

L'imagerie de la classe

À la piscine

Qu'elles se déroulent dans le cadre familial ou dans le contexte scolaire, les sorties à la piscine sont souvent plébiscitées par les enfants, même si parfois ceux-ci appréhendent un peu de se retrouver dans l'eau. Grâce à cette imagerie, ils connaîtront tout ou presque de l'univers de la piscine : activités, matériel, règlement... De quoi les rassurer. L'occasion surtout de développer, en classe, de nombreuses compétences, notamment en français.

OBJECTIFS

- Détailler des illustrations
- Lire des légendes
- Se repérer dans un séquentiel
- Faire des associations
- Élaborer des légendes (courtes et longues)
- Écrire des dialogues
- Prélever des indices
- Exercer sa mémoire visuelle et auditive
- Mimer des actions
- Enrichir son vocabulaire
- Connaître des règles d'hygiène
- Classer dans l'ordre alphabétique
- Faire des observations scientifiques

MATÉRIEL

- Reproduction agrandie de l'imagerie sur la piscine (p. 55 à 60)

- Photocopies de l'imagerie découpée en étiquettes mobiles
- Matériel spécifique à certaines activités

→ ÉTUDE DE LA PLANCHE N° 1

- Des volontaires lisent la 1^{re} planche de l'imagerie affichée au mur. Puis on cache les légendes, en demandant aux élèves de les restituer oralement. La vérification se fera au fur et à mesure. On donne ensuite une légende. Laquelle précède ? Laquelle suit ?
- Un jeu d'attention auditive consistera à repérer les intrus dans une liste de mots relevant du thème de la piscine. Exemple : « Bonnet de bain – ►►



Illustrations : © Anne Maisse

RÉSUMÉ DES ACTIVITÉS

- Lecture de chaque planche (images et légendes).
- Divers jeux d'associations : scène / extrait / légende / description.
- Mémorisation des images et restitution de leur contenu.
- Classement des actions illustrées dans l'ordre chronologique et verbalisation.
- Écriture de légendes, de phrases plus élaborées, de dialogues.
- Révision des règles d'hygiène qui s'appliquent à la piscine et élaboration d'un code de bonne conduite.
- Observation scientifique (principe d'Archimède).
- Réflexion sur le métier de maître nageur.

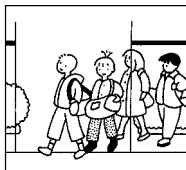
FICHE PRATIQUE À la piscine

►► Lunettes – sac de piscine – kèpi – maillot – vestiaire. »

■ Après avoir numéroté les 6 images, un meneur (le maître puis un élève) décrit brièvement l'une d'elles. Les participants doivent indiquer le plus rapidement possible l'image concernée. Exemples :

- « Je vois des sacs de piscine fermés. » (Ill. 2)
- « Je vois un peignoir accroché. » (Ill. 4)
- « Je vois 2 enfants qui se préparent. » (Ill. 3)

Le même jeu peut être reconduit en définissant l'image par ce qu'elle ne contient pas. Exemple : « Sur cette illustration, on ne voit pas de lunettes, de bonnet, de portemanteau. » (Ill. 2)



► ÉTUDE DE LA PLANCHE N° 2

■ Le maître affiche la 2^e planche de l'imagerie, numérote les scènes et distribue les étiquettes mobiles. Les élèves lisent la leur en détail avant de la retrouver sur la planche.

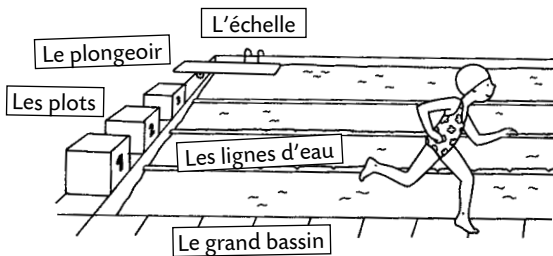
Quelles sont celles où l'eau n'apparaît pas ? (Sur les images 1 et 2.)

Le groupe citera les locaux d'une piscine. Outre le bassin, on relèvera l'entrée, l'accueil, la caisse, les vestiaires, les couloirs...

■ Un enfant mime 2 ou 3 scènes de son choix tirées de la planche étudiée. Ses camarades doivent donner leur numéro.

■ Les légendes sont relues, telles quelles, puis transformées par l'utilisation du pronom *je*.

