

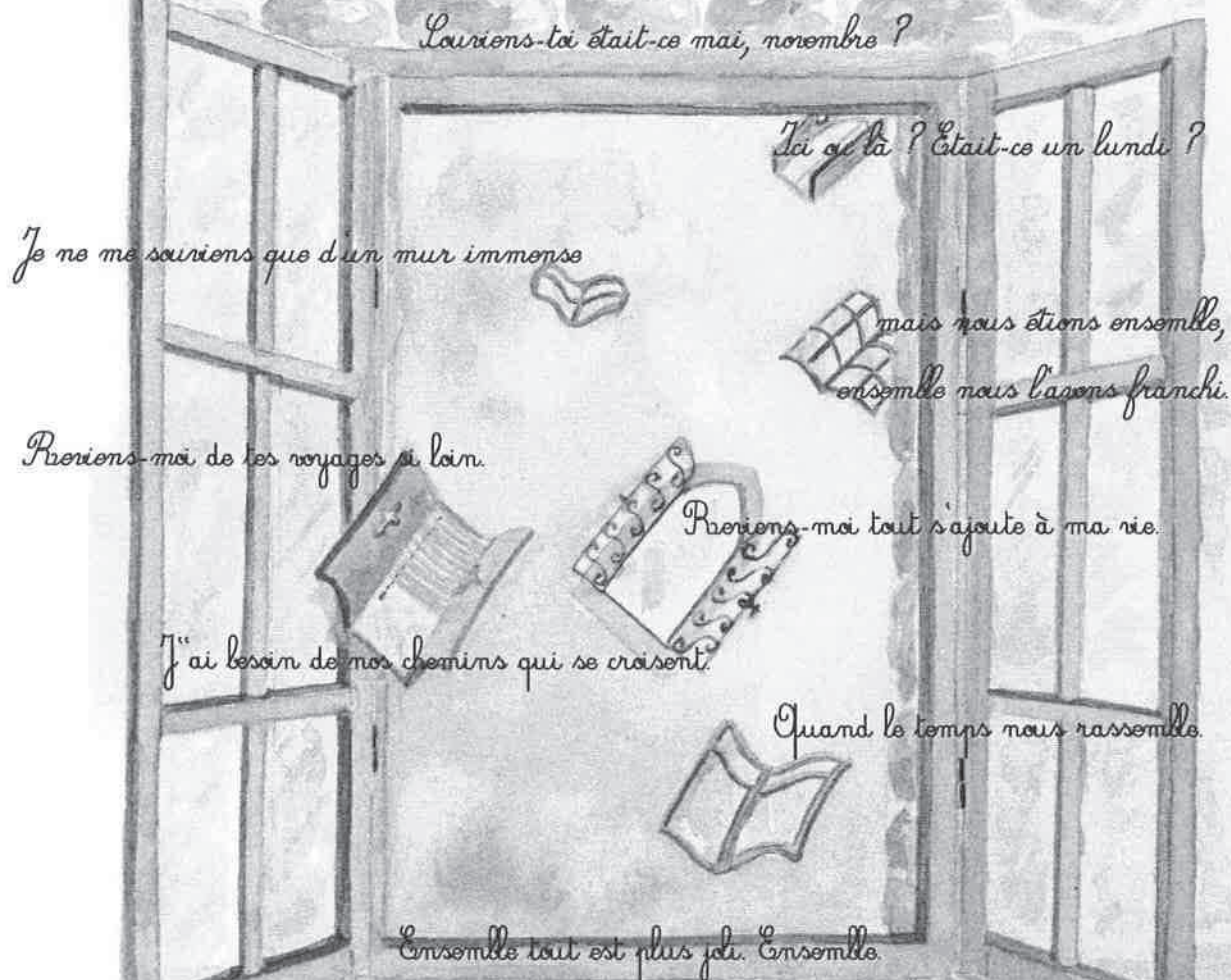


ENSEIGNEMENT CATHOLIQUE

ensemble

Diocèse de Namur

La créativité



Paroles : "Chansons pour les pieds" J.-J. Goldman 2001

D. Faudinck

Revue de l'enseignement fondamental
libre du diocèse de Namur

N° 255 - Janvier 2006

Bureau Diocésain de l'Enseignement
Namur
Luxembourg
Enseignement fondamental libre
Rue de l'Evêché, 5 5000 Namur

Editorial

Les lecteurs assidus d' « Ensemble » remarqueront l'apparition de deux nouveautés dans les modalités d'édition de leur revue.

