

NOUVELLES ACTIVITÉS PÉRI-ÉDUCATIVES : DES ALBUMS ET DES JEUX

■■■■■
Annie Janicot
■■■■■

Dans le cadre de la réforme des rythmes scolaires et de la mise en place des projets éducatifs territoriaux, dont l'objectif annoncé dans la circulaire n° 2013-036 du 20-3-2013 est de « proposer à chaque enfant un parcours éducatif cohérent et de qualité avant, pendant et après l'école, organisant ainsi, dans le respect des compétences de chacun, la complémentarité des temps éducatifs »¹, quelle peut être la place du livre et de la lecture ? Des réponses ont déjà été données dans les communes engagées dès septembre 2013, cet article en présente une préparée pour la rentrée de septembre 2014² et vise à initier le partage d'autres expériences.

La commande passée était de proposer « *des albums et des jeux* » à la tranche 5-7 ans, les élèves de grande section et de CP. Il ne s'agit pas de décrire ici l'ensemble du dispositif mais de réfléchir sur cette proposition d'activités à un moment où, depuis plusieurs années, – même si des listes de titres de littérature de jeunesse existent pour chaque cycle sur Eduscol³ – les incitations à développer les BCD, voire à renouveler les fonds ou à s'appuyer sur des supports authentiques, ne constituent pas une orientation nationale aussi volontaire que dans les années 80, 90 voire début 2000. Par ailleurs, le développement du numérique n'est pas sans conséquence sur la diminution de la place du livre dans les mains des enfants, même s'il ne s'agit pas ici d'opposer les deux supports.

Des questions se posent : comment créer de l'intérêt tant chez les animateurs adultes que chez les enfants, comment « *organiser des activités périscolaires prolongeant le service public d'éducation et en complémentarité avec lui* »⁴, comment « *favoriser l'élaboration d'une offre nouvelle d'activités périscolaires* »⁵ ?

1 ► http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html?cid_bo=70631. 2 ► En l'occurrence, il s'agit d'un partenariat entre la ville de Charleville-Mézières et l'atelier Canopé du département des Ardennes. 3 ► <http://eduscol.education.fr/cid58816/litterature.html> 4 ► id. 5 ► id.

LE CHOIX DES LIVRES

Le travail régulier avec une bibliothécaire spécialisée jeunesse de la Bibliothèque départementale des Ardennes a permis la découverte de certains titres, le travail en parallèle avec une conteuse a attiré l'attention sur l'importance de la langue du texte et la connaissance des programmes scolaires a également servi de guide. Un équilibre a été recherché dans la mesure où la prépondérance des albums de fiction pour cette tranche d'âge est bien connue ; des albums documentaires ont donc été recensés avec, là encore, le souci de ne pas privilégier la tendance forte vers le documentaire animalier ; des titres sur l'art et le corps humain ont été retenus. L'idée de créer des liens ou des échos entre certains titres s'imposait afin de favoriser des remémorations, mais aussi de la réactivité et des ancrages.

L'un des principes a été de choisir, pour faciliter ces jeux, des albums d'un grand format aussi souvent que possible afin d'aider les animateurs à concerner un maximum d'enfants grâce déjà à une bonne visibilité. L'idée,

a été de surprendre par la qualité des livres et, bien sûr, d'intéresser grands et petits aux sujets traités. Le tout dans un climat de détente puisqu'il s'agissait de créer pour chaque titre des jeux qui permettent, avant ou après la découverte du livre, un retour actif sur le contenu pour vérifier, approfondir, mieux voir et mieux apprécier, pour soi seul ou à plusieurs, le sujet, le déroulement, le texte ou les illustrations.

Les albums documentaires

Une recherche avait été effectuée dans les mois précédents avec des enseignants de cycle 2 et certains titres sortaient du lot.