■ On cache les légendes de la dernière image et on distribue les étiquettes mots correspondantes. Le but consiste évidemment à placer celles-ci au bon endroit (avec de la pâte à fixer).



■ Le bassin utilisé par l'école sera dessiné de mémoire. Sur place, on le mesurera pour rectifier les proportions du schéma.

■ La classe rappellera les règles d'hygiène essentielles à appliquer : passage obligatoire par les toilettes, la douche et le pédiluve. Pourquoi ?

► ÉTUDE DE LA PLANCHE N° 3

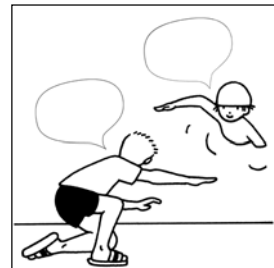
■ Les élèves, qui découvrent la 3^e planche, dont les images sont numérotées et les légendes masquées, sont invités à :

- Imaginer des légendes possibles.
- Les écrire.

→ Les comparer avec celles de l'imagerie.

→ Imaginer un dialogue entre le maître nageur et l'enfant dans l'eau.

■ Ils reçoivent ensuite la moitié d'une scène découpée dans une étiquette mobile tirée de cette planche.



À quelle image appartient-elle ? Quelle légende lui est associée ?

■ Puis on leur demande de :

- Réécrire toutes les légendes en les introduisant par *je*. Exemple :

« Je ne pousse pas. »

→ Expliquer pourquoi le non-respect du code de bonne conduite peut provoquer un désagrément, voire un accident.

- Chercher d'autres consignes relatives à la sécurité.



> Pour compléter ce règlement, on pourra se référer entre autres aux 2 premières scènes de la planche n° 4.

- Créer un petit carnet de bonne conduite.

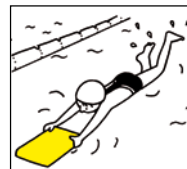
■ Pour faire travailler la mémoire visuelle, les élèves rappelleront le contenu et la légende d'une image qu'on aura occultée.

► ÉTUDE DE LA PLANCHE N° 4

■ Les enfants lisent les légendes des images numérotées de 1 à 6 sur la 4^e planche.

Concernant les 4 dernières, l'enseignant les convie à :

- Colorier en jaune les objets mentionnés.



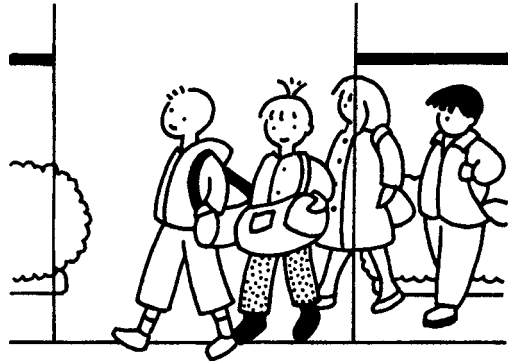
- Dire s'ils les ont déjà utilisés, ou d'autres (comme un matelas gonflable).



