

Il faut, à tout prix, éviter de privilégier l'une au détriment de l'autre ; la consigne sera essentielle à cet égard : soit on parlera de « faire exister dans sa tête », laissant ainsi chacun libre de la forme à donner à son image, soit on parlera explicitement et chaque fois des deux entrées (« essaie de voir ou d'entendre, dans ta tête, ce dont on vient de parler »). Il existe une troisième possibilité : inviter les enfants à « s'essayer » tantôt à l'une, tantôt à l'autre.

« Faire exister dans sa tête » fait partie d'un processus complexe qui met en jeu principalement : l'observation ; l'espace ; la langue française (savoir parler, savoir écouter et, parfois, savoir écrire) ; la classification ; la mémorisation...

Il est donc nécessaire, voir indispensable de développer dès l'école maternelle, des aptitudes pour favoriser la construction des images mentales.

## Questions philo

Quand on te parle du loup, que vois-tu dans ta tête ? Une image de loup, le mot loup... ou rien... tout en sachant ce que c'est qu'un loup ?

Pourquoi dis-tu parfois « tu vois ce que je veux dire » ? Est-ce parce que tu ne parviens pas à expliquer ou parce que tu supposes que celui à qui tu parles sait de quoi tu parles ?

Si je t'avais dit « grenouille », qu'aurais-tu vu ? Et « bonheur » ?

Quand tu penses à un avion, entends-tu le bruit qu'il produit ?

Quand tu penses à un chien, entends-tu ses aboiements ou le vois-tu ?

Quand tu entends de la musique, vois-tu des images ? Que signifie pour toi : entendre dans sa tête ?

Voici une brève analyse de quelques exemples et questions à poser en fonction des compétences que nous pourrions développer.

Développer l'observation, la discrimination visuelle pour :

- repérer des détails : Quand tu penses au loup, quels sont les détails qui te frappent ?

- repérer une globalité (mettre en liens) : Qu'est-ce qui fait que tous les loups sont des loups ?

- établir des comparaisons : À quels animaux le loup te fait-il penser ?

- émettre et vérifier des hypothèses : Si le loup fait peur, est-ce parce qu'il mange les hommes ?

le langage descriptif : Comment pourrais-tu décrire le loup le plus précisément possible ?

l'écoute (amener les enfants à écouter une histoire avec les yeux fermés et à se faire leur cinéma dans leur tête) : Comment présente-t-on les loups dans les livres ou dans les films ?

La classification : mettre ensemble ce qui va ensemble pour :

- découvrir le pareil/pas pareil : En quoi le loup est-il différent du chien ? En quoi est-il semblable ?

- identifier et respecter le(s) critère(s) commun(s) : Quels sont les animaux qui dorment dans une tanière ?

- comprendre l'appartenance : le loup est-il un mammifère ? Pourquoi ?

- organiser : Si tu devais mémoriser une leçon sur le loup, comment t'y prendrais-tu pour y voir clair ?

La mémorisation : amener les enfants à se souvenir (mettre « dans sa tête » pour réutiliser dans le futur).

Mémoriser, c'est apprendre à organiser ces images en les :

- classant, sériant ;

- spatialisant ;

- dénombrant ;

- rassemblant dans une histoire.

## Activités

### Construire des images dans sa tête

Beaucoup d'enfants ne savent pas comment s'y prendre pour mentaliser. Et pas seulement les enfants en difficulté... D'autres ne connaissent pas le mode d'emploi. Nous avons vu qu'il était intéressant de proposer des activités qui les familiarisent avec les processus à développer pour élaborer une image et la retenir.

Il s'agit de créer un va-et-vient permanent entre les objets du réel... les images mentales... la mise en mots.

Cette gymnastique (gestion mentale) incite l'enfant à passer sans cesse de la perception à l'évocation et à la verbalisation.

#### Quelques idées :

Proposer une sorte de jeu de Memory en invitant les enfants à observer, puis à fermer les yeux pour faire exister l'image dans leur tête, avant de retrouver, parmi les objets ou cartes éparpillés, face visible, celui ou celle qui correspond exactement à ce qui est en tête.

Description d'un personnage.

L'enseignant décrit un personnage en multipliant les détails visuels (couleurs des vêtements, accessoires tels qu'une montre...).

