

# LECTURES POUR FAIRE ET COMMUNIQUER

Nous avons indiqué à maintes reprises la nécessité et l'intérêt de diversifier les situations de rencontre des enfants avec l'écrit pour leur permettre d'élaborer, en les y aidant bien sûr, des démarches de **construction du sens**: recherche et prise d'indices, leur interprétation (hypothèses) et vérification des hypothèses.

Nous avons présenté à ce jour essentiellement des objets de lecture du **domaine narratif**: contes, albums et bandes dessinées (initiation à la lecture en éducation à l'image). Le **domaine du fonctionnel** n'a été qu'effleuré (voir le n° 2 et le n° 6). C'est l'ensemble des écrits dont on se sert **pour agir**, pour faire. La construction du sens ne se fait pas toujours de la même façon et en particulier sur des objets à lire tels que ceux dits fonctionnels. Tout comme on a insisté sur l'approche de "l'objet-li-

vre", nous devons entraîner les enfants à connaître et reconnaître ces "objets": les consignes, les fiches de bricolage, les recettes, les notices de montage, les règles de jeux... Différents par leur forme, leur présentation, leur poids ou leurs couleurs, certes, mais surtout par leur **fonction** et leur **fonctionnement**. L'activité mise en oeuvre est elle aussi différente: les indices (à cause des attentes différentes) ne sont pas les mêmes - que va faire le crapaud ou la sorcière? - et - comment placer le film dans l'appareil? - renverront à des «codages» différents.

Certains de ces écrits leur sont presque familiers: les notices de montage par exemple - voir les oeufs en chocolat de X... contenant des surprises - (dont nous n'osons plus citer le nom...!), ou autres boîtes de "LEGO"... Mais, à 6 - 7 ans, il suffit de l'observer, les enfants

demandent encore d'être aidés. Et leur entourage le fait le plus souvent en réalisant, **en faisant à leur place**.

Toutes les notices de montage ou les modes d'emploi (des mini-jouets déjà cités, aux jeux de constructions en passant par les appareils de toutes sortes et jusqu'aux flacons des médicaments), fonctionnent de la même façon: dessins ou schémas (généralement numérotés) + texte d'explications.

L'objectif premier, dans notre cas, c'est la familiarisation avec ces écrits, bien comprendre **comment ils fonctionnent**. Evidemment l'objectif langue est toujours présent si on prend soin de placer ces activités dans un cadre de communication.

C'est justement ce que nous avons voulu montrer ici.

Nous avons choisi délibérément un jeu qui peut se pratiquer à deux, puisqu'il s'agit d'un "tour de cartes" (un truc), mais qui peut être réalisé simultanément par plusieurs couples.



## FICHE 1

### Situation:

Communication orale de la règle d'un jeu à un camarade.

### Matériel:

\* Un jeu de 21 cartes. Il peut s'agir bien sûr d'un vulgaire jeu de cartes - Piques, Coeurs, Trèfles, Carreaux - mais il serait tout aussi intéressant d'utiliser un jeu fabriqué par les élèves: à l'occasion de tris d'images, pho-

tos, réalisés en éducation à l'image, comme indiqué plusieurs fois dans les numéros précédents.

Il en faut autant d'exemplaires que d'élèves dans un groupe.

\* La règle du jeu (fiche 2 ci-après)

### Organisation de la classe:

Trois groupes, G1, G2, et G3, équivalents en nombre. Chaque élève d'un groupe a un *correspondant* dans les autres:

G1: A1, B1, C1....

G2: A2, B2, C2....

G3: A3, B3, C3....

### Déroulement:

1<sup>ère</sup> phase: - les élèves de G2 et G3 sont occupés à des activités autonomes (voir par exemple fiches suivantes)

- les élèves de G1 reçoivent la règle du jeu et les 21 cartes. La règle est étudiée (lecture) individuellement et silencieusement.

Les élèves de G1 peuvent bien entendu s'exercer à jouer pour bien assimiler la règle. Si les locaux le permettent, il serait souhaitable d'isoler G1.

2<sup>ème</sup> phase: - G3 reste en autonomie et G2 retrouve G1.

- A1, B1, C1... expliquent **oralement** et individuellement à A2, B2, C2... la règle du jeu en exécutant le "tour".

Mais, attention! A1, B1, C1... ne disposent pas de la règle écrite.

Ceux qui ne réussissent pas, retournent étudier la règle avant de redonner des explications.

3<sup>ème</sup> phase: - A2, B2, C2... exécutent le "tour" face à A3, B3, C3... **sans fournir d'explications**. Au cours de cette phase A1, B1, C1... observent, dans un premier temps, sans intervenir.