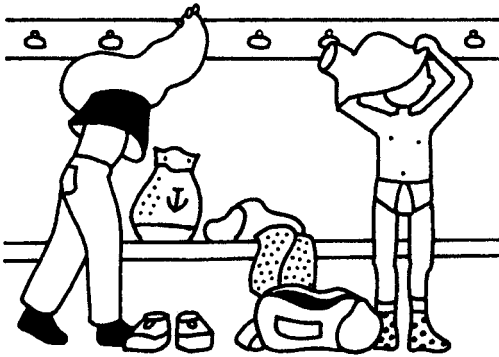
À la piscine



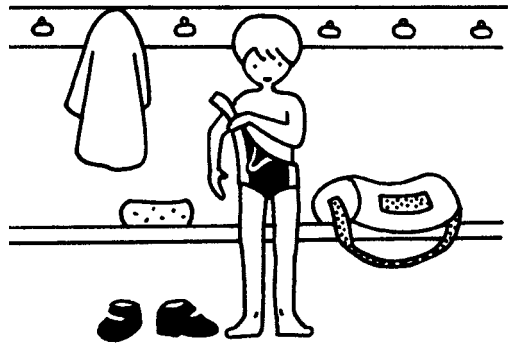
vérifier son sac de piscine



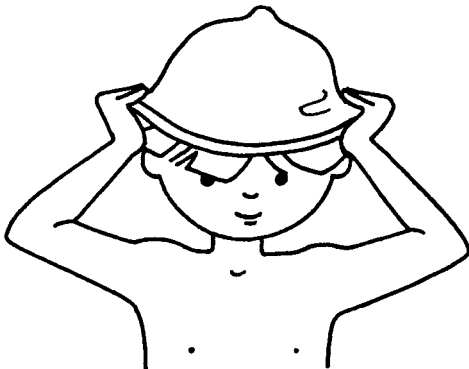
entrer dans l'établissement



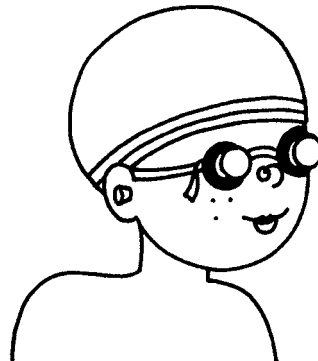
se changer dans le vestiaire



enfiler son maillot de bain



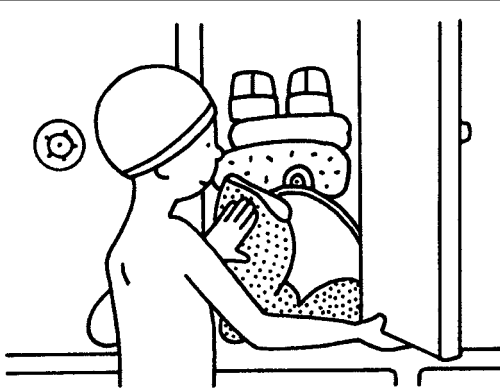
enfiler son bonnet de bain



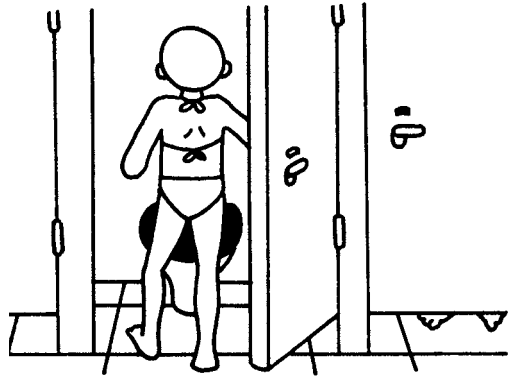
**les
lunettes
de
piscine**

les bouchons d'oreilles

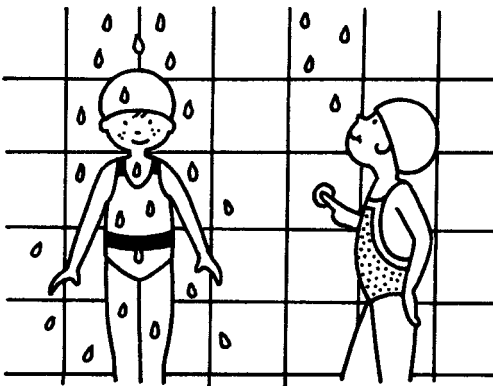
À la piscine



ranger ses affaires dans le casier