♦ **Oxiseau** (40x29cm), Pittau et Gervais, éditions des Grandes personnes

C'est le type même du livre qui donne à voir. Les auteurs semblent s'être placés devant le grand écran blanc de la double page et s'être demandé comment rendre les lecteurs, grands et petits, curieux ? Ils ont produit une réponse en forme de jeux sur le noir et blanc et la couleur, jeux de caches et jeux de découpes et de recomposition, comme le laisse comprendre le jeu de mot sur le titre. Chacune des présentations permet un focus particulier sur les silhouettes, les becs, les têtes, les ailes, les œufs, et les corps complets ; à chaque fois, le regard



est guidé pour donner envie de revoir, comparer, vérifier. L'enfant approche ainsi la grande diversité des oiseaux, variété des espèces, variété des tailles, des coloris, etc. Peu de texte, on l'aura compris, si ce n'est le nom des oiseaux.⁶

♦ **Que faites-vous avec ça ?**

(25x25cm), Steve Jenkins & Robin Page, Le Génévrier⁷

Dans cet album, il s'agit aussi d'aiguiser regard et curiosité, mais d'une autre façon : une question sur une double page, les réponses sur la suivante, avec implication du lecteur : « *Que faire avec un tel... ? Si tu étais un ornithorynque, il te servirait à...* ». Les nez, les oreilles, les pattes, les bouches, les queues, on incite les enfants à observer le grossissement, à s'étonner, à découvrir. Et on découvre un poisson à 4 yeux, deux pour voir au-dessus du niveau de l'eau, deux au-dessous. Et on découvre une oreille dans une patte. On doute bien sûr, on veut en savoir plus. Les dernières pages de l'ouvrage fournissent des informations précises sur chacun des animaux. À l'heure où

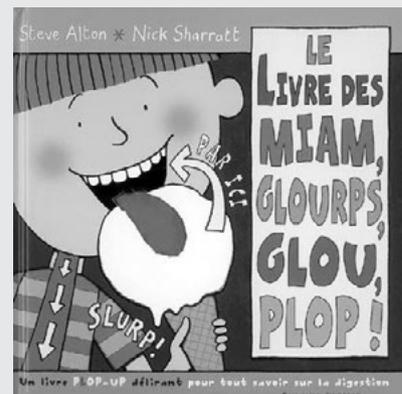
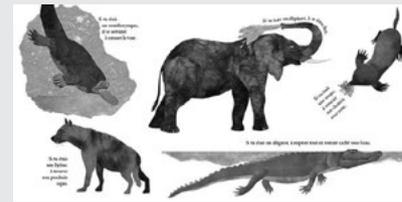
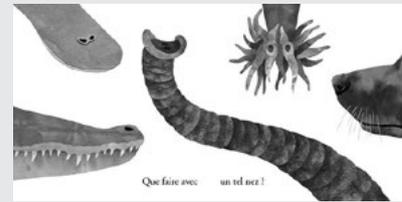
6 ► Prenez le temps de regarder le feuilletage animé proposé sur Youtube par des étudiants de l'Institut de l'Internet et du Multimédia... <https://www.youtube.com/watch?v=Apl-GQU-E2H8>. 7 ► http://www.genevrier.fr/catalogue_zoom_plus.asp?NLI_NUM=44&NPA_NUM=125. 8 ► Cf. Guillaume Lecointre : <http://www.fondation-lamap.org/fr/page/10998/la-classification-des-tres-vivants-principes-g-n-raux>. 9 ► <http://www.gallimard-jeunesse.fr/Livres-pour-enfants-Gallimard-Jeunesse/Auteur/Steve-Alton> & <http://www.alcs.co.uk/CMSPages/GetFile.aspx?nodeguid=8c977c69-afcc-4b37-894d-25cc325a08f9>.

la nouvelle classification fondée sur la description anatomique est encore mal connue des enseignants et des adultes en général⁸ ces livres seront bienvenus pour la cohérence avec ce qui se pratique en classe.

♦ Le livre **De l'œuf à la poule** de la collection « *Les maxi-docs* » aux éditions Milan jeunesse mériterait également un développement, pour la dimension de ses pages (34x39cm) et la qualité iconographique, soutenue par un dévissage sur fond blanc. Est montré le développement du poussin dans la coquille, affichée la croissance du poussin à l'adulte, et le lecteur pénètre dans le poulailler, prêt à toucher.