En cas d'échec, A1, B1, C1... font alors part de leurs observations critiques à A2, B2, C2... On fait les mises au point nécessaires et on fait de nouvelles tentatives.

Le maître n'intervient qu'en cas de conflit ou d'échec.

### Objectifs, ou comportements attendus:

Dans ce type de situations de communication organisées autour

de sujets non-traditionnels (tout comme ceux présentés dans les numéros précédents "COM." et "IMAGE"), on place les enfants devant de l'écrit (ou des images) à lire, à décoder, à interpréter quelquefois, en vue, dans tous les cas, de **communiquer à un autre** ce que l'on a compris (ou ressenti). Le premier objectif est donc celui de faire prendre conscience de l'importance "du lire": il faut lire pour...

Les enfants savent à l'avance pourquoi ils vont lire et que de leur lecture dépendra la réussite.

Ils devront donc être capables:

pour G1 de lire silencieusement;

. de manifester par leur comportement qu'ils ont compris en mémorisant toute les informations (ici chronologiques) utiles et nécessaires à l'exécution d'un jeu;

. de communiquer oralement toutes ces informations à un camarade en respectant la chronologie;

. de repérer d'éventuelles erreurs d'exécution et de les signaler en temps utile (c'est-à-dire faire une critique en la justifiant) pour G2

. à tour de rôle, ou suivant les modalités définies à l'avance, d'écouter autrui et d'observer;

. d'exécuter correctement une suite d'actions communiquées par un camarade;

pour G3

. d'écouter autrui;

. de "jouer le jeu", c'est-à-dire de respecter les consignes données par un camarade.

### Critères de réussite:

Tout comme les objectifs, les critères de réussite doivent être clairement définis et avec les élèves. En effet, il ne s'agit ni d'établir un "barème de notation" ni de suggérer aux enseignants ce qu'ils doivent apprécier ou pas! Mais de faire prendre conscience de ce que représente l'**auto-évaluation** dans la conquête de l'autonomie.

Ainsi, par exemple, si le "tour" a réussi du premier coup ou au 2<sup>ème</sup> essai, l'objectif est atteint. (J'ai lu, j'ai compris, j'ai communiqué, je me suis fait comprendre...)

Ce qui suppose en particulier que toutes les informations ou recommandations nécessaires et utiles ont bien été

- recensées et mémorisées par G1

- communiquées dans de bonnes conditions par G1 à G2

- enregistrées par G2

- exécutées par G2 et G3.

### Prolongements possibles:

- prévoir deux autres situations du même type afin de permettre aux différents groupes d'accéder aux mêmes performances

- trouver des situations pour **faire écrire** la règle du jeu.

## FICHE 2

### REGLE DU JEU

Laquelle des 21 ?

Il faut 21 cartes, par exemple celles d'un jeu de cartes normal.

Mais on peut aussi les fabriquer:

exemple: on découpe 21 petites fiches dans du bristol (15 x 7 cm environ) sur lesquelles on écrit des noms de villes différents, des noms d'animaux ou tout simplement des prénoms...

(on peut aussi utiliser des fiches réalisées en éducation à l'image, comme indiqué dans les précédents numéros).

**Deux joueurs A et B:** « A » exécute le "tour" à « B ».

**Principe du jeu:** « A » doit retrouver une des 21 cartes. La carte à trouver (on l'appellera « T ») est choisie par « B » qui n'en change pas, évidemment, en cours de partie.

### Technique:

1) « A » retourne sur la table les 21 cartes en faisant 3 paquets P1, P2 et P3 de 7 cartes.

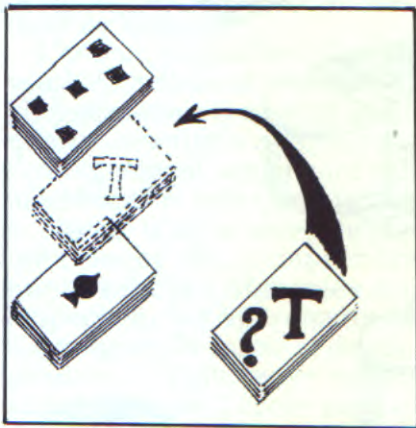
Afin de montrer que les cartes sont bien mélangées, les paquets sont formés en mettant une carte dans P1, puis une dans P2, puis une dans P3, puis une deuxième dans P1, une deuxième dans P2, une deuxième dans P3...et ainsi de suite jusqu'à 7 cartes dans chaque.

« A » demande à « B » de choi-



sir une carte, de ne pas lui dire laquelle, mais de lui indiquer dans quel paquet se trouve « T » (la carte à trouver)

2) « A » remet en paquets les cartes de P1, P2 et P3, empile les paquets en mettant celui qui contient « T » entre les deux autres.



