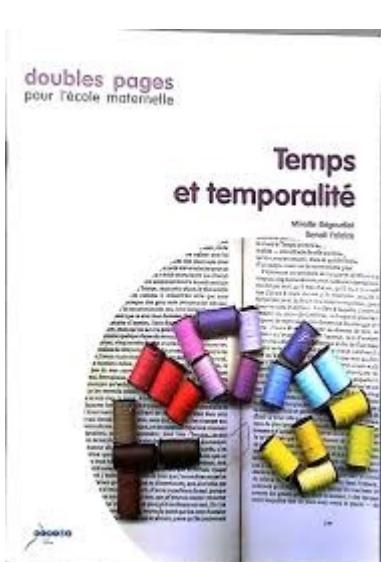


MARS 2021

LETTRE DE LA
MISSION MATERNELLE
MATERNELLE



Temps et temporalité volet 3



Les représentations du temps qui passe

L'intérêt des essais de figuration de sa propre temporalité réside dans le fait que toutes les réponses sont « bonnes » : l'enseignant.e a ainsi une belle occasion d'expliciter le fait que le temps n'est pas un objet qu'on peut dessiner, mais quelque chose qu'on ressent personnellement et qu'on peut représenter d'une infinité de façons.

Comment dessiner le temps qui passe?

Jeu-problème

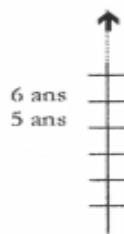
La maîtresse : *Je vais dessiner quelque chose pour montrer le temps qui passe. (Dessine et commente en même temps) Tu es né, tu as grandi, tu as eu 5 ans, tu auras 6 ans, et tu vas grandir encore. Je peux le dessiner de plein de façons différentes.*



Voilà une autre façon (dessine et commente sur une autre feuille chaque fois).



Voilà encore une autre façon (dessine et commente 3^e façon)



Proposer des exemples et demander celui qui va le mieux, et non celui qu'elle/il préfère, et de réagir aux différentes représentations. Ce qui nous intéresse ce n'est pas de donner des modèles, mais d'analyser la manière dont l'enfant s'approprie la capacité de représentations figuratives du temps à partir de sa propre temporalité

Souvent les enfants choisiront le dessin sous forme de ligne verticale avec flèche montante comme « meilleure façon », sans doute à mettre en relation avec l'enfant qui grandit.

Une référence à l'élan vital de Minkowski, qui pousse chacun de nous à « un élan vers..

La maîtresse : *Pour toi, qu'est-ce qui montre le mieux le temps qui passe ? ce dessin-là ? celui-là ? celui-là ? ou peut-être que tu as une autre idée pour montrer le temps qui passe pour toi ?*

Dans la première tâche, tous les enfants choisissent le dessin sous forme de ligne verticale avec flèche montante comme « meilleure façon ».

Dans la seconde tâche, en production graphique, les enfants symbolisent les « étapes » de vie, soit horizontalement, soit verticalement.

Antony



Commentaire : (1^{er} rond) je suis né, (2 ronds suivants) j'ai grandi, (ronds suivants en pointillés) et c'est après c'est le temps qui passe.

Encourager tous les récits

Récits de vie

C'est surtout dans les moments de regroupement que des évo-cations personnelles interviennent. On a alors une occasion idéale pour encourager un enfant à raconter en expliquant, pour qu'il prenne en compte le point de vue de celui qui n'était pas là. Une fois que les enfants ont compris qu'il s'agit d'un « travail », ils s'appliquent réellement.

Les temps de dessins libres vont alors prendre une autre dimension. Les enfants vont se projeter dans le temps parce que leur histoire sera racontée par l'adulte, ou bien par eux-mêmes. Le dessin sera progressivement construit en fonction d'un récit et donc enrichi

L'interprétation des dessins

A partir d'un dessin d'enfant, l'enseignant.e raconte une récit court qu'elle/il invente rapidement. Ne pas montrer le dessin pendant le récit, le montrer à la fin. Demander à qui il appartient, demander à l'enfant s'il s'agit de son histoire. L'enfant selon l'âge répondra que oui, s'il répond non alors le moment sera venu qu'il raconte lui-même son histoire.



Il était une fois une petite bulle qui se sentait bien seule chez elle. Un jour elle décida de partir à la recherche de nouveaux amis. Elle traversa la ville, des villages, des rivières, fut parfois emportée par le vent. Mais un jour en sortant d'une grande forêt elle rencontra une autre bulle, puis une autre et encore une autre. Enfin la petite bulle n'était plus seule, elle partie avec toutes ces amies faire le tour du monde...