Il invite les enfants à fermer les yeux et à faire progressivement exister ce personnage dans leur tête.

## Jeu

Jeu à partir du mot « LOUP ». Quelles images sont les différentes images mentales générées par ce mot ?

### Exercice 1 : Connais-tu les expressions suivantes ?

- Quand on parle du loup, on en voit la queue.
- Une faim de loup.
- Se jeter dans la gueule du loup.

Quel est le sens de ces expressions ?

### Exercice 2 : Peux-tu dire ce que signifie...

- ... marcher à pas de loup ? .....
- ... entre chien et loup ? .....
- ... les loups ne se mangent pas entre eux ? .....
- .....
- ... l'homme est un loup pour l'homme .....
- .....
- ... hurler avec les loups ? .....
- ... laisser entrer le loup dans la bergerie ? .....
- .....

Martine Nolis

## Sensibiliser à l'audition et à l'oralité du poème en le disant et le dansant :

Remarquer ce que propose le poète « crier et danser » : (Remarque : Cette partie de cette activité peut être menée dans le cadre de l'éducation musicale, ces aspects étant plus ou moins approfondis)

- « Crier » !

Affiner et limiter cet objectif en demandant aux enfants qui pratiquent la musique comment on indique qu'il faut jouer plus fort (crescendo ou <) ou plus doucement (diminuendo ou >) d'un instrument (et les notations piano-P à forte-F). Annoter les indications sur le poème affiché, comme sur une partition.

On peut aussi apprendre le legato et le staccato, par exemple en comparant l'effet de dire le *ouaoua... ou* de ces deux manières. On peut jouer sur la vitesse (lento, andante, allegro ou presto).

Les élèves apprécieront d'être organisés comme un « chœur » où l'enseignant peut distribuer la parole pour déclamer par groupes des parties successives du poème.

- « Danser » : la classe peut se donner comme projet d'inventer une chorégraphie, l'enseignant peut faire dire le poème à un chœur tandis que des volontaires danseurs improvisent ou dansent sur des instructions préalables. L'idée de l'avion devrait servir d'inspiration de départ.

## Observer l'écriture et la silhouette du poème :

- Défi (avec papier-crayon ici) :

L'enseignant propose d'analyser ce poème à titre de modèle pour en composer ensuite : « Comment fonctionne ce poème ? Pour le voir par vous-mêmes, je vous propose le défi de le recopier ».

L'enseignant limite le temps pour obliger les élèves à se concentrer sur l'observation.

- Analyse :

« Nous allons d'abord observer l'écriture, puis la mise en page. Vous contrôlerez si nos observations se retrouvent sur votre feuille »

Les copies peuvent être visibles deux par deux (sur un même banc les deux élèves regardent la feuille du voisin en même temps que la leur).

## L'écriture :

Le mot de démarrage : *vrron-on-on...* bégayant, comme un moteur qui démarre, traits d'union insistants (répétés, 3 fois puis 4 fois).

Les mots à un phonème (*vrrr* et *trrrra*), à deux phonèmes (*trrrratrrra*), à trois + finale (*ouououitt*), à répétition multiple d'un même phonème (*hi...*, *oua...+ou*, *i*).

Les nombres de lettres répétées (*rrr*), l'omniprésence de ce *r* qui représente le mieux le moteur de l'avion, et des *oua.../iii...* qui soufflent, évoquent le vent ou la percée de l'avion dans les nuages...

## La mise en page :

Observer les silhouettes des différentes lignes : lignes complètes, répétitions avec espacements réguliers,

## Leçon

### 2.1. Observer et créer des poèmes sonores

#### ...✚ Préparation

Pour observer plus activement la graphie et la mise en page, il sera plus amusant de placer les élèves devant le défi de recopier le poème sur papier (sur un carré de papier quadrillé), en un temps limité.

Afficher au tableau le poème agrandi. Dans les classes où les élèves ont l'habitude de travailler le traitement de texte sur ordinateur, ce défi peut être directement tapé au clavier.

#### ...✚ Déroulement

#### Percevoir visuellement et globalement le poème

##### L'avion :

Laisser un moment de lecture individuelle et silencieuse du poème. Accueillir et relancer les impressions. A ceux qui citent un des vers, demander de le lire distinctement. Résumer ce qu'on observe / ce qu'on en apprécie.