3) même chose qu'en 1): « A » retourne les 21 cartes sur la table en faisant 3 paquets de 7 cartes...et « B » lui indique le paquet où se trouve « T » (T est toujours la même carte, mais elle n'est pas forcément dans le même paquet)

4) même chose qu'en 2)

5) même chose qu'en 3)

6) « A » retourne maintenant les cartes l'une après l'autre sans faire de paquets.

« T » est automatiquement la onzième carte retournée.

### FICHE 3

La construction des connaissances, scientifiques ou pas, se fait toujours à travers la mise en relation de ce que l'on sait par

les expériences antérieures et de ce que l'on découvre par les nouvelles expériences. Nous devons provoquer ces dernières et non pas attendre qu'elles arrivent d'elles-mêmes; les inclure donc dans tout projet d'apprentissage de la lecture sera un des objectifs des enseignants.

### INSTRUCTIONS ET MODE D'EMPLOI

[d'un appareil photo simple (trouvé en "cadeau" dans une boîte de lessive)]

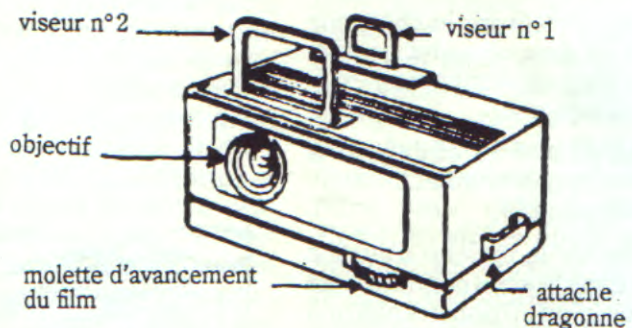
Cette fiche peut être utilisée conjointement à la précédente comme activité autonome.

La notice présente tout d'abord deux vues de l'objet permettant de repérer l'emplacement des différentes pièces fonctionnelles:

- la première, vue trois-quarts avant-gauche, légèrement de dessus;

prendre à charger le film, à le faire avancer, à viser et à prendre une photo (dans le cadre de l'éducation à l'image par exemple). C'est évidemment possible même si on ne dispose que d'un appareil, à la condition de modifier la séquence des opérations. En effet, avec ce type d'appareil, le chargeur, une fois engagé dans son logement et le film avancé pour une prise de vue, ne peut être retiré, sous peine d'être "voilé": le film n'étant plus protégé, la photo sera perdue. On sautera donc l'étape n° 3 (dessin n° 4) qui consiste à faire avancer le film en tournant la "molette" (rotella), et on fera prendre la position de visée (figure n° 5). Dans ces conditions on peut engager et retirer le film autant de fois que nécessaire. L'étape d'avancement du film sera effectuée par chacun au moment des prises de vues.

La deuxième, celle dont nous nous occuperons ici, ne nécessi-

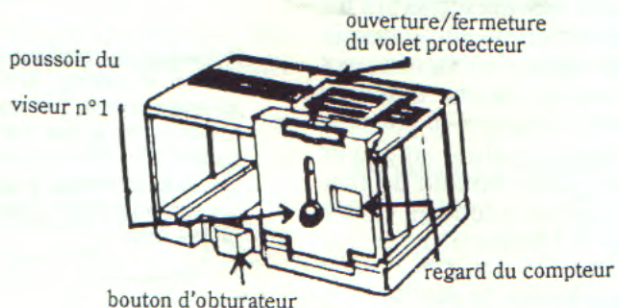


- la deuxième, trois-quarts arrière-droite, également de dessus. Y figurent les noms des parties à utiliser.

Puis, méticuleusement, sont

te pas d'appareil (à la limite un seul suffirait aussi).

On laisse telle quelle la première partie des deux dessins descriptifs: ce sont les points de



décrites les opérations d'ouverture, de chargement du film, de visée, d'avancement du film... et de prise de vue.

repère utiles à la lecture du reste: le vocabulaire spécifique.

Plusieurs possibilités s'offrent à nous:

La première façon d'exploiter ce document serait bien sûr celle pour quoi il a été conçu: ap-

1) On laisse le texte tel qu'il est, mais on efface les numéros d'ordre des dessins. Après les avoir

photocopiés, on change l'ordre des dessins et on demande de re-placer leurs numéros respectifs.

2) Ou bien on inverse, c'est-à-dire qu'on efface dans chacun des textes le numéro du dessin correspondant (dessin 1, dessin 2, etc...). Et on demande d'associer dessins et textes.

3) Une variante intéressante pour les plus grands:

On ne donne aux élèves que les dessins (y compris bien sûr les deux premiers), tels qu'ils sont sur l'original, et on demande de rédiger la notice. On comparera d'abord les notices individuelles, oralement par exemple, et on rédigera en commun la notice issue du consensus, puis, on contrôlera avec l'original.