♦ Autre domaine documentaire : le corps humain. **Le livre des miam, glourps, glou, plop ! Un livre pop-up délirant pour tout savoir sur la digestion**, Steve Alton⁹, illustrations Nick Sharratt, Gallimard Jeunesse

Là aussi, il s'agit de découvrir ce qu'on ne peut observer à l'œil nu, mais cette fois à l'intérieur du corps humain. Cet album surprend par le déploiement initial en *pop-up* d'une bouche en 3D et final d'un enfant installé sur les toilettes. Et tout au long du livre, des doubles pages avec volets, tirettes, disques ou autre pliage à amplifier attirent l'attention sur



des informations et transformations, alliant précision, densité et humour. Comme pour les autres livres, plusieurs lectures n'épuiseront pas ses ressources. Les auteur-illustrateur-designer utilisent différents médias architecturaux, graphiques et textuels pour permettre à chacun d'explorer l'appareil digestif à sa guise et selon son âge. Les choix inverses de la simplification ont été effectués ici, les termes exacts sont utilisés, mais différents niveaux d'accès sont proposés : ce qui saute aux yeux n'est pas forcément immédiatement compréhensible et la complémentarité ou redondance des moyens permet un approfondissement.

♦ Enfin, deux livres sur l'art ont été sélectionnés : **Mon très grand livre de l'art : je vois des choses que tu ne vois pas !** Doris Kutschbach, Milan jeunesse, (41x29cm) & **Jeumagik : mosaïque d'Orphée**, Hélène Kérillis, Joanna Boillat, L'élan vert (collection Pont des arts), 33x25cm

Le premier propose plus de 20 tableaux créés du 16^e siècle à 1981, pour ce qui est des dates connues, de Holbein à Keith



Haring, de l'art égyptien ou indien à Seurat et à l'avant-garde russe, à l'art brut et au pop art. Une grande diversité de styles donc. L'œil embrasse chaque tableau à chaque page tournée. Mais comment regarder davantage encore ? Les auteurs avancent un ensemble de questions en un texte coloré, isolent des détails qu'immédiatement le lecteur se sent obligé de repérer dans le tableau. Les noms d'artistes et les précisions sont donnés en fin d'ouvrage. Avec

Jeumagik¹⁰, on est totalement dans la transgression. Transgression du genre puisque c'est par la fiction que les responsables de la collection souhaitent emmener les enfants vers une œuvre d'art. Transgression encore puisque l'auteur et l'illustratrice s'inspirent très librement du tableau original pour créer et figurer les personnages et amener les enfants jusqu'à la mosaïque romaine d'Orphée charmant les animaux. Fiction et mythe sont bien liés. La connaissance de l'œuvre fera son chemin dans la tête des enfants.

Les albums de fiction

Les albums de fiction ont été choisis pour la part de visibilité qu'on peut offrir à des enfants de 5 à 7 ans, visibilité par l'illustration dans sa diversité potentielle mais aussi « visibilité » par le jeu vocal, l'étrangeté ou la répétitivité de la langue, voire l'absence de texte.

C'est le cas pour **Le chat botté** de Perrault, dont la langue peut surprendre, mais c'est une forme d'exotisme dont il serait dommage de se priver. Et c'est l'illustration par Albertine qui a été choisie, pour les caractéristiques de son style graphique, sa tendance à allonger toutes les

formes, y compris les personnages. Elle propose plusieurs pages sur son site (<http://www.albertine.ch/03jeunesse06.html>).

♦ L'album **Sssi j'te mords, T'ES MORT !** de Pierre Delye et Cécile Hudrisier fait partie des contes de randonnées proposés tant pour leur intérêt langagier que pour

La librairie **Comptines** de Bordeaux en fait une présentation intéressante : « Ses images vivement colorées, où le vert et le rouge dominant, présentent une alliance de délicatesse (finesse du trait, détails précieux) et d'incongruité (corps très étirés, disproportionnés, décors décalés : la serviette fleurie du roi, la robe à faux-cul de la princesse...) qui fait toute la saveur de son travail et illustre très bien le réalisme-fantastique propre au conte. Le traitement récurrent de deux motifs déclinés à chaque page en est un bon exemple : le décor floral – herbes folles, fleurs et céréales perchées sur de très très longues tiges – semble tout droit sorti de l'imagination d'un peintre qui aurait longuement observé la nature pour mieux la distancer ; la forme oblongue du moulin surmontée d'une cocasse petite pique se retrouve elle dans le bonnet du meunier, sur les pâtisseries, la vaisselle, le carrosse ou même la poitrine de la princesse ! C'est charmant (au sens envoûtant, comme un filtre de fantaisie), drôle et tout à fait en accord avec l'imaginaire du conte. »