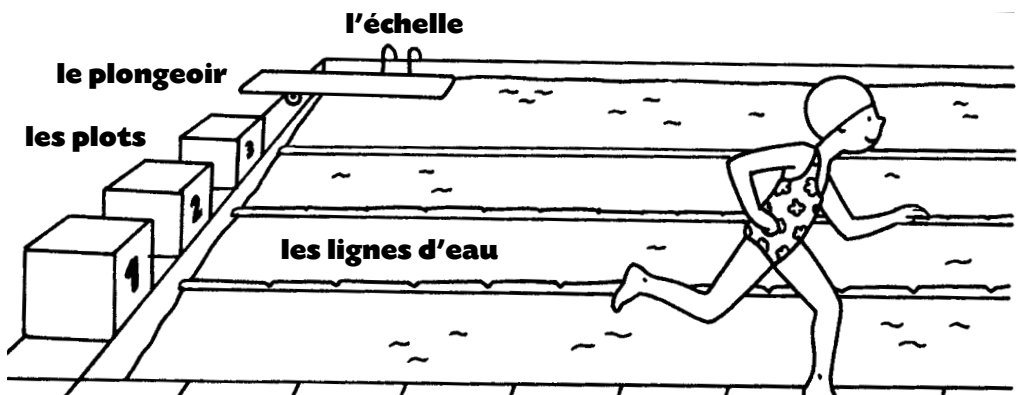
aller aux toilettes



se doucher



passer dans le pédiluve



le plongoir

les plots

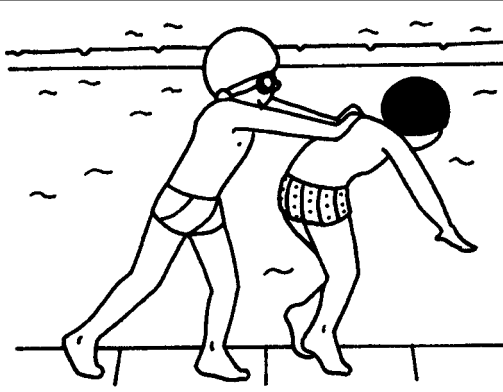
l'échelle

les lignes d'eau

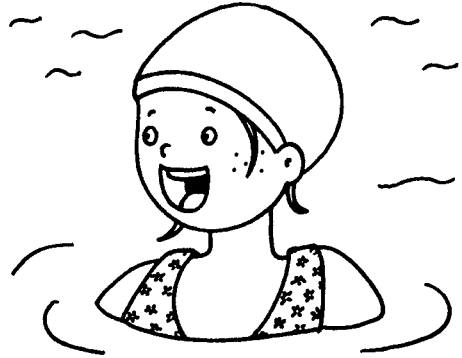
le grand bassin

ne pas courir

À la piscine



ne pas pousser



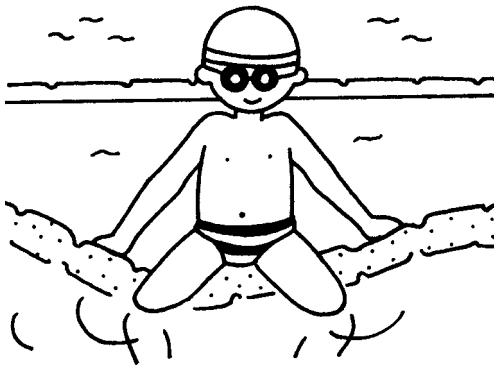
ne pas crier



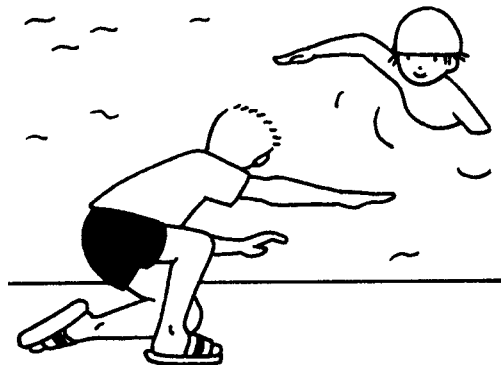
ne pas uriner dans l'eau



ne pas couler un camarade

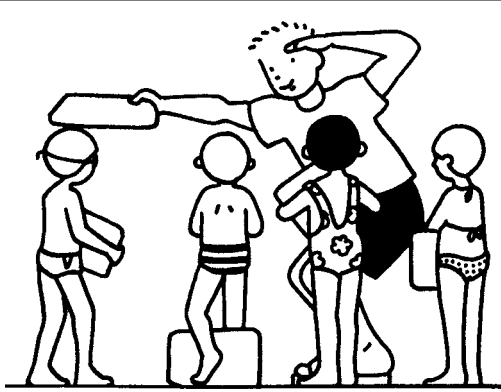


ne pas s'asseoir sur la ligne d'eau