Des activités avec les images séquentielles

Exemples d'activités se déroulant en atelier (4 à 7 enfants) avec le maître constamment présent.

Avec plusieurs jeux de 5 images : mise en ordre après réflexion.

Le maître sort une à une les images d'une enveloppe et encourage les enfants à dire ce qu'ils voient. Il dit ensuite ce qu'il voit, lui : "Alors, moi, je vais vous dire ce que je vois, je vois un petit ours qui a une assiette devant lui, là aussi je vois ça..."). C'est une simple description d'images en désordre.

La situation induit la pluralité d'interprétations des images.

Le maître : *Maintenant vous regardez ce que je fais, mais je ne dis rien et vous non plus, parce que ce sera un jeu. Je vais faire ça* (ordonne A, E, C, D, B, montre qu'il réfléchit en regardant les images puis hoche négativement la tête sans rien dire).

L'absence de verbalisation sert à mettre en évidence la recherche et la réflexion.

Je vais faire ça (ordonne C, B, A, E, D et recommence). Bon, je vais laisser comme ça et je vais regarder comment vous faites, vous.

Le maître donne une enveloppe contenant les 5 images pour 2 enfants.

Le maître : *Quand vous avez fini, vous me le dites.*

Lorsque les enfants ont terminé, la discussion collective est possible. Chaque groupe va expliquer ce qu'il a fait.

Le maître pose des questions du type : "Et cette image-là, on pourrait la mettre là ? ", "Tu peux dire comment tu sais que celle-là va à la fin ? "

La recherche à deux induit des discussions. On est en dispositif 3, les enfants sont seuls, en résolution de problème.

Le maître essaie de verbaliser une succession temporelle qui correspond à la suite d'images de chacun des enfants. Parfois c'est possible : "Il avait fini sa purée, et là, il a encore de la purée devant lui, ah, sa maman lui en a donné encore, c'est ça ?")

Et parfois ce n'est pas possible : "Ici je vois un oiseau qui sort d'un œuf et après l'oiseau essaie de sortir de l'œuf, alors ce n'est pas possible, il faut changer quelque chose."

La séance doit se terminer par une verbalisation de la tâche : "C'est bien, vous avez cherché des manières de mettre ces images l'une à la suite de l'autre pour pouvoir inventer une histoire."

Eviter les fausses questions ("Tu es sûr ?") et les questions en pourquoi ("Pourquoi tu mets celle-là là ?") qui mettent les enfants en quête de trouver LA seule bonne réponse.

Avec une série de 5 images + 3 autres

Chacune des 3 images ajoutées appartient à une série différente : trouver les intrus.

Même jeu. Le maître aidera la verbalisation des "impossibilités".

La séance finira par : "J'avais fait un piège."

Avec un jeu de 10 images, allonger l'histoire inventée.

Dans un premier temps, on donne la même suite de 5 images aux enfants groupés par deux. On choisit une suite "évidente", repérable facilement.

Les groupes font leur mise en ordre et verbalisent. Puis chaque groupe d'enfants reçoit une 6^e image :

Vous allez essayer de garder votre histoire mais il faudra la raconter avec cette image en plus. Si tout le monde ne la place pas au même endroit, c'est normal. On peut en faire plusieurs choses.

Attention au vocabulaire de travail et éviter « dire ce que les images racontent ». Ce sont les enfants qui vont raconter. C'est eux qui inscrivent du temps dans du narratif. Les images montrent des scènes « statiques ». Une dernière étape est d'inventer des histoires avec des images tirées au sort.

Avec un seul jeu de 5 images, inventer plusieurs histoires

La maîtresse : *Aujourd'hui je vais vous demander autre chose avec ces images.*

(La maîtresse les déplace en montrant qu'elle réfléchit, puis s'arrête).

La maîtresse : *Vous allez essayer de raconter une histoire en les regardant, quand elles sont rangées comme ça. Alors d'abord, vous cherchez l'histoire dans votre tête, sans parler. Ensuite vous la raconterez.*

Puis quelques-uns des enfants verbalisent leur proposition et on discute.

La maîtresse : *Maintenant je vais faire ça (change l'ordre en montrant qu'elle réfléchit) et je voudrais savoir si vous pouvez encore trouver des histoires.*

L'enseignant produit lui-même plusieurs récits, après réflexion.

Quand on construit un récit à partir d'images statiques, c'est en cherchant à remplir le blanc entre les images que nous pouvons être dans la continuité du récit et donc le temps qui passe ...