Formuler que c'est une sorte de « poème-bruit », poésie sonore, imitation fantaisiste de l'avion. Au plan visuel, remarquer la mise en page. Les enfants peuvent faire le lien avec les calligrammes plus « figuratifs » que celui-ci. Ce poème aurait pu être dessiné comme la silhouette d'un avion. La surprise viendra plus tard...

alignements sur le bord, « retraits »... Apprécier cette mise en page.

« Savez-vous comment on obtient cette présentation à partir d'un clavier d'ordinateur ? »

Si les élèves peuvent aller à l'ordinateur pour tester et apprendre les différentes manœuvres que nécessitent la frappe et la mise en page de ce poème.

Selon le « déjà-là » de la classe, on vérifiera l'usage de la souris, la maîtrise de fonctions de base du clavier dans le traitement de texte dont la saisie et l'effacement de caractères, le passage à la ligne, les espacements et retraits.\*

Après que les élèves ont « tapé » leur texte selon le modèle proposé (espacements compris), leur faire découvrir les fonctions de mise en page : alignement à gauche, au centre et à droite.

Tester le poème tel qu'il figure dans la revue : surprise, aligné au centre, le poème devient un CALLIGRAMME d'avion.

### Créer des poèmes et les mettre en page :

« D'abord une expérience pour vous habituer à écrire des sons. Fermez les yeux, écoutez. Soyez attentifs aux bruits. Rappelez-vous ces sons et puis notez-les sous forme d'une écriture qui vous semble intéressante et jolie. »

Proposer aux élèves de venir inscrire une part au tableau. Constaté que l'on utilise des « onomatopées » (mots suggérant des sons) dont certaines sont connues (toc-toc, plouf, teuf...), surtout par la BD, et d'autres librement créées (peuc, chraaa, tiiii).

Après cette mise en route, l'enseignant présente les consignes d'écriture en notant quelques exemples au tableau : « Choisissez un thème : une activité, un objet, une machine, un métier, un lieu naturel... que vous connaissez bien. Formulez-le en titre (comme *l'avion*). Écrivez sous ce titre tous les sons que ce thème peut amener. Choisissez ceux que vous préférez, ajoutez-leur des variantes en changeant des lettres (toc-toc peut devenir : touc-touc, teuc-teuc... zii : zéé, zaa, zou, zon). Créez des vers avec cela, en les disposant de manière originale.

Organiser la mise en page par ordinateur, éventuellement en coopération.

### ...✂ Prolongement

Et les onomatopées en langue étrangère ?

S'informer auprès de parents et de voisins : Comment dit-on le cri du coq (cocorico), le bon appétit (miam-miam), la chute (boum) et d'autres onomatopées en espagnol, en turc, en arabe, en néerlandais ? (Le bruit *glouglou* se dit *bacbuc* en hébreu biblique et *Kluka-kluka* en basque. En espagnol, *Vlan* se dit *Zas*, *Atchoum* se dit *Atchís*, *Hum* se dit *Ejem*).

S'en inspirer pour écrire des poèmes sonores interculturels.

### Compétences

**Langue française.** Rédiger des poèmes (1528-29) Initier au traitement de texte (1612-14) [F86] Orienter son écrit en tenant compte du genre de texte et de modèles observés [F42-43]

**Éducation artistique.** S'exprimer par la voix de manière différente... s'engager dans la maîtrise de la voix parlée et chantée par le contrôle du débit, du rythme, de l'intensité... (1817-19) Agir et exprimer, transférer et créer dans les

domaines vocal, verbal, rythmique et corporel, imiter des expressions rythmiques et mélodiques, sonores [A18-19]

**Éducation par la technologie, aux médias.** L'enfant découvre des techniques et produit des documents à l'aide d'ordinateurs (Introduction) Utiliser des outils, des matériaux et des équipements [EPT3.4]

\* [http://www.enseignons.be/upload/fondamental/Education-par-la-technologie/Competence\\_B2I\\_N1\\_1\\_2\\_Complet.pdf](http://www.enseignons.be/upload/fondamental/Education-par-la-technologie/Competence_B2I_N1_1_2_Complet.pdf)

En annexe 4 de ces fiches pédagogiques pour la maîtrise des bases en technologie informatique : reproduction d'un clavier et mode d'emploi simple