► présentation complète : <http://librairiecomptines.hautetfort.com/archive/2009/04/02/le-chat-botte-album-conte-de-charles-perrault-illustre-par-a.html>

les possibilités participatives et théâtrales qu'ils offrent.

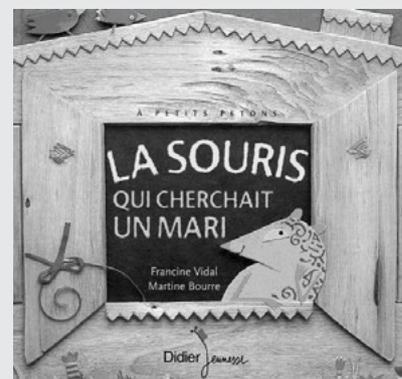
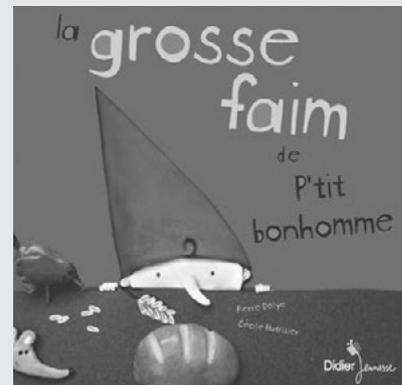
♦ Des mêmes auteurs, **La grosse faim de p'tit bonhomme**, conte traditionnel qui déconstruit et reconstruit une chaîne de production, du pain à la terre et inversement.

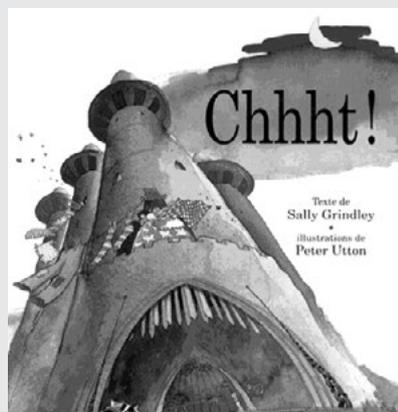
♦ **La souris qui cherchait un mari** (Francine Vidal, Martine Bourre) trouve son intérêt, outre le choix des matériaux de l'illustration et les onomatopées, dans la fin tragique, ironique aboutissement d'un désir incontrôlable.

♦ Le titre **Bob ? Bob le zèbre ? Bob le singe...** de Myriam Picard et Jérôme Peyrat est une autre forme de quête de soi. Le sort des autres semble toujours préférable au sien jusqu'à ce qu'enfin on trouve sa place et son utilité dans la société, avec même quelques signes de reconnaissance.

♦ Dans **Le masque du lion** (Margarita del Mazo¹¹, espagnole & Paloma Valdivia, chilienne) publié aux éditions OQO¹², le jeune lion prend plaisir à être lui-même, à jouer et à rire et ne réussit pas à entrer dans le rôle que voudrait lui voir assumer son père. Le jeu sur les couleurs est remarquable de page en page.

10 ► <http://www.cndp.fr/crdp-aix-marseille/spip.php?article1139> 11 ► <http://margaritadelmazo.blogspot.fr/> 12 ► <http://www.oqo.es/editora/fr/content/le-masque-du-lion>





♦ **Le garçon sans ombre** de Pedro Penizzotto (argentin), une histoire toute en mouvement qui conduit à réfléchir et observer attentivement les illustrations mais aussi les véritables ombres, bien sûr.

♦ Dans **Chhht !** l'interpellation du lecteur est directe tant dans l'action de contrôle de l'activité des personnages que dans le contrôle de sa propre voix, le chuchotement devenant la règle.

