

POUR LIRE LES PRENOMS DE LA CLASSE EN C 1

*Exemple d'une démarche pluridisciplinaire et d'activités concrètes
autour d'un premier lexique en classe multi-âge...*

Lire, oui mais pourquoi ?

En professionnels de l'éducation, nous sommes souvent à la recherche d'un équilibre entre la motivation de l'enfant, l'épanouissement de ses goûts, de ses aptitudes, la nécessaire structuration des apprentissages scolaires, et la cohésion d'un groupe-classe à établir entre des enfants de petite, moyenne et grande section.

Ainsi, en début d'année, en classe multi-âge, je mène un travail sur plusieurs axes, à la fois fonctionnel et systématique, autour des prénoms de la classe :

Lire pour vivre et apprendre ensemble.

1) **Introduire de l'écrit pour faire et vivre ensemble.**

Très tôt, il est important de montrer que la vie de la classe se structure, se ritualise, à partir de l'action que l'écrit permet.

● **Rituels des métiers :**

Dès l'accueil du matin, l'enfant a la possibilité de s'inscrire pour des tâches qui sont à effectuer au cours de la journée de classe : préparer le goûter avec l'Atsem, Aider à ranger les jeux et les ateliers, utiliser le calendrier, marquer la date, s'occuper des élevages, etc.



En inscrivant son prénom, l'élève affirme un choix personnel par son identité, qui peu à peu sera reconnue (lue) par tous. Par sa permanence cette «signature» constitue aussi un engagement de sa part et une mémoire, un repérage temporel dans le déroulement de la journée.

● **Inscriptions aux goûters :**

Après repérage sur des images légendées, l'enfant doit faire un choix entre deux collations et deux boissons.

Les petites sections pourront prendre leurs étiquettes prénom et les mettre sous les étiquettes correspondantes, tandis que les plus grands devront commencer à se repérer dans un tableau à double entrée avec la mise en correspondance de leurs choix (lecture des goûters proposés) et la ligne où se trouve leur prénom.

Ces activités ont une forte fonctionnalité (les inscriptions conditionnent effectivement les choix et la préparation des goûters)



Par le prénom, l'écrit manifeste son rôle social

2) Pour se connaître et se reconnaître, quelques exemples d'ateliers jeux :

● Photos puzzles :

Des «trombinoscopes» légendés avec le prénom de l'enfant sont découpés en plusieurs morceaux. Ce découpage permet bien sûr de reconstituer l'image du visage (schéma corporel, lecture de l'espace), mais aussi d'organiser et de reconnaître les formes de l'écrit (place et relation des lettres). Ainsi, la reconstitution du puzzle s'appuie à la fois sur l'image et le mot pour identifier.



On pourra varier la complexité de la recherche en mélangeant les pièces de plusieurs puzzles (par exemple, en mélangeant une photo d'un enfant arrivant dans la classe avec celles de plus grands...), en donnant la même forme à toutes les pièces de tous les

puzzles (amorce de la recherche privilégiant les formes de l'écrit et la reconnaissance du prénom).

Au-delà de l'appropriation du lexique, cette activité permet des échanges interactifs et pose le rôle de l'écrit dans l'identification.

● **Le domino de la classe :**

Ce jeu s'appuie aussi sur un principe de reconstitution du groupe.

Chaque pièce du domino est divisée en deux parties, sur chaque extrémité se trouve représenté la moitié du portrait d'un élève ainsi que la moitié de son prénom. En jouant de manière traditionnelle, on cherchera donc à retrouver l'intégralité du visage et du prénom, et ainsi de suite...

Assez évolutif, ce jeu va favoriser les prises d'indices fines et les anticipations dans l'écrit (recherches de reconnaissances à partir du début ou de la fin du prénom).

On peut aussi imaginer de nombreuses variantes :

Une première approche consiste à proposer uniquement un domino des visages (capacité à reconnaître et à nommer en PS, travail sur le schéma corporel, la symétrie...)

Une autre possibilité concerne la mise en correspondance du prénom avec le visage (sur chaque domino se trouve une photo et un prénom de la classe différents)

L'identification est ici plus difficile, surtout en début d'année, car elle consiste à effectuer une recherche sur un lexique important avec sans doute plusieurs formes graphiques assez proches (un dictionnaire référent, sorte d'imagier de la classe, pourra alors être utilisé comme outil).