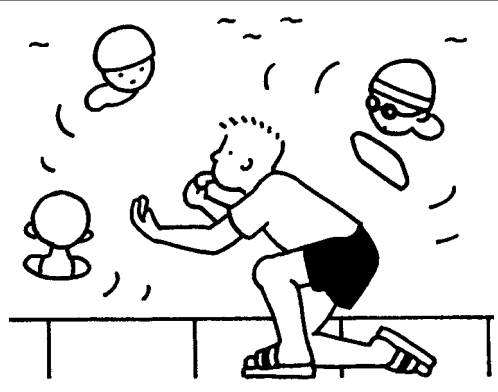


le maître nageur

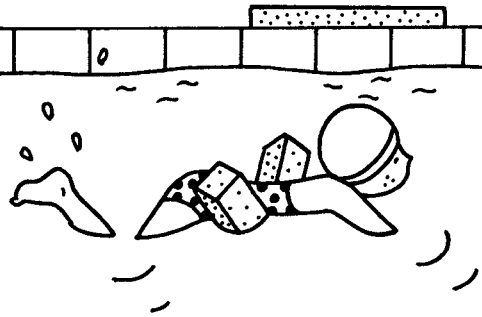
À la piscine



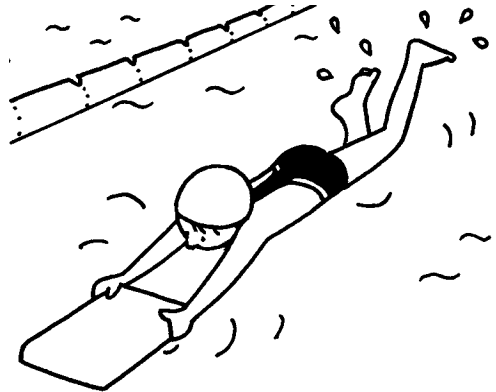
écouter les consignes



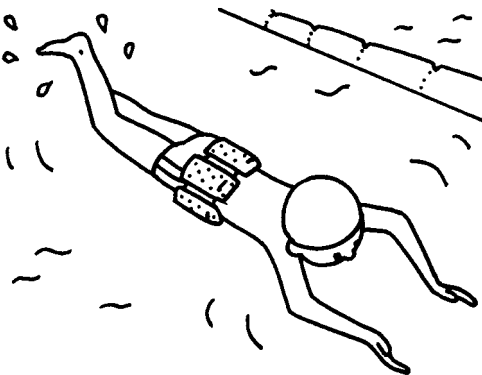
sortir au signal



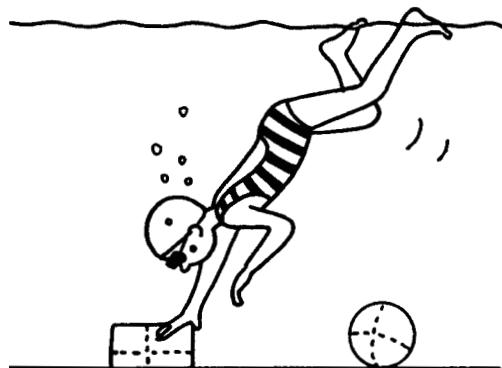
la frite



la planche

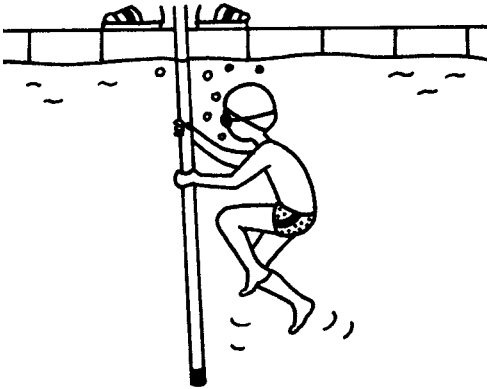


la ceinture

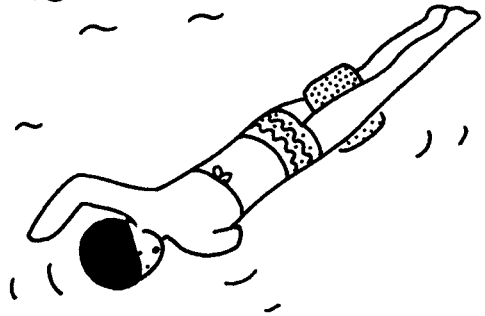


des objets lestés

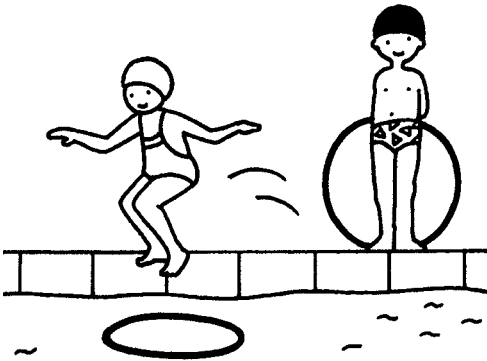
À la piscine



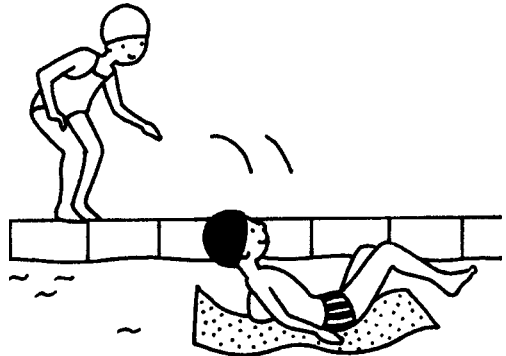
la perche



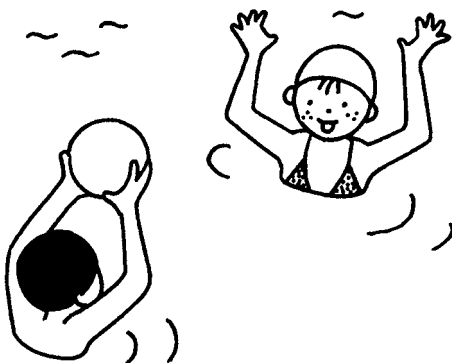