♦ Dans **Loup noir**¹³ d'Antoine Guillopé, l'auteur-illustrateur joue aussi sur les peurs qu'il suscite par l'univers de solitude dans lequel évolue l'enfant, le jeu sur les points de vue et les couleurs, les risques qui surgissent et les échanges qui naissent entre lecteurs pour confronter presque nécessairement sa compréhension à celle de l'autre.

13 ► <http://jeunesse.casterman.com/docs/Contents/197/DOSSIER%20LOUP%20NOIR.pdf>

LES JEUX

L'idée d'associer ces albums et des jeux dans le temps péri-éducatif vise à mettre rapidement l'enfant en activité pour l'inviter à manipuler seul et à plusieurs le « matériau » découvert dans le livre. Les jeux conçus ont des bases connues comme le memory, les jeux de bataille, jeux de loto, jeux de familles, jeux de l'oie, jeux de mime ou puzzles. Leur intérêt réside dans le regard nouveau apporté par l'album ainsi que dans les variantes ou ouvertures laissées aux enfants eux-mêmes.

Trouver deux cartes d'ombres identiques amène à observer avec précision les gestes ou attitude de l'enfant qui s'énerve (**Le garçon sans ombre**) et le mouvement de ses lacets qui se dénouent ou les autres personnages auxquels on n'avait pas forcément prêté attention, etc. Les puzzles de cinq illustrations de l'album **Le masque du lion** font toucher du doigt, par la recherche des indices de proximité, les variations de la représentation de la tête et de la crinière du lion, les différentes positions du corps et les choix de couleur des fonds de page. Le méli-mélo des animaux de la basse-cour (**De l'œuf à la poule**) provoque de la même façon un regard plus attentif à la forme et la couleur des pattes, aux types de plumage ou aux différentes têtes.

| TITRE / ÉDITEUR | GENRE | TYPE DE JEU | ENJEU | APPORT ÉDUCATIF |
|---|---------------------------|--|---|--|
| Le garçon sans ombre / Mijade | Fiction | Jeu de mémoire Jeu de la bataille | Visualiser la similitude/différence | Sciences |
| Bob ? Bob le zèbre ? Bob le singe ?... / Les Editions du Ricochet, 2010 | Fiction | Jeu de familles (animaux ou métiers) | Associer photographie, illustration du livre et dessin | Enrichissement lexical |
| Que faites-vous avec ça ? / Le Génévrier | Documentaire animalier | Jeu de loto (cartes « détails » montrées) | Retrouver à qui appartient le détail montré (nez, bouche, oreille, patte, queue, yeux) | Nouvelle classification animale, description |
| Jeumagik / L'Élan vert | Docu-fiction art | Jeu de l'oie (règles du livre) | À partir de la mosaïque romaine et des règles proposées dans le texte. Sans départ et arrivée. Victoire : faire un double 6 | Histoire des arts Collection « Le pont des arts » |
| De l'œuf à la poule / Milan (Maxi-docs) | Documentaire animalier | Méli-mélo | Photographies d'oiseaux A4 découpées en 6 (observation) | Découverte du monde Sciences |
| La grosse faim de petit bonhomme / Didier Jeunesse | Fiction | Jeu de chaîne | Reconstruire la chaîne réelle de l'eau au pain | Découverte du monde / Sciences |
| Le chat botté / La joie de lire | Conte du patrimoine | Jeu de l'oie | Jeu chronologique pour aider à mémoriser les phases de l'histoire. Règles à élaborer en partie avec les enfants. | Patrimoine Langage |
| Loup noir / Casterman | Fiction sans texte | Jeu de loto descriptif (cartes non montrées) | Le meneur décrit ce qu'il voit (silhouette noire ou blanche, vues de près/de loin, etc.) | Enrichissement lexical illustration |
| Oxiseau / Les grandes personnes | Documentaire animalier | Manipulation des caches, et bandelettes (animaux composites) | Soulever, déplier, associer | Nouvelle classification animale, description |
| Le masque du lion / OQO éd. | Fiction | Puzzles mélangés | Observation, repérage | Illustration |
| La souris qui cherchait un mari / Didier jeunesse | Fiction | Lecture participative | Attention, jeu vocal | Structure de randonnée |
| Le livre des miam, glourps, glou... / Gallimard | Documentaire Corps humain | Jeux de mime | « Imagination » | Sciences |
| Sssi j'te mords, t'es mort ! / Didier Jeunesse | Fiction | Lecture participative | Attention, jeu vocal (sonorité « s ») | Structure de randonnée |
| Mon très grand livre de l'art / Milan | Documentaire art | Jeux proposés dans le livre | Attention visuelle, acculturation | Histoire des arts |
| Chhht ! / Pastel | Fiction | Lecture participative comme dans le livre | Émotion, jeu vocal (chuchotement) | Acculturation (l'ogre) |