Tout d'abord, le format. Le comité de rédaction a décidé d'opter pour le format A4, dans lequel le premier numéro de chaque année scolaire, consacré à la catéchèse, était déjà publié. Ce choix aura comme conséquences l'uniformisation des trois numéros annuels aux mêmes dimensions et la possibilité de photocopier plus aisément les pages utilisables en concertation ou en classe.

Ensuite, les modalités d'édition. Malgré une légère augmentation du prix de l'abonnement et la constance du nombre d'abonnés, les coûts de publication via une imprimerie professionnelle n'étaient plus « tenables ». Il a donc été décidé d'imprimer dorénavant « Ensemble » par le procédé de photocopie.

En espérant que ces changements physiques de la revue n'entraveront en rien le profit que vous pouvez en tirer, nous vous en souhaitons bonne lecture.

« Je crée.

Tu crées.

Il crie.

Nous crayons.

Vous encriez.

Ils récréent. »

(Bruno Coppens)

Comment être créatif ?

Dans ce domaine comme dans tant d'autres, il n'y a évidemment pas de recette miracle. Mais les démarches habituellement présentées comme créatives semblent, pour la plupart, pouvoir être regroupées en cinq grandes familles.

- Les démarches basées sur l'intervention du hasard (technique des « cadavres exquis », découper un napperon dans du papier plié, pêcher au hasard des mots ou groupes de mots pour constituer une phrase, ...).
- Les démarches utilisant des procédures ad hoc (cfr par exemple pages 18 et suivantes).
- L'exploitation d'archétypes (modèles, structures, ...) dans un contexte inhabituel (rédiger une carte de vœux en utilisant le style du menu ; la cuisine moderne exploite largement cette piste : préparer des tagliatelles de carottes ou de courgettes, confectionner des bonbons de foie gras, inventer un sorbet aux légumes, ... ; utiliser le langage des panneaux routiers pour présenter notre charte de cycle ou d'école ; ...)
- Le changement de regard ou de point de vue sur la réalité : c'est sans doute pour cela que Luc de Brabandere, un « pape » de la créativité, a intitulé un de ses livres « Le latéroscope »¹.
- La prise en compte de contraintes qui rendent impossible le recours aux solutions habituelles, comme en témoigne cet écrivain qui explique qu'en cas de manque d'imagination, il note trois ou quatre mots choisis et placés au hasard sur la page, puis se force à rédiger sans modifier la forme de ces mots ni leur place. La présentation de telles contraintes aux élèves amènera d'ailleurs généralement des productions plus riches que la liberté totale («Ecrivez une belle phrase » !). Par exemple, pour amener les enfants à rédiger un conte, on peut leur faire tirer au sort des mots ou dessins qui fixeront le lieu, les ennemis, les amis, la quête, ... du héros (cfr par exemple pages 35 à 37).

Parler de démarches créatives, c'est implicitement rappeler que la créativité n'est pas l'apanage de quelques élus, mais une opportunité pour tous et une potentialité chez chacun². Comme toute potentialité, celle-ci peut s'épanouir ou disparaître.

□ Malheureusement, il y a des phrases créaticides :

- Tu n'y arriveras jamais !
- On a toujours fait ainsi.
- A quoi ça sert ?
- On a déjà essayé.
- Je n'ai pas le temps.
- ...

Comme il existe également des attitudes créaticides :

- sanctionner les initiatives ;
- éviter l'inconnu ;
- empêcher d'essayer ;

¹ Edition Renaissance du livre, 1988

² C'est sans doute pour cela qu'il a été possible d'imaginer un test de mesure de la créativité (test de G. Meunier)

- priver l'enfant de tout temps vraiment libre, voire creux ;
- empêcher le questionnement et les hypothèses ;
- ...

De telles phrases et attitudes briment la créativité car celle-ci suppose précisément la possibilité d'oser, de prendre des risques.

□ Heureusement, il existe aussi des attitudes créatives et notamment ces deux-ci :

- le report temporaire du jugement : par exemple, à propos de quelque chose que vous n'aimez pas (objet, personne, situation, ...), cherchez 5 caractéristiques positives ;
- la recherche d'alternatives : ne pas s'arrêter à la première idée conçue, mais imaginer quelques alternatives avant de choisir (exemple : que manger au souper ce soir ? Chercher 5 réponses avant de décider).

Généralement, la démarche créative se mène en deux temps, une phase de divergence, de recherche d'un maximum de possibilités, d'idées, de réponses, suivie d'une phase de convergence faite de jugement, d'analyse, de choix.