● **Les lotos de la classe :**

Autour d'une structure classique de jeu de loto.

Les enfants en s'appuyant sur les portraits de la classe doivent reconnaître et analyser des caractéristiques des écrits, constitués par le lexique des prénoms : Mots barrés, écrêtés, à retrouver, etc.

Ainsi, à partir des processus interactifs liés au multi-niveaux (tutorat), les élèves verbalisent les différences et les analogies, confrontent des hypothèses, imitent des processus de discrimination... au-delà de la simple activité d'entraînement et de la saisie globale des mots, ces différents types de lotos permettent la recherche fine autour des signes morpho-syntaxiques et constituent des moyens de remédiation pour les élèves qui ont parfois des difficultés à entrer dans les mécanismes de discrimination en lecture.



● Le jeu de l'oie :

Plus ludique, ce jeu mobilise des apprentissages pluridisciplinaires. Pour finir le parcours, les élèves doivent pouvoir dénombrer et repérer les écrits.

La fiche de préparation ci-jointe développe et précise le déroulement de l'activité.



LE JEU DE L'OIE DES PRENOMS



Logistique et organisation :

Jeu pour deux joueurs.

- Un plateau cartonné où se trouve représenté un chemin de cases orienté (un départ, une arrivée). Sur la moitié des cases on mettra la photo accompagnée du prénom. Sur les autres cases, uniquement le prénom. (Il faudra donc prévoir deux cases pour chaque enfant de la classe)
- Un gros dé, deux jetons ou figurines pour symboliser les déplacements des joueurs sur le plateau.



Déroulements et variantes :

- Parcours de type «jeu de l'oie» simplifié.

A partir de la case départ, chaque joueur lance le dé. En établissant une correspondance avec les points du dé, l'élève avance son pion en dénombrant chaque case.

- Deux possibilités :

- Il tombe sur une case où se trouve la photo et le prénom. Après identification (lecture), il ne bouge pas et passe le dé à l'autre joueur.
- Il tombe sur une case où se trouve uniquement un prénom de la classe. Dans ce cas, il doit retrouver la case où se trouve écrit le même prénom avec la photo et s'y rendre. Attention cette case à identifier peut se trouver en avant ou en arrière sur la piste de jeu. Le premier joueur rendu sur la case «Arrivée» a gagné

Variante : On sera attentif à la distance entre les deux cases (avec et sans photo), si elles sont éloignées sur le plateau cela rend la recherche plus difficile. La reconnaissance des constellations du dé jusqu'à 6, ainsi que la mise en correspondance du dénombrement avec les cases peut poser problème (M.S.). On adaptera alors en utilisant un dé spécial (ne comprenant que les constellations jusqu'à 3 ou 4).



Motivation :

La course avec les pièges constitués par les retours en arrière amène une émulation certaine ... Au fil des parties, on s'aperçoit que l'enfant prend de plus en plus d'assurance et de plaisir dans les recherches et les identifications des prénoms de ces camarades.



Objectifs spécifiques :

- Utilisation d'une procédure de dénombrement pour se déplacer.
- Faire correspondre un cardinal à une collection.
- Repérage spatial d'un déplacement (avant, arrière, distances mesurées par le dénombrement...)
- Repérages et identifications par les mises en correspondance et les échanges dans un lexique spécifique.



I.O. Objectifs généraux :

Compétences relatives aux quantités et aux nombres.

- *Reconnaître globalement et exprimer de petites quantités organisées en configurations connues.*
- *L'enfant est également confronté à des problèmes où les nombres peuvent être utilisés pour anticiper le résultat d'une action sur des quantités ou sur des positions (déplacements en avant, en arrière)*

Découvrir le fonctionnement du code écrit ...le mécanisme d'encodage de l'écriture alphabétique... Le prénom est souvent le support privilégié d'une première prise de conscience.

3) **Connaître et affirmer une identité, c'est aussi écrire.**

Explorer et affiner des techniques de manipulation pour découvrir les normes de l'écriture...

Exemples de manipulations sensorielles :

En début d'année des expérimentations de matières et d'outils vont permettre la prise de conscience des premiers repérages et gestes techniques pour représenter et former le prénom.

● **Reproductions de tracés et de modélisation dans le sable.**

On utilisera un coffret avec un fond en Plexiglas (ou un simple casier avec une feuille de couleur posée sur le fond) qui permettra de laisser une empreinte en travaillant la précision, la pression, la surface d'appui.