Le jeu de l'oie fondé sur le **conte du Chat botté** respecte la chronologie du conte, l'oie qui permet la duplication du nombre de points est remplacée par des bottes, mais les cases à règles spécifiques peuvent être inventées avec les groupes d'enfants : quelles sont les cases risquées ou dangereuses qui vont obliger à passer un tour ou revenir au départ ou encore

être emprisonné ? Le moment de la noyade, la rencontre de l'ogre ? Outre la remise en mémoire du déroulement par l'enchaînement des cases, les échanges ainsi créés permettent de revenir sur des passages précis.

Par contre, si **Jeumagik** conduit spontanément à un autre jeu de l'oie sur la mosaïque romaine, en l'occurrence les règles du type « Rejoue », « Passe ton tour », « Recule d'une case » étaient déjà suggérées par l'auteur du texte,

mais ce jeu n'a pas de case de départ et n'a pas de sens chronologique. Il se termine dès qu'un joueur obtient un double six, ce qui lui permet de rejoindre Orphée charmant les animaux avec sa lyre.

Le jeu de loto réalisé pour accompagner **Que faites-vous avec ça ?** permet d'associer un détail corporel et l'animal auquel il appartient. Encore faut-il se souvenir, voire vérifier. La tête de l'aigle pourrait inviter à la placer dans les becs/

bouches ; et bien non, c'est la spécificité de l'œil qui est soulignée. La règle imposée pour le jeu de loto de **Loup noir** conduit à des comportements autres : le meneur de jeu ne doit pas montrer la carte qu'il a en mains, il doit décrire ce qu'il voit et les autres doivent reconnaître l'une des cases de leur plateau. S'il s'agit de l'enfant, est-il vu de face, de dos, voit-on sa silhouette blanche ou noire ? De près ou de loin ? Même question pour le loup, jusqu'au gros plan sur ses yeux ou sa position de saut sur l'enfant ? Sur ou vers l'enfant ? C'est peut-être le moment pour chacun de révéler sa compréhension de l'histoire.

Certains jeux peuvent commencer de manière très ouverte par la découverte des supports comme pour **Bob ? Bob le zèbre ? Bob le singe...** ou **La grosse faim de p'tit bonhomme**. Pour le premier titre, les enfants réalisent eux-mêmes des rapprochements de cartes : un zèbre photographié, un zèbre dessiné, un zèbre peint et le mot : zèbre. Et on s'aperçoit que chaque animal est représenté selon ces quatre modes. Ou bien seront rassemblées toutes les photographies, puis en une seconde colonne tous les mots, puis tous les dessins et enfin toutes les illustrations peintes issues de l'album de fiction. C'est, dans les deux cas, l'occasion de citer les diffé-

rentes techniques et les différents métiers et outils qui permettent ces représentations. Il va s'agir alors de décider si, dans le jeu de familles, on choisit de rassembler des familles d'animaux ou des familles de techniques, en choisissant un métier. Pour le second titre, les enfants qui ont entendu l'histoire découvrent des cartes qui reprennent les différents protagonistes mais elles ne sont pas issues de l'album, ce sont des photographies des lieux, acteurs et produits réels : la terre, la rivière, le champ, le blé, le moulin et son meunier, la farine, le boulanger, le pain, etc. sans oublier le cheval et son crottin. Rapidement, les enfants font le lien et reprennent le rôle de « **P'tit bonhomme** » qui va de l'un à l'autre pour reconstituer « la chaîne de production ». Les yeux découvrent des grains de blé, des questions font passer du crottin à l'engrais industriel, et évidemment le pain fabriqué s'achète. De la manipulation aux questions et à la relecture du texte dans sa continuité il n'y a qu'un pas. L'attention est-elle alors plus soutenue ? Sans doute.