Le potentiel créatif, comme tout potentiel, demande à être sollicité pour se développer. Voici quelques exemples d'activités brèves, pour adultes et enfants, visant à solliciter et développer la créativité de chacun.

- Imaginer un maximum d'usages possibles de tel objet quotidien.
- Acheter un aliment qu'on n'a jamais mangé.
- Se présenter par un « portrait chinois » (Si j'étais un animal, un objet, un chant, ...).
- Chercher plusieurs réponses à une même question (Quel est le contraire de « blanc » ? Noir . Mais aussi vert, dans les poireaux ; jaune, dans l'œuf ; caractère en imprimerie où il y a succession de caractères et de blancs ; cnalb, en « verlan » ; rouge, quand il s'agit de vin ou de radis ; ...).
- Effectuer des classements en variant au maximum les critères.
- Comparer des objets, lieux, personnes, ... apparemment sans points communs et en chercher un maximum.
- Prendre les dessins ou photos de deux objets opposés et les associer en un objet unique (eau et feu, palmier et banquise, éléphant et mouche, haltère et plume, ...).
- Modifier le trajet du domicile vers le lieu de travail.
- Ecouter une radio jamais écoutée auparavant.
- Acheter un journal jamais lu.
- ...

□ Créativité ou connaissances ?

La question ne se pose bien sûr pas en termes d'exclusion mais bien en termes de complémentarité, les deux s'enrichissent mutuellement. « Malgré la pertinence de la remarque de Thomas Edison (« *Le génie, c'est 2% d'inspiration et 98% de transpiration* »), l'information est la condition sine qua non de la

créativité, de la qualité et de l'innovation »³. Autrement dit, « la créativité semble moins l'affaire d'une démolition initiale des codes établis que de la possibilité de survivre, en tant que sujet productif et résolu, à leur appropriation »⁴.

L'histoire de l'art confirme cette même complémentarité. Les Picasso, Dali, Magritte, ... connaissaient très bien les techniques de la peinture classique tout comme les grands novateurs en musique dominaient leurs classiques.

Notons à propos de cette question que même dans les activités de structuration, il est possible d'entretenir et susciter la créativité des élèves. Par exemple, dans les exercices d'application, il faut en inclure qui font appel à la pensée convergente (une seule bonne réponse possible : reproduire, résoudre, appliquer), mais il convient d'en inclure aussi d'autres qui font appel à la pensée divergente (où il y a plusieurs réponses correctes possibles : achever d'initiative, inventer, ...).

Pour conclure, retenons l'idée que la créativité ne se contente pas uniquement d'imaginer, qu'elle implique le passage à l'acte comme l'explique L. Polliquin⁵ : « *L'acte de FAIRE, de passer à l'action, en s'inscrivant dans la réalité, nous révèle à nous-mêmes par un effet de miroir. C'est donc ce que je fais qui me crée, me met au monde. (p. 3) ...*

La créativité, c'est donc LE FAIRE qui dérive de L'ETRE. (p. 8) ...

Plus l'imagination est fertile, plus l'intelligence devient fertile, car l'imagination joue un rôle stimulant : elle procure de la mobilité mentale, développe les capacités d'association, de transposition, d'analogie et d'adaptation. Elle donne souffle et allant à notre fonction créatrice, lui réclamant de passer à l'action. (p. 63) ...

Lorsqu'il est en activité de création, l'enfant se voit faire, il s'entend dire et par le fait même, organise ce qui se passe en lui, met de l'ordre dans ses images et découvre la puissance qu'il peut avoir sur ses pensées . » (p. 109)

Patrick Pierret

*« Il faut bien comprendre que l'art n'existe que
s'il prolonge un cri, un rêve ou une plainte. »*

(Jean Cocteau)

³ (L. Cartilier, *La créativité, moteur de la science* ; Forum, 15-05-2000).

⁴ (L. Guirard, *La créativité musicale*, ULg, avril 2002).

⁵ Notre fonction créatrice. Un atout pour la vie, Ed. Gai savoir, 1998.

La créativité : témoignages

Pour tenter de cerner ce qu'est la créativité, le comité de rédaction a choisi de poser quelques questions à différentes personnes, issues de milieux professionnels variés, mais qui toutes peuvent faire preuve de créativité dans l'exercice de leur métier. *Ont accepté de répondre à nos questions : Luc Aerens, inspecteur diocésain ; Guy Delforge, maître parfumeur ; Sébastien Denies, étudiant en stylisme ; Henri Ganty, flûtiste ; Maria Del Rio, Marc De Roy, Bernard Lefrancq, André Lamy et Angélique Leleux, comédiens de « La Revue » du Théâtre Royal des Galeries ; Pierre Louette, chercheur scientifique ; Jean-Claude Servais, auteur de BD et trois professeurs de l'école hôtelière provinciale de Namur.* Nous les remercions pour le sérieux et la profondeur de leurs réponses. C'est une synthèse de ces réponses qui est proposée ici ; nous espérons avoir respecté, si pas toujours la lettre, du moins l'esprit des propos de nos témoins.