En dehors du fait que nous traitons par ailleurs de la photographie à l'école, ce type d'écrit est de nature à éveiller la curiosité et l'intérêt. On peut s'en procurer facilement de toutes sortes.

1 Pour introduire le chargeur il suffit de tirer le volet protecteur du film, du haut vers l'extérieur. (dessin n° 1)

2 Introduire le chargeur à fond et refermer le volet. (dessins 2 et 3)

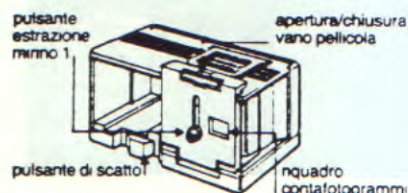
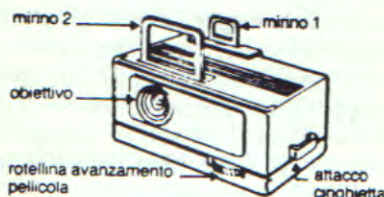
3 Tourner la molette d'avance du film dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à l'apparition, dans le regard compteposes, du n° 1. (dessin n° 4)

Quand la molette se bloque, l'appareil est prêt pour la prise de vue.

4 Pour photographier, mettre en place le viseur en soulevant les deux parties comme sur le dessin n° 5. Tenir l'appareil fermement et viser un sujet à une distance minimum de 3 mètres si possible le soleil dans le dos. Appuyer doucement sur le bouton de l'obturateur. Faites attention de ne pas couvrir l'objectif avec les doigts.

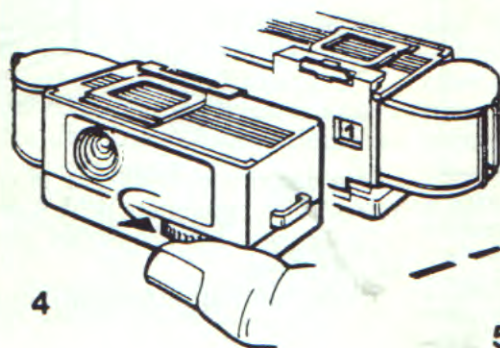
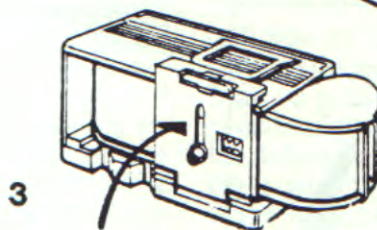
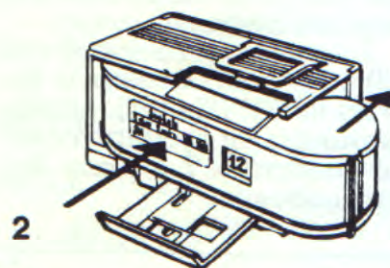
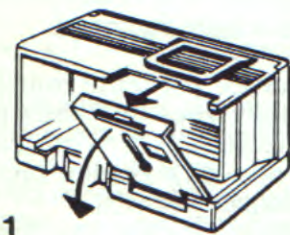
5 Pour prendre la vue suivante, tourner la molette jusqu'à son blocage. Ne pas forcer ! Le film est fini quand la molette reste bloquée après une prise de vue. Ne pas insister!

6 Ouvrir le volet protecteur et retirer le chargeur (voir le point 1) et le porter aussitôt à faire développer.



1 Aprire il coperchietto per l'inserimento della pellicola, è sufficiente tirare dall'alto verso l'esterno. (disegno 1)

2 Inserire la pellicola e quindi spingere a fondo. Chiusure il coperchietto. (disegni 2 e 3)



3 Girare la rotellina di avanzamento in senso antiorario fino all'apparizione, nel riquadro contafotogrammi, del numero 1. (disegno 4)

Quando la rotella si arresta l'apparecchio è pronto per scattare la prima foto.

4 Per fotografare estrarre completamente il doppio mirino. Tenere la Color Time 110 ben salda tra le mani ed inquadrare il soggetto ad una distanza minima di 3 metri, accertandosi di avere il sole alle spalle. Premere **dolcemente** il pulsante di scatto. (disegno 5) Attenzione a non coprire l'obiettivo con le dita.

5 Per scattare la fotografia successiva girare la rotellina di avanzamento fino a quando non si blocca. Non forzare! La pellicola è terminata quando la rotellina di avanzamento si è completamente bloccata. Non forzare ulteriormente.

6 Terminata la pellicola estrarla aprendo il coperchietto (vedi il punto 1) e portarla subito a sviluppare e stampare dal fotonegoziante di fiducia.