On peut même supposer que la lecture soit participative. C'est le pari effectué pour les deux contes de randonnée **Sssi j'te mords, T'ES MORT !** et **La souris qui cherchait un mari**. À tel point que le support fourni aux enfants est un

ensemble de bandelettes comportant des extraits du texte, notamment les phrases répétitives, bandelettes numérotées dans l'ordre d'intervention et comportant une représentation du personnage cité. L'adulte peut alors effectuer une première lecture-découverte de l'histoire, puis inviter, lors d'une seconde lecture, les enfants à participer à la narration. Chacun a un rôle, sur des intonations différentes, agressives, moqueuses, charmeuses, hésitantes, apeurées, etc. Et quand bien même les enfants ne savent pas encore lire, ils savent déjà jouer de leur voix et savent prendre des repères dans le déroulement. Des signes graphiques les aident aussi : les éditions Didier jouent tout à la fois sur la typographie et la couleur. On peut aboutir à des jeux théâtralisés dans l'espace.

Jeu avec la voix aussi pour **Chhht !** où l'invitation à la précaution et au chuchotement font découvrir l'efficace articulation de « la voix de couloir d'hôtel » quand vous réussissez à vous faire comprendre sans réveiller personne. Mais la voix, ce sont aussi les bruitages et les mots eux-mêmes. Belle occasion offerte par l'album documen-

taire sur le corps humain (**Le livre des miam, glourps, glou, plop !**). Au fil du livre, chacun va être amené à suivre le trajet des aliments. Connue quand il s'agit de croquer ou mâcher, moins facile lorsqu'il s'agit de simuler la descente grâce aux muscles de l'œsophage (comme lorsque vous pressez un tube) ou le malaxage arrosé de sucs gastriques dans l'estomac, la diffusion des nutriments à partir de l'intestin grêle ou l'assèchement dans le gros intestin. Reconnaissons trois fois seulement par des gestes, seulement par des mots, seulement avec des onomatopées. Puis jouons. L'un mime un moment de la digestion, les autres doivent trouver les mots.

Le rôle des adultes

Le but de cet article n'est évidemment pas de présenter de nouveaux livres mais de réfléchir ici, dans le cadre de la réforme des rythmes scolaires et de la mise en place des projets éducatifs territoriaux, à la mise en œuvre et à l'accompagnement des raisons d'interagir avec le réel grâce au langage écrit. Il est important que les animateurs comprennent l'enjeu double de détente et d'apport éducatif. On ne leur demande pas d'exiger une attention soutenue,

mais de proposer des activités incitatives contribuant à « *favoriser le développement personnel de l'enfant, de sa sensibilité et de ses aptitudes intellectuelles et physiques, son épanouissement et son implication dans la vie en collectivité.* »¹⁴

Le rôle des adultes se décline de plusieurs façons. Quelle découverte pour eux que l'engagement personnel dans la lecture à haute voix, dans le jeu avec la voix. Émerveillement, séduction sensible. Oseront-ils ? Et surtout, se donneront-ils les temps de préparation nécessaires ? Y compris au regard du vocabulaire. Il faut insister sur ce rôle d'encadrement qui est le leur, c'est-à-dire qu'ils doivent glisser le plus souvent possible le mot juste, un synonyme, une structure de phrase. Le but est de jouer, bien sûr, et pourquoi pas, de gagner une partie. Et pour cela, aider chaque enfant, comme on le fait en famille, en lui suggérant ce qu'il ne réussit pas à formuler et en répétant les mots peu utilisés, en jouant aussi avec eux. Ils sont une source – rapide, ponctuelle, spontanée – d'enrichissement des interrogations des enfants relatives à ce matériau à travers lequel l'expérience se pense, devient pensée.

