'école, qu'ils deviennent autonomes et qu'ils commencent à respecter

■ Dis-nous quelques mots sur ta classe.

C'est une classe de PS, parmi 6 autres classes maternelles, dans un bâtiment historique. Ma salle de classe est mon cocon et j'ai à cœur qu'elle le soit aussi pour mes élèves et mon ATSEM.

■ Quel est l'outil que tu as créé dont tu es la plus fière ?

Dernièrement, j'aime beaucoup mon rituel « Avons-nous rangé la salle de classe ? » Simple mais efficace ! Sentimentalement, il y a aussi l'affichage « Au fil du temps » qui date de 2010, déjà !

■ Quels sont tes projets actuellement ?

Cette année, j'essaie de trouver et de partager les petits trucs qui peuvent aider à la gestion d'une classe maternelle. Cela ne se voit pas sur le blog mais je suis en mode 0 % fiches et j'aimerais entraîner les collègues dans cette voie. Et puis, le carnet de progrès est en réflexion...

■ Un bon souvenir d'enseignante ?

Mon premier jour en tant qu'enseignante, à ma toute première rentrée, une élève de CE1 m'a écrit sur un papier que j'ai conservé : « La maîtresse est la plus belle de toute la classe. » Pour commencer dans le métier, il n'y a pas mieux !

des règles. » Ses élèves sont assez libres, et intègrent les règles petit à petit. « C'est par le jeu qu'on peut progressivement les diriger vers le geste graphique. » Ici, le jeu d'imitation (les voitures) est prolongé jusque dans ses codes (la piste de course) pour entraîner les élèves dans l'apprentissage du geste graphique. Une continuité ingénieuse !

➔ tinyurl.com/z556mwt

