

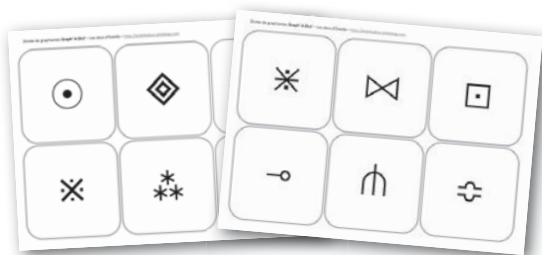
par Florent Denéchère

Les docs d'Estelle : du graphisme à l'écriture

C'est à la suite d'une conférence pédagogique (celle de Marie-Thérèse Zerbato-Poudou¹) et de lectures (*Graphisme au quotidien*²) qu'Estelle a eu l'idée de créer 2 jeux très utiles aux enseignants de maternelle. Deux propositions à la fois ingénieuses et ludiques qui permettent de mettre en relation le geste graphique et l'apprentissage de l'écriture : *Graph'A Dict* et *La lettre mystère*.

Graph'A Dict

Graph'A Dict se compose de planches de symboles que les élèves doivent faire reproduire à l'enseignante en lui donnant les bonnes consignes mais sans jamais lui montrer la forme originale. « Au coin regroupement, je demande à un enfant de sélectionner une forme sur la carte. Pendant ce temps, je me tourne vers le tableau pour ne



pas voir celle qu'il a choisie. Ensuite, les enfants me dictent ce que je dois dessiner. » Ce dispositif permet de se rendre compte que ce qu'on dit est parfois différent de ce qu'on veut faire tracer. Au début, le rôle de l'adulte est primordial : « Je m'amuse à pimenter le jeu. Si les enfants me demandent de tracer un trait droit, je le trace droit et... oblique ! Ils réagissent très vite en me disant que le trait est mal tracé... Et on finit par comprendre que droit est le contraire de courbe, mais qu'on peut aussi préciser que le trait est vertical, horizontal, ou oblique. » La situation de jeu amène les enfants à adapter leur message, à l'affiner, à utiliser le vocabulaire spécifique de façon spontanée et motivante.

Analyser la figure

La partie se termine quand les élèves estiment que la figure est reproduite correctement. « Il y a toute une phase où l'on compare les 2 productions en grand groupe. Ils me disent : ici, c'est plus petit, ce trait-là est plus grand, etc. Ce moment est très riche car les enfants exercent leur œil », précise Estelle. Sur son blog, l'enseignante donne toutes les informations pour s'approprier l'activité et l'ajuster en fonction de ses besoins. « Si c'est l'enseignant qui tire la carte, on vise à transmettre un certain vocabulaire, à servir de modèle. Mais si ce rôle est tenu par l'élève, on vise à questionner le vocabulaire ou les stratégies de celui qui dicte. »



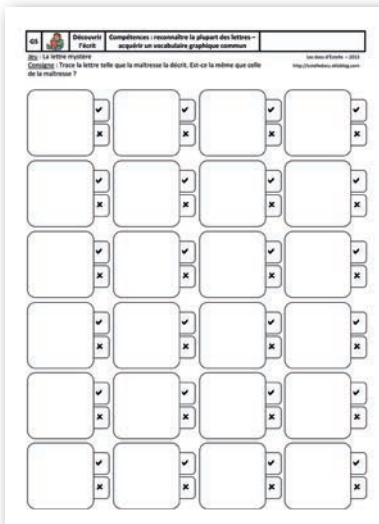


INTERVIEW

Un jeu plébiscité

« C'est vrai que mes élèves adorent ce rituel. Ils râlent d'ailleurs quand ils ne sont pas passés... L'autre chose notable, c'est que tout le monde participe à l'analyse. » Des variables peuvent être mises en place : limiter la durée de la manche, trier les modèles graphiques en fonction de leur difficulté, interdire au « scripte » d'effacer et de recommencer un trait ou de demander des précisions... Autant de caractéristiques qui inscrivent le rituel dans la durée nécessaire à l'acquisition du vocabulaire. Une trentaine de modèles sont disponibles, et il faut reconnaître qu'ils sont de très bonne facture, et de styles variés.

La lettre mystère



Sur le même principe, Estelle a créé *La lettre mystère*. Ce jeu intervient après avoir effectué tout un travail de tri et de recherche de ressemblances entre les lettres. « Je pioche une lettre et je donne les consignes pour la tracer. Les enfants réalisent le tracé sur leur feuille de route. S'ils ont réussi, ils entourent la coche, ce qui permet de compter les points à la fin de la partie. » Comme dans *Graph'A Dict*, on peut inverser les rôles,

■ Dis-nous quelques mots sur ta classe.

Cette année, j'ai une classe de MS-GS dans un petit village. Vingt-huit élèves sympathiques, bavards et dynamiques, qui adhèrent avec plaisir à tout ce que je leur propose.

■ Quel est l'outil que tu as créé dont tu es la plus fière ?

Mon jeu des familles de sons. J'ai d'abord étudié toutes les correspondances graphèmes/phonèmes et phonèmes/graphèmes. J'ai ensuite créé un jeu de cartes avec toutes les correspondances : il y en a 114 ! 35 familles de sons ! Bien sûr, il s'agit de cibler, en fonction des besoins des élèves.

■ Quelle serait ta réforme des rythmes ?

Réduire le nombre d'heures par jour, oui. Mais pourquoi uniformément, de la PS au CM2 ? Je récupérerais le temps gagné en plein milieu des vacances d'été : classe de découvertes pour tous ! Un moment de vie où l'école serait différente et... ailleurs.

et arriver progressivement à organiser l'activité sous forme d'atelier dirigé, puis en autonomie. *Graph'A Dict* et *La lettre mystère* forment donc 2 variantes autour d'une même compétence, deux propositions pertinentes qui ne manqueront pas d'intéresser tous ceux qui souhaitent articuler de façon ludique et régulière le geste graphique et l'entrée dans l'écriture.

➔ tinyurl.com/oxcrrjf

1. Docteur en sciences de l'éducation et maître de conférences honoraire à l'UJFM d'Aix-Marseille.

2. De Cathy Le Moal, Christine Livérato, Viviane Marzouk, Claudie Méjean, Valérie Soler, éd. CDRP de Languedoc-Roussillon.