□ Qu'est-ce que la créativité pour moi ?

- C'est réaliser quelque chose de nouveau en se basant sur le travail des prédécesseurs, c'est achever l'inachevé, c'est l'envie et le pouvoir d'inventer ou l'obligation d'innover, c'est une remise en question quotidienne.
- C'est l'art d'inventer quelque chose alors que tout existe, c'est aussi une question de tempérament qui rend la personne curieuse de tout et en perpétuel questionnement sur le monde qui l'entoure .
- C'est faire sortir ce qui est en moi tout en m'inspirant et m'imprégnant de tout ce que je peux observer .
- C'est aussi un des domaines de la spiritualité : nous sommes co-créateurs de la partie d'humanité où nous sommes.

□ A quoi ça sert d'être créatif ?

- Autant demander à quoi ça sert d'aimer : à faire progresser le monde, à être encore plus humain, plus communicatif, ... plus heureux sans doute.
- La créativité permet de faire sortir les choses de soi, de s'exprimer, d'évoluer, de progresser, de s'épanouir, de laisser des traces, de faire progresser la réflexion et le savoir, de s'évader et de garder une âme d'enfant.
- Elle sert à communiquer, à se motiver, à étonner et à (se) faire plaisir.
- Elle ne se conjugue pas au mode fonctionnel mais au mode essentiel.

□ Comment la créativité s'est-elle développée en moi ?

- Naturellement, mais aussi par contagion en ayant croisé des personnes qui ont permis, encouragé, éduqué, toléré, ... ma créativité.
- Ce qui m'a le plus fait progresser, c'est d'avoir pu m'essayer à diverses formes de créativité car « c'est en créant que l'on devient créatif ».

- Par la pratique, avec le temps, grâce au plaisir éprouvé dans mes activités créatives.
 - Par besoin et par amour du métier choisi.
 - Grâce aussi au savoir acquis car on n'est créatif que par rapport à ce qui se fait déjà ; la possibilité d'être créatif passe par une connaissance aussi approfondie que possible des sujets abordés.
- Quels sont les moyens que j'utilise pour être créatif ?
- Observer, écouter, s'informer, voyager, lire, créer une atmosphère qui favorise la créativité et laisse libre cours à l'imagination.
 - La réflexion-rêverie avant le tri parmi les idées ; la transformation du cours de mots, des idées et des actions en imaginant des rapprochements inattendus; l'observation, la confrontation, la comparaison de tout ce que je perçois au problème que j'ai à résoudre ou à l'action que j'ai à mener.
- Que devrait encore faire l'école pour développer au mieux le potentiel créatif de l'enfant ?
- Le laisser évoluer dans son « espace », lui laisser la liberté de création, le motiver à s'exprimer, lui laisser du temps et lui apprendre à percevoir.
 - Favoriser la créativité dans toutes les disciplines et faire copier les « grands maîtres ».
 - Mettre les enfants en contact avec des personnes créatives et les mettre en situation d'écrire des romans et poésies, de créer des papiers cadeaux, d'inventer des jeux et des spectacles, de créer des affiches, de rédiger des questions,...
 - Proposer un exercice de créativité par jour ; par exemple, faire parler les objets : faire dialoguer la feuille et le stylo, le crayon et le taille-crayon, ...
- Quel a été mon plus grand moment de créativité à l'école fondamentale ?
- Les souvenirs de créativité sont davantage associés aux mouvements de jeunesse et aux lieux culturels extra-scolaires (conservatoire et théâtre) ; ils remontent également à l'adolescence plus qu'à l'enfance. Mais trois témoins évoquent la réalisation d'un projet mené à l'école primaire.

Trois questions analogues ont été posées à des élèves de 5^{ème} et 6^{ème}. Si leur vocabulaire n'est pas celui de nos témoins, le sens de leurs réponses exprime de larges similitudes avec celles de leurs aînés.

- Pour toi, être créatif c'est quoi ?
- C'est transformer un objet ; c'est apprendre que je suis capable de créer quelque chose.
 - C'est réaliser des choses en s'amusant.
 - C'est avoir de l'imagination pour pouvoir créer quelque chose.