le pull-boy



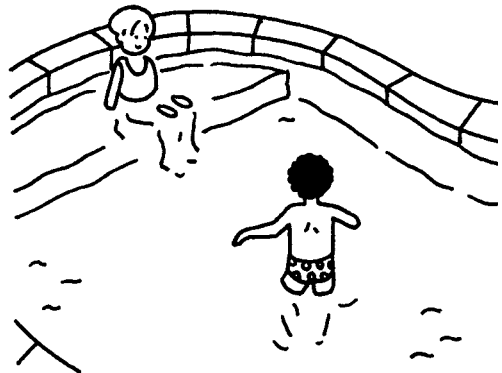
le cerceau



le tapis flottant

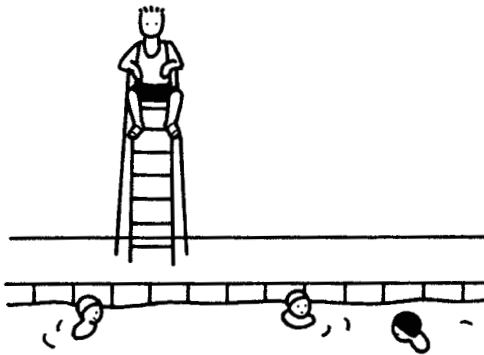


le ballon

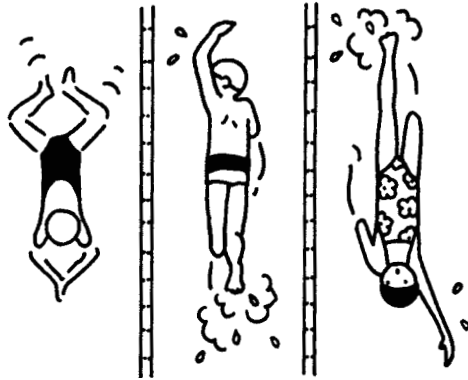


la pataugeoire

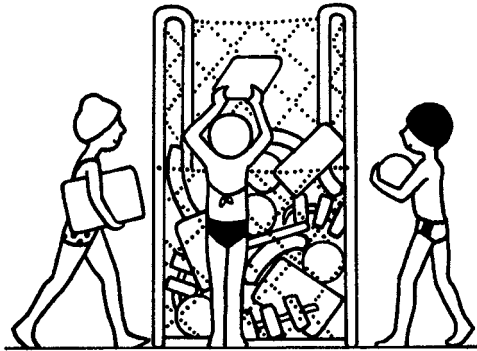
À la piscine



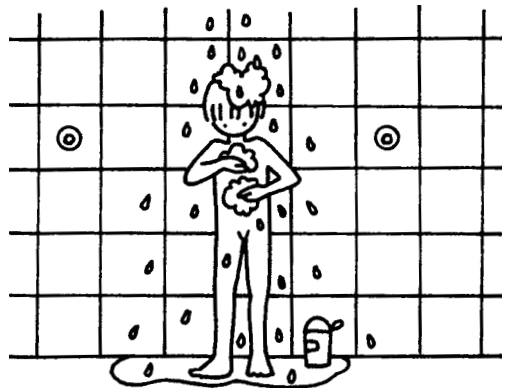
le surveillant de baignade



des nageurs



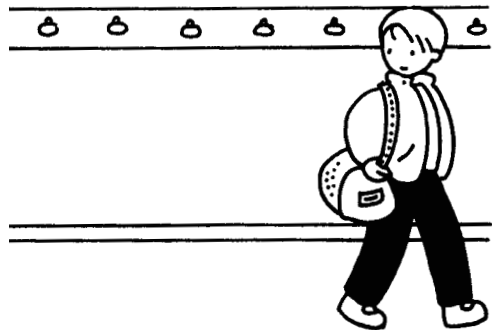
ranger le matériel



se laver



se sécher et s'habiller



ne rien oublier

D'autres idées pour l'imagerie ? Écrivez-nous, nous les réaliserons pour vous !

