

Je fabrique mon... jeu des Règles de vie

Projet réalisé avec la classe des Petits de l'école maternelle Norfeld à Mulhouse.
Intervenant : Cyrille Saint-Cricq, responsable des Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques de la Ville de Mulhouse.

Objectifs

- Apprendre à vivre ensemble ¹.
- Créer le plus grand possible nombre de situations d'échange verbale.
 - Inscrire les activités de langage dans l'expression (verbaliser les actions) et multiplier les interactions.
 - Acquérir du vocabulaire précis et circonstancié.
 - Travailler et découvrir des expressions du visage.
 - Travailler l'expression corporelle, le mime, se mettre en scène.

Techniques

- Mime, photographie, dessin.

Matériel

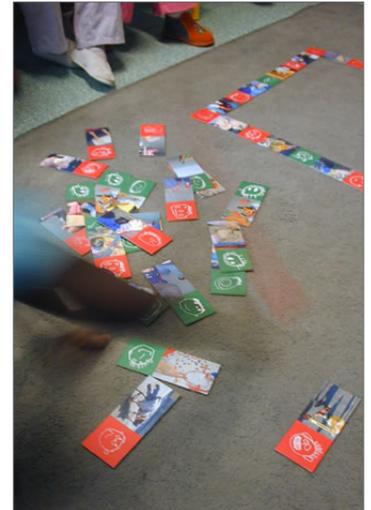
- Un appareil photo numérique.
- Des feuilles de couleurs vertes et rouges.
- Du carton gris de 3 mm d'épaisseur ou bien du carton de récupération.
- Un cutter.
- Des stylos correcteurs à bille (type Typex).
- De la colle en aérosol.

Séquence 1

- Dans un premier temps, lister avec les enfants des situations de la vie quotidienne qui peuvent poser problème ("tirer les cheveux", "ne pas ranger les feutres", "s'exprimer",

1. Apprendre à "vivre ensemble" est l'un des principaux objectifs d'une école maternelle qui offre à chaque enfant le cadre éducatif d'une collectivité structurée par des règles explicites et encadrée par des adultes responsables. Grâce aux multiples relations qui s'y établissent, dans les situations de vie quotidienne comme dans les activités organisées, l'enfant découvre l'efficacité et le plaisir de la coopération avec ses camarades. Il apprend aussi que les apports et les contraintes du groupe peuvent être assumés. En trouvant la distance qu'il convient d'établir dans ses relations à autrui, il se fait reconnaître comme sujet et construit progressivement sa personnalité.

On doit aider l'enfant à identifier et comparer les attitudes adaptées aux activités scolaires, aux déplacements et aux situations collectives, au jeu avec quelques camarades ou pratiqué individuellement. Il faut le conduire à prendre conscience des repères sur lesquels il peut s'appuyer et des règles à respecter dans chaque cas, mais aussi des façons d'agir et de s'exprimer qui lui permettront de mieux vivre ces diverses situations. (« Programmes d'enseignement de l'école primaire », in *Bulletin Officiel*, hors série n°1, 14 fév. 2002)



Le jeu des Règles de vie à l'école Norfeld de Mulhouse.
Cyrille Saint-Cricq

"dessiner", "gribouiller les livres", "mordre un camarade", ...)

- Cette séance permet de prendre en compte les contraintes de la vie en collectivité, et d'explicitier ensemble pourquoi à l'école résident des interdits (c'est dangereux, salissant, ...).

- À la fin de la séance, une trentaine d'actions sont énoncées.

Séquence 2

- Préparation avant la séance de 30 carrés verts et de 30 carrés rouges de 10 cm x 10 cm.
- Le vocabulaire et une liste de règles sont évoqués à nouveau en début de séance.
- Demander aux enfants de nommer différentes expressions : la colère, la joie, etc.
- Pour cette séance, il est possible d'utiliser la technique du collage pour que les enfants réalisent plusieurs combinaisons (voir à ce sujet la fiche du classeur pédagogique "Expressions" ¹ des Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques).

- Demander aux enfants de dessiner sur une feuille de brouillon différents visages d'un bonhomme qui n'est pas content et d'un bonhomme content.

- Les enfants choisissent deux dessins et les reproduisent au stylo correcteur sur le carré vert et rouge que l'enseignant leur a remis.

Séquence 3

- Lors de cette séance les enfants vont à tour de rôle être acteur et photographe.
- Les enfants vont mimer les actions définies à la séquence 1.
- Il est conseillé de mettre l'appareil photo sur pied.
- Transférer les images sur un ordinateur. Les prises de vue peuvent être imprimées directement en les traitant par lot.

- Sous Windows XP, sélectionner les images à imprimer puis cliquer avec le bouton droit de la souris et choisissez "Imprimer". Vous n'avez qu'à suivre l'assistant d'impression. Lors du nombre de photos à mettre sur une page, choisissez de mettre 3 vues par page (soit 10 x 15 cm par image).

- Si vous n'avez pas d'ordinateur, apportez la carte mémoire de l'appareil photo à un magasin de photocopies et demandez de mettre 3 vues par format A4.

Séquence 4

- L'enseignant massicote toutes les images et les colle sur des morceaux de carton de 10 x 25 cm environ en les calant à gauche ou à droite.

- Les logos verts et rouges sont ensuite collés à côté des images : il faut opposer une action (dessiner sur la table) avec son contraire en logo (content).

- Tous les cartons sont ensuite massicotés pour enlever les marges et égaliser les collages.
- Pour jouer voir la règle du jeu ².

¹. Fiche disponible au format PDF (681 Ko) à l'adresse http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/experience/doc/at_expressions.pdf.

². Règle du jeu disponible au format PDF (2,67 Mo) à l'adresse http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/experience/doc/ac_regles3.pdf.