Un autre type d'aide non négligeable sera le conseil pour la disposition des cartes, pour le Memory, par exemple. Un éta-

ment aléatoire sur la table rend difficile la mémoire de la localisation alors qu'une organisation en lignes et en colonnes bien structurées la facilite. Cette localisation est à la source de toute construction théorique, de toute démarche d'abstraction, de toute élaboration intellectuelle.

Comme toujours, c'est la connaissance et la conviction des enjeux de l'action qui vont déterminer son impact. « *Dans la diversité des facteurs des parcours individuels des personnes en plus ou moins grande difficulté, l'absence de pratique de la lecture dans le contexte familial de l'enfance apparaît très nettement. En outre, les personnes interrogées et qui sont conscientes de leurs difficultés, ont ressenti celles-ci le plus souvent dès le début de leur scolarité, confirmant l'hypothèse d'une faille dans l'apprentissage...* » écrit France Guérin-Pace dans le rapport de recherche « *Illettrisme et parcours individuels* »¹⁵. Prétendre que ce phénomène est connu ne suffit pas, encore faut-il mettre en place des dispositifs de rencontres positives articulées avec les autres temps de la journée de l'enfant ●

¹⁴ ► http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html?cid_bo=70631 ¹⁵ ► http://www.formationsportauvergne.com/telechargement/ficTelecharge_1/documents/actus/IllettrismeParcoursindividuelsE5424-425C.pdf

PROFITONS DE CES DEUX EXEMPLES

██████████
Jean Foucambert
██████████

La participation à ce 14^e congrès d'acteurs impliqués au quotidien dans des instances culturelles et éducatives locales a fait ressentir combien il importait de mutualiser l'analyse et l'évaluation des opérations dans lesquelles chacun était engagé afin de les diversifier et de les approfondir. On rejoint là une intention qui, autour des terrains expérimentaux de l'INRP, avait, voici plus de trente ans, présidé à la création de l'AFL. Dans les années 70, il s'agissait, en effet, pour l'école primaire de se transformer radicalement afin de permettre à tous les enfants d'entrer avec succès dans l'enseignement *secondaire*. Aujourd'hui, on peut espérer que, derrière la réforme des rythmes scolaires et la mise en place de projets éducatifs territoriaux, il est possible d'imposer une réelle complémentarité des temps éducatifs.

L'AFL a toujours affirmé la nécessité, en matière de rapports à l'écrit, de *déscolariser* et de *débibliothécariser* la chose, en clair de se donner les moyens d'en faire un apprentissage social immergeant tout apprenti dans les usages exigeants que la collectivité en fait pour penser ses évolutions. Avouons que ces formules n'ont pas toujours rencontré la compréhension qu'elles méritaient. Loin d'y voir une dépossession de l'école et de la bibliothèque, il s'agissait au contraire de leur confier l'enseignement des recours experts à un langage qui,

comme tout autre langage, s'apprend seulement à travers son usage social, c'est-à-dire à travers le besoin que l'individu en a dans la réalité de son *statut* actuel, de son implication présente et de son pouvoir effectif dans la vie collective de son environnement.

Les raisons de lire ne relèvent ni de l'école ni de la bibliothèque ; en revanche, les investissements techniques nécessaires à leur satisfaction sont du domaine irremplaçable de l'enseignement, à l'école, à la BCD, à la bibliothèque... On n'est pas complètement revenu des pratiques d'alphabetisation de l'école primaire qui – à la différence des petites classes des lycées par où se reproduisaient les classes dominantes – feignaient de voir dans l'écrit un simple codage du langage oral et non un outil de pensée autonome, instrument spécifique de la raison graphique, langage n'ayant pas plus de correspondances fonctionnelles avec l'oral que la peinture n'en a avec la musique !

Dans ce contexte, l'AFL a décidé, lors de l'assemblée générale qui a suivi ses journées d'étude de Mouans-Sartoux, de donner priorité, pour les 2 ans à venir, aux expérimentations, aux recherches et aux publications relatives à l'indispensable isomorphisme entre ce que l'apprentissage social met en place et ce que l'enseignement prend en charge pour le rendre expert. Aussi, pour commencer, engageons-nous à ne plus employer le terme péri-éducatif qui, par confusion avec le périscolaire, alimente la fâcheuse croyance d'un dedans et d'un autour... ●