▶▶ → Indiquer leur utilité, l'aide qu'ils apportent lors des exercices de natation.

> Sur ce thème, voir aussi la planche n° 5.

■ Après quoi, les élèves dressent la liste des consignes qu'ils ont déjà observées en milieu aquatique. Notamment, obéir au surveillant de baignade ou au maître nageur. Dans la 2^e image, l'ordre est donné aux nageurs de sortir de l'eau par un coup de sifflet et un geste évocateur. Que doit assurer ce professionnel ? (La sécurité et les cours.)



© Mark_Vaughan - Fotolia.com

Ceux qui le souhaitent partageront leurs expériences vécues à la piscine (municipale, privée) ou en bord de mer.

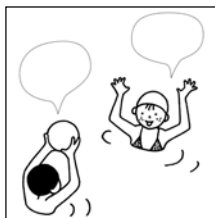
■ L'intérêt de la classe sera de nouveau porté sur le matériel. Quelles sont les propriétés de la frite ? De la planche ? De la ceinture ?

S'ensuivra une petite expérience consistant à mettre, dans une grande cuvette d'eau, des petits morceaux d'une matière flottante (écorce, par exemple) plus ou moins lestés, et à observer les différentes hauteurs sous la ligne de flottaison.

→ ÉTUDE DE LA PLANCHE N° 5

■ Les légendes de la 5^e planche de l'imagerie sont masquées. Au groupe de les imaginer, avant de comparer ses propositions avec les légendes dévoilées.

■ Les 4 dernières images montrent chaque fois 2 enfants. Les élèves écriront leurs dialogues supposés. Ces textes seront retravaillés si nécessaire collectivement, puis recopiés dans des bulles à fixer en place sur l'imagerie.



■ On proposera un jeu d'attention visuelle et auditive à partir des 6 images de la planche numérotées. Le meneur (d'abord l'enseignant, puis un élève) dit une phrase décrivant l'une d'elles.

Aux enfants de retrouver laquelle. Exemples :

- « Je vois un enfant allongé. » (Ill. 2)
- « Je vois un enfant les mains en l'air. » (Ill. 5)
- « Je vois un enfant assis. » (Ill. 6)

■ Un autre jeu consiste à retrouver dans la planche les images d'où sont tirés des extraits reproduits sur des étiquettes mobiles. Il faudra en outre les décrire.

■ On distribue des extraits de la planche à une dizaine d'élèves. Ceux-ci se regroupent lorsqu'ils possèdent des extraits d'une même scène.

→ ÉTUDE DE LA PLANCHE N° 6

■ Les enfants découvrent librement la dernière planche de l'imagerie aux légendes masquées.

L'enseignant les invite à :

- Émettre des hypothèses sur leur signification.
- Élaborer de courtes légendes.
- Les recopier sur des étiquettes.
- Les placer sur la planche et comparer avec les légendes de l'imagerie.

■ L'étape suivante consistera à rédiger d'autres légendes, plus élaborées, contenant au moins un sujet, un verbe et un complément. Exemples :

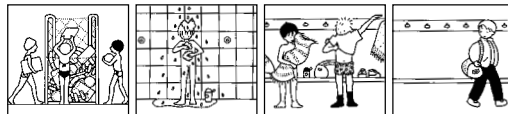
- « Après chaque fin de séance, j'aide mes camarades à ranger le matériel à l'endroit prévu. » (Ill. 3)

- « Avant de me rhabiller, je prends soin de me sécher. La température à l'extérieur étant différente, cela m'évitera d'attraper froid. » (Ill. 5)

Tous ces textes sont lus collectivement et affichés sous chacune des scènes photocopiées en agrandissement.

Éventuellement, on en fera une synthèse.

■ Le maître distribue les 4 dernières images. Il s'agit de les replacer dans l'ordre chronologique.



> On pourra faire de même en intégrant les images de la 1^{re} planche.