- Quand as-tu été ou es-tu créatif ?
 - Quand je bricole.
 - Quand j'ai fait mon projet Cap'ten.
 - A l'école lorsque je m'occupe.
 - Au patro.
 - Quand j'ai construit une voiture en bois.

- Connais-tu des personnes créatives ?
 - Les écrivains car ils inventent des histoires.
 - Dieu, il a créé le monde.
 - Titeuf, Gaston Lagaffe, Pef.
 - Mon frère qui dessine des meubles puis les fait.
 - Les scientifiques, les ingénieurs. Les peintres.

« Le génie, c'est 2% d'inspiration et 98% de transpiration »

(Thomas Edison)

« Finalement, la difficulté c'est pas d'apprendre
c'est de désapprendre »

(J.Brel)

La créativité au niveau de l'enseignant

Dans l'exercice même de son métier, l'enseignant peut être très créatif. Voici quelques pistes possibles.

Au niveau de la gestion du temps :

- varier la durée des activités selon les types d'activités ; par exemple, une activité prévue à raison d'une période de cinquante minutes par semaine (donc environ trente périodes pour l'année) peut se décliner en 10 minutes par jour, une période par semaine, une après-midi par quinzaine ou deux jours et demi d'affilée ; le choix sera bien sûr différent selon qu'on pense éveil ou orthographe ou développement artistique ou calcul mental ou ... ;
- remplacer la sonnerie de fin de cours par une musique, variable selon le moment de l'année ;
- vivre une fois une journée à l'envers .

Au niveau de l'espace :

- adapter l'occupation de l'espace selon le type d'activité (activité fonctionnelle ou de structuration, phase de découverte ou d'application, ...) ; par exemple, une activité de chant pourrait voir tous les enfants debout et groupés, sur l'estrade là où il y en a une (n'est-ce pas ainsi qu'une chorale répète ses chants ?) ; ceci implique aussi d'oser des règles de vie différentes selon les types d'activités ;
- imaginer de nouveaux espaces : que peut devenir en primaire ce qu'on appelle coin-jeux, coin-cuisine, ... chez les plus petits ? A quoi pourrait ressembler un espace-manipulations, un espace-écriture, un espace-mesures, ... ?
- privilégier le mobilier ... mobile ; c'est l'immobilier qui est sensé être immobile ;
- des espaces peuvent être imaginés dans la cour de récréation si elle est assez grande : espace discussion, espace jeux et sports, espace culture, espace jeux d'autrefois, ... ;
- la réflexion peut encore porter sur les espaces pour les enseignants : espace pour le travail d'équipe, espace pour les temps d'intériorité,

Au niveau de l'ouverture aux autres et au monde :

- organiser des temps d'ouverture : la semaine africaine, la semaine du voyage dans le temps, la semaine des médias, ... ;
- lister en cycle et en école les ouvertures déjà en œuvre puis celles qui pourraient voir le jour :
 - o au niveau des médias,
 - o aux personnes extérieures à l'école,
 - o aux autres types et niveaux d'enseignement,
 - o aux diverses dimensions de la personne : intellectuelle, artistique, spirituelle, sociale, ...,
 - o au niveau des visites et sorties,
 - o ...

Au niveau de la méthodologie :

- imaginer une synthèse convenant plus aux visuels, aux auditifs, aux kinesthésiques ;
- dans les projets, fréquenter les lieux de créativité et le milieu naturel ; prévoir au moins un projet par cycle contenant une dimension de créativité;
- viser la créativité dans toutes les disciplines, y compris en intégrant la collaboration entre titulaire et maître spécial ;
- mettre les enfants en situation de production créative, par exemple en leur faisant produire une activité pour les plus jeunes (jeu éducatif à produire, questions à poser sur une histoire à lire ou raconter, ...) ;
- en concertation, concevoir pour un même sujet trois démarches différentes, ou trois démarches utilisant chacune un support différent ;
- relire une fois par trimestre son journal de classe à l'aide d'une grille comme celle-ci:
 - o groupements d'élèves utilisés (monitorat –en classe, en inter-classes, en inter-cycles-, groupes homogènes, hétérogènes, tutorat) ;
 - o types d'activités (de structuration, fonctionnelles en projet, fonctionnelles autres, au choix) ;
 - o supports utilisés (manuels, presse et médias, matériel de manipulation, ...) ;
 - o pratiques utilisées (contrat, ateliers, défi, conseil, ...) ;
 - o points de départ des apprentissages (question d'enfant, évaluation, programme, actualité, ...) .

