



# Le 7 du mois de Novembre

## Issu des expositions pédagogiques du congrès national Ageem à Bressuire

« Imaginaire et pensée :  
quels vecteurs de construction entre réalité et fiction ? »

### CARTES A CONTER

Réalisé par Geneviève Bonnenfant-Courjault- Section 7901

#### Introduction

Comment utiliser et pérenniser toutes les portes de l'imaginaire ouvertes lors des sorties hebdomadaires autour de l'école ?

#### Objectifs ou compétences visées :

❖ **Créer un jeu de cartes à conter, vecteur de construction entre la réalité et la fiction pour :**

- Inventer des histoires à plusieurs
- Se rappeler
- Raconter

❖ **Il va falloir apprendre à :**

- Associer, combiner, les images, les histoires, les éléments puisés dans le réel et les émotions.
- Regarder vraiment, à observer, à s'étonner, s'émerveiller, à réagir, à écouter, à nommer.
- Créer des personnages à partir d'éléments collectés lors des sorties
- S'engager oralement dans la construction d'une histoire en tenant compte des cartes et des autres ;
- A pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solution, discuter des points de vue.
- Connaître la structure simple d'une histoire.
- Utiliser l'appareil photo numérique
- Se repérer dans l'espace et dans le temps

❖ Avec les modalités suivantes :

- Apprendre en jouant
- Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes
- Apprendre en s'exerçant
- Apprendre en se remémorant et en mémorisant



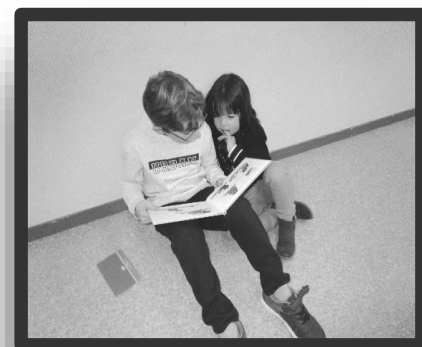
## Démarche

Le projet se fait sur l'année scolaire :

### ETAPE 1 (toute l'année) :

❖ nourrir l'imaginaire avec des histoires lues et contées pour construire une culture commune.

- **contes** offerts par l'enseignant en classe et en sortie.
- **lectures** d'albums offertes par les élèves de CM de l'école tous les jeudis (un élève de CM lit un album à un élève de GS)
- **histoires cousues** créées par Barbara Mandin offertes une fois par trimestre



❖ nourrir l'imaginaire à partir d'un vécu « classe dehors »

- **sortie hebdomadaire**, le jeudi matin, deux heures durant, dans différents lieux proches de l'école : chemin, route, bords de Sèvre, champ, espaces verts aménagés, lotissements, vers lesquels la classe se rend à pied
- **découverte multisensorielle** des lieux en privilégiant tous les sens (randonnée graphique pour apprendre à voir mieux/ déplacements le yeux bandés pour mieux écouter et entendre/ jeux libres pour mieux s'appropriier l'espace en courant, sautant, franchissant/ constructions éphémères avec les éléments sur place )

### ETAPE 2 : (à partir de la période 2)

❖ ouvrir les portes de l'imaginaire lors de nos sorties :

- pendant les déplacements : saisir des bruits (chant d'oiseau, tronçonneuse...), repérer des objets, des endroits étranges, s'arrêter, observer, écouter, se questionner sur la provenance, ce qui a pu se passer avant et ce qui se passera ensuite.
- Sur le site visité : saisir les idées trouvées par les élèves lors des jeux libres : le bâton devient une guitare, une lance/le pied de tournesol devient un micro... Les élèves détournent les objets et déforment la réalité avec beaucoup de plaisir et d'inventivité. Les expériences sont verbalisées et imitées par le groupe.
- Nécessité de prendre des photos pour se rappeler

❖ **ouvrir les portes de l'imaginaire en classe :**

- Ces images servent d'appuis pour « évoquer », « décrire », « raconter »

*Voir Annexe 1 pour une séance détaillée*



*Vous souhaitez avoir la suite de la séance sur l'organisation, merci d'adhérer à l'AGEEM*

*Ageem.org*