■ Le groupe étudie plus précisément la 1^{re} scène de la planche. Qui est sur la chaise ? Quel est son métier ? Son rôle ? Quelles sont ses interventions ?

■ À l'occasion, on fera l'inventaire d'un meuble de rangement contenant du matériel de piscine. ▶▶

►► PROLONGEMENTS

■ Sans le support des planches, les élèves compléteront ces phrases :

- Je ne coule pas...
- Je ne m'assois pas sur...
- Je passe dans le...
- Je range mes affaires dans...
- Je vérifie mon sac de...
- J'enfile mon bonnet de...
- Je n'urine pas dans...

On vérifiera avec les légendes de l'imagerie.

■ Chacun recevra un même lot de 7 scènes de l'imagerie à reclasser dans l'ordre. Les résultats seront comparés, et corrigés si nécessaire.

■ Dans chacune des lignes ci-dessous, se cachent des mots relatifs au thème de la piscine, plus un intrus :

- casier toilettes plongeoir lune plot
- plot fritessaucissepédiluve lunettes
- tapisballonperche cerceau
- ballon cerceau ceinture yaourt planche
- pataugeoire baignade maillot feu plot

L'exercice consistera à :

→ Isoler ces mots (par des traits) et entourer l'intrus.

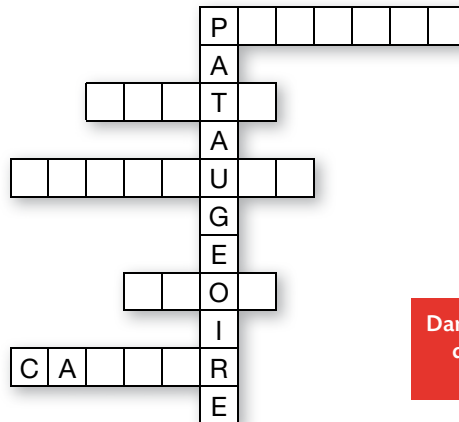
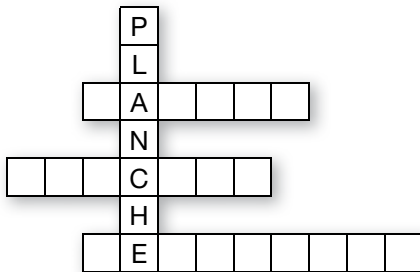
→ Lister ceux du thème et les classer par ordre alphabétique.

→ Les recopier sur des étiquettes à placer sur les planches de l'imagerie.

■ On pourra aussi proposer des mots croisés.

Par exemple, il faudra, après avoir rayé l'intrus, caser ces mots dans ces 2 grilles, en s'aidant des lettres déjà en place :

CERCEAU - FRITE - PLOT - CEINTURE - DAUPHIN
- BALLON - PLANCHE - SERVIETTE - CASIER



■ Ou encore des devinettes. Exemples :

- « On me place sous le ventre. Je n'ai pas de ceinture. » (*la frite*)
- « On me traverse pieds nus. C'est obligatoire d'y passer. » (*le pédiluve*)
- « On me tend d'un bord à l'autre. Je sépare les compétiteurs. » (*la ligne d'eau*)
- « Je reste au vestiaire. Je sers à transporter l'équipement. » (*le sac de piscine*)
- « Je suis placé au bord du bassin. Je porte un numéro. » (*le plot*)

À leur tour, les enfants prépareront des devinettes.

■ Ils pourront aussi :

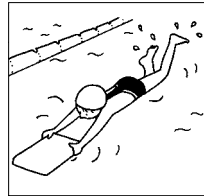
→ Composer collectivement un texte de 2 ou 3 lignes contenant l'une de ces séries de mots :

- bonnet de bain - vestiaire - établissement
- casier - pédiluve - plongeoir
- camarade - ligne d'eau - maître nageur
- consigne - planche - signal
- perche - cerceau - ballon
- surveillant - matériel - nageur

→ Construire individuellement le scénario d'une histoire courte à partir de 2 ou 3 images de leur choix.

Si on donne les 3 mêmes scènes à plusieurs élèves, on pourra comparer leurs histoires.

■ Si, lors d'une sortie piscine avec la classe, des photos ont été prises, les enfants pourront les trier et les répartir en fonction de leur ressemblance avec des scènes de l'imagerie.



© Delphimages - Fotolia.com

Dans le numéro
de février :
L'espace.