Au niveau du matériel :

- établir un inventaire du matériel disponible dans l'ensemble des classes puis chercher les possibilités d'utilisation d'un même matériel en fonction des cycles (par exemple : les réglettes cuisenaire, pour l'étude des nombres et du système décimal, donc aussi pour les nombres décimaux, mais encore pour les puissances, l'aire du rectangle, ...) ;
- repenser les modalités d'abonnement à diverses revues (90 fois la même ou 30 abonnements à 3 revues différentes ?).

Une technique particulière permet d'être créatif en groupe : **le brainstorming**.

Littéralement « tempête de cerveau », le brainstorming est un moment de créativité qui ouvre des perspectives et des angles d'attaque d'un concept de manière différenciée et relativement complète lorsque cette activité est pratiquée en groupe.

Le Petit Larousse définit ce mot par « Recherche d'idées originales dans un groupe, par la libre expression, sur un sujet donné, de tout ce qui vient à l'esprit de chacun ».

Au cours d'une rencontre des responsables diocésains, nous nous sommes prêtés à ce jeu de l'esprit, au départ du concept « Espace » :

- durant 3 minutes, chacun a noté individuellement tout ce qui gravitait, dans sa tête, autour de ce concept d'espace ;

- ensuite, en groupe d'une quinzaine de personnes, la lecture s'est effectuée à tour de rôle de tout ce qui avait été noté ; chacun écoute sans réagir dans un premier temps, mais de nouveaux liens se font dans les esprits ; un secrétaire écrit, au plus vite, sur le tableau, les expressions énoncées, les synonymes employés, les aspects détaillés ; des expressions fusent, des jeux de mots ouvrent de nouvelles perspectives dans la bonne humeur ; le scribe suit péniblement les envolées verbales ;
- au terme de l'activité de production, une ébauche de classement est effectuée. Vous trouverez ci-après un classement provisoire, esquisse encore incomplète.

Le corps dans l'espace : latéralité et schéma corporel, cerveau gauche et droit, appareil locomoteur, psychomotricité, développement corporel, levé, couché, assis, ma bulle, ma place, l'autre et moi.

Les jeux liés à l'espace : tangram, puzzle, combat naval, puissance 4, ...

L'espace chez l'animal : biotope, trace, empreinte, nidification, migration, territoire.

Des qualités liées à l'espace : court, long, épais, mince, large, étroit, rond, lisse, en vase clos, immense, vaste, local, régional, quadrillé, ligné, rapproché, éloigné, libre, occupé, surnaturel, spatio-temporel, ...

Les problèmes de perception de l'espace : agoraphobie et claustrophobie, illusion d'optique, aveugle, mal voyant, astigmatisme, myope, hypermétrope, vertige, ...

Des actions : agrandir, rétrécir, envahir, conquérir, sauter, monter, escalader, tomber, inclure, inscrire, remplir, observer, voyager, sortir, percevoir, avancer, reculer, tourner en rond, se perdre, raccourcir, (dé)cloisonner, localiser, sérier, superposer, ranger, placer, survoler, enterrer, déterrer, immerger, émerger, ...

Des expressions courantes : aller et retour, tourner en rond, perdre le nord, faire les 100 pas, dormir sous les ponts, aller dans le coin, au petit coin, coin lecture, une longueur d'avance, la conquête de l'espace, sens de l'orientation, la vallée des larmes, le jardin d'Eden, côté cour ou jardin, du côté de chez Swan, quartier latin, on a marché sur la lune, ...

La géométrie : des formes et leurs caractéristiques (hexagone, carré, triangle, sommet, arête, base, côté, rayon, diamètre, hauteur, largeur, diagonale, angle, ligne brisée ou courbe, acutangle, ...), des outils (latte, équerre, rapporteur, ...), des repères (devant, derrière, sur, sous, envers, dehors, recto, babord, ...), géométrie du plan (topologie, rotation, symétrie, translation, déformation, ...), représentation (colonne, rangée, pile, chemin, ensemble, partition, flèche, direction, plan, géométrie euclidienne, analytique, plane, dessin, plan, ...).

Des grandeurs mesurées : unités de mesure (pouce, kilomètre, ...), mesures de volume ou de surface, outils de mesure (toise, empan), des grandeurs mesurées (papier A4 ou A3, taille 50, pointure 42, taille XL, ...).