Surtout l'aspect ludique est ici très présent puisque l'on pourra recommencer autant de fois que l'on veut. Il suffira de secouer le coffre pour aplanir la surface du sable.

On adaptera la finesse et la précision des outils aux capacités motrices des enfants : Du plaisir des premiers tracés dirigés au doigt (P.S.), à l'utilisation de scripteurs plus précis (embouts, stylets...). L'objectif n'est pas ici une réalisation précise, mais plus la prise de conscience des formes et des effets autour de l'exploration.



● **Utilisation de la pâte à modeler ou de la pâte à sel.**

Reproduction des prénoms en positionnant des colombins de pâte à modeler sur des «chemins» de lettres formant le prénom.

L'intérêt réside alors plus particulièrement dans la composition spatiale du tracé que permet le colombin (la continuité et les liaisons sont aussi plus visibles).



- **Aide à la performance de l'écriture du prénom.**

Très vite, lors de situations fonctionnelles (inscriptions aux «métiers», signature des travaux) les élèves sont confrontés à la difficulté de réalisation et de lisibilité.

Des activités d'entraînement ludiques et esthétiques vont pouvoir permettre l'amélioration de l'efficacité entre lecture des prénoms et réalisations de leurs formes écrites.

- Avec des pochettes transparentes.

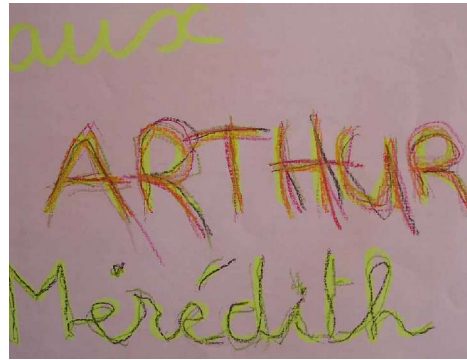
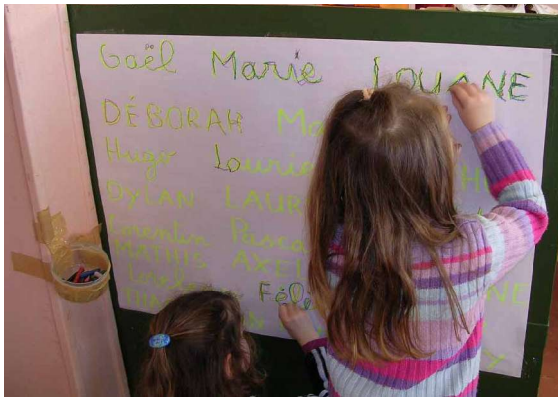
Le prénom est modélisé de plusieurs manières (tracés au crayon feutre, pointillés) ainsi que les formes de base des lettres qui le constituent. Cette feuille est placée sous pochette plastique transparente. Il suffit alors à l'enfant de reproduire en les suivant les différents tracés. Les tentatives peuvent être multipliées, renouvelées, puisque l'écriture au feutre s'effacera facilement avec un chiffon.

Ce support peut permettre la mise en avant de l'importance de la trajectoire et du sens des tracés.



- Un autre exemple de jeu graphique et esthétique.

Là encore, le prénom est modélisé au moyen de marqueurs fluorescents qui poseront nettement la trace à suivre. On ne cherchera pas ici la précision du suivi, mais plutôt l'automatisation du sens et de l'enchaînement. En effet, on proposera à l'enfant une réalisation esthétique et colorée en repassant de multiples fois sur les tracés, de manière de plus en plus rapide, au moyen de craies grasses ou pastels. Pour délier le geste, ce travail pourra aussi être effectué sur des supports de grande dimension.



En quelques mots, les enjeux...

Le support constitué par le lexique des prénoms va plus loin que la construction d'une première unité de savoirs en lecture.

En effet, les actions d'apprentissage doivent être diversifiées et multiples, elles mobilisent des connaissances disciplinaires (langage, repérage spatial, graphisme...) et méthodologiques (prise d'indices, identification, anticipation, interactions, tutorat...)

Pour cela, il faut que l'enseignant ait à l'esprit la volonté de créer des liens pour que ces apprentissages prennent du sens (fonctionnalité et motivation).

Les prénoms et toutes les situations qui participent à leur utilisation fondent alors en fait des valeurs autour du travail en classe et sont constitutives de la citoyenneté et du «Vivre ensemble».