La géographie : univers (interplanétaire, apesanteur, système solaire, voie lactée, étoile, galaxie, astre, planète, astronaute, spationaute, cosmonaute, navette spatiale, stratosphère, ...), géographie terrestre physique (pôles, méridiens, hémisphères, mappemonde, équateur, tropiques, ciel, terre, continent, mer, océan, plaine, vallée, cime, inondation, boussole, carte, GPS, ...), géographie humaine (haie, bocage, quartier, labyrinthe, urbanisme, remembrement, lotissement, toponymie, agglomération, centre commercial, propriété privée, invasion, racisme, immigration, ...), géographie politique (province, région, canton, ...), voies de communication (pont, gare, rive, avenue, voie fluviale, carrefour, embouteillage, rond-point, ...), géologie (souterrain, tunnel, stalactite, synclinal, ...), administration scolaire (entité, zone, circonscription, ...).

Des lieux spécifiques : lieux de défense (enceinte, citadelle, fort, ...), lieux de collections artistiques (médiathèque, bibliothèque, cinémathèque, ...), lieux de sports (tatami, course d'orientation, jeu de piste, stade, piscine, ...), lieu de publicité (colonne Morris, kiosque, panneau), lieu de restauration (cafétéria, restaurant, snack, ...), autres (prison, terrain de camping, cimetière, ...).

L'approche artistique de l'espace : photo, galerie de peinture, sculpture, encadrement, toile, champ, contre-champ, plan américain, fond, avant-plan, bande dessinée, page blanche, pliage, pavage, cubisme, pointillisme, mise en page, marge, ...

Les composantes de lieux : théâtre (scène, coulisses, rideau, ...), construction (ardoisier, peintre, ébéniste, ...), maison (cave, balcon, escaliers, sous-sol, ...), architecture (HLM, villa, kot, ...), séparations (parloir, cloisons, murs, ...), lieu de vie, de parole, de prière, voiture (habitable, coffre, boîte à gants, ...), ...

Vous pouvez à votre tour enrichir ce répertoire d'expressions, élargir le champ lexical du concept évoqué.

Pour vous lancer dans un travail similaire de brainstorming sur le concept de **TEMPS**, voici brièvement suggérées quelques pistes sous forme de critères ou d'items à classer. Cette amorce sera productive dans un travail d'équipe mené en concertation pour le fun...

Concept TEMPS

En guise d'amorce d'une seconde activité de brainstorming, cette fois sur le concept TEMPS et il convient de l'entendre au sens large du terme, des rubriques idées vous sont proposées ci-après. A vous d'enrichir les collections entamées ou de classer les propositions de la page suivante en fonctions des titres proposés page 13. Si l'originalité est au pouvoir, votre créativité fera le reste.

1. Des actions :

Concevoir – définir – matérialiser – organiser – prévoir – exprimer – connaître – maîtriser – représenter – prendre – se projeter – construire – évoquer – réduire – se servir – se situer – mesurer – percevoir – vivre – comparer – évaluer – utiliser -

Dépêche-toi – attends un peu – va plus vite/plus lentement – sois plus ponctuel(le) – tu es en retard/en avance

2. Des expressions :

Le bon temps – se donner du bon temps - l'air du temps – à temps perdu - dans le temps – de mon temps - en temps utile – par le temps qui court - avoir du temps devant soi – être de son temps - tuer le temps – passer le temps à - prendre le temps comme il vient – le temps, c'est de l'argent - un temps de chien – faire la pluie et le beau temps - les jours s'allongent - ...

3. Le temps et des contenus en Eveil :

Erosion, sédimentation

Hibernation – macération – fermentation – temps de cuisson

Cycle de croissance

Rythmes naturels : nuit, jour, nocturne/diurne, heure d'été, heure d'hiver, saisons, marées

Rythmes biologiques, cardiaques, respiratoires

Age de la terre, périodes historiques, cycle de la vie

Moteur à 2 temps, à 4 temps

Compte à rebours, astrologie, planètes, lune, soleil,

4. Des mesures :

Année : civile, liturgique, sabbatique, lumière, bissextile

Mois, quinzaine, semaine, jour, heure, minute, seconde

Saisons, trimestre, semestre, décennie, siècle

Quotidien, hebdomadaire, mensuel, annuel

5. Des outils :

Sablier, pendule, métronome, montre digitale, cadran, horloge à aiguille, diapason, triangle, ligne du temps, réveil, chronomètre, minuterie, pointeuse, calendriers, curseur, agenda, semainier, journal de classe.

Des titres peuvent aussi être donnés comme clés d'organisation pour ce qui suit en vrac :

Les titres :

l'école	les médias
la langue française	la famille
la mathématique	le sport
l'aspect administratif de notre fonction	l'artistique
l'histoire	les représentations

Les propositions :

Marche : départ, arrivée, durée du parcours – génération – quadragénaire - éphémérides - rythmes scolaires - temps plein – horaire complet - en direct – différé - réduction du temps de travail – ensuite, après, le lendemain - 35 h – pause - soudain, tout à coup, mais, c'est alors que, brusquement - record – étape – conjugaison : temps, modes, présent, passé, futur - capital-périodes, périodes - performance – mi-temps – set – pause - la scolarité obligatoire – préhistoire, antiquité, Moyen Age, Temps modernes, période contemporaine - temps mort (basket) – temps de réaction - enseignement fondamental, secondaire, spécialisé - nom et origine des rues - améliorer son temps – se dépasser – horaires : indicateur de chemin de fer, horaire des bus, avions, métro - course rapide/lente – il était une fois, il y a cinq ans - séance d'essais - personnes âgées, mémoire du passé - dixième, centième de seconde - ère, siècle, époque, période, année - les Six Jours... - manque de temps - l'horaire hebdomadaire - le dix-heures – matin – après-midi – après 4 h – le 10 h - arbre généalogique - moment de l'écriture : faits passés, faits projetés - l'aspect ordinal : la succession , l'aspect cardinal : une durée - naissance, mort, descendance - la ligne du temps - tout de suite, demain, après, ensuite, puis, enfin, tout à l'heure, autrefois - organiser le temps scolaire - gestion du temps – monuments, potales, statues - noces d'or, de diamant - métronome - notes de musique - horaire – menu du jour - vitesse/temps/distance - temps partiel (à ½ temps, à ¼ temps, à ¾ temps, à 4/5 temps) - rapidement/lentement, en une seconde, pour l'éternité - des lieux-dits, château, anciennes bâtisses, citadelle, métiers d'autrefois, grottes (stalactites, stalagmites), musées - année scolaire – c'est ainsi que, depuis ce jour, dorénavant, pour terminer - actualité, rétrospective - calendrier, cycle – témoignages - ancêtres – vestiges - vieux, jeunes - personnes âgées, cheveux gris et blancs, rides – silence - décalage horaire : fuseaux horaires - un moment précis : à 6 h et un moment plus vague : vers 6 h - des expressions : Il est presque 4h - Il va être 4h - Il faut partir avant 4h, après 4h . – archives - reconstitution de faits historiques - documents audiovisuels, souvenirs – chronologie, ligne du temps - un beau jour, à cet instant-là - simultanéité (en même temps que, pendant que, tandis que, ...), antériorité (au temps où, dans le temps où, du temps où), postériorité - salle d'attente – anthropologue – infini - temps subjectif/ objectif - bail, emphytéose – rêve

Voilà une cueillette toute faite à organiser. Mais il existe encore d'autres champs à investiguer. Alors, bon classement, bonne chasse aux mots, bon brainstorming, bon rêve !

L'équipe diocésaine
d'animation, de formation et d'inspection

Soyons créatifs pour organiser les réunions de parents.

1. Pourquoi des réunions de parents ?

Souvent lorsque les enseignants avec leur direction d'école organisent des réunions de parents, soit des réunions collectives ou individuelles, un même constat revient : « Peu de parents sont présents », « Ce sont toujours les mêmes », « Ceux qui devraient venir ne sont jamais là », « Trop d'investissement pour peu de présents »...

Et pourtant, il est indispensable que les différents acteurs éducatifs de chaque enfant puissent se rencontrer et cela, dès l'entrée à l'école maternelle. Plus les enfants sont jeunes, plus les parents ont besoin de s'intéresser au lieu où va vivre leur enfant et à la (aux) personne(s) qui en aura(ont) la responsabilité. Si lors du premier contact avec l'école, les parents se sentent accueillis, attendus, entendus, une communication constructive va pouvoir s'établir avec eux. Ils se sentiront solidaires, partenaires dans le triangle des relations : enfant - parent - enseignant. L'efficacité éducative est intimement liée à la complémentarité, au partenariat avec les parents dans un cadre approprié où chacun reconnaît et respecte le rôle de l'autre dans un dialogue constructif.

Dans leur relation à l'école, certains parents inquiets veulent faire pression sur l'école, veulent s'assurer que leur enfant ne sera pas en retard, alors ils poussent, pressent et l'enfant et l'enseignant. De la sorte, ils courent le risque de brûler des étapes dans le processus d'apprentissage. *« Certains réclament dès l'école maternelle des apprentissages systématiques de type très scolaire ; leur enfant non seulement doit apprendre plus vite et plus tôt que les autres, mais il est prié d'exceller ! Bien sûr, les enfants peuvent apprendre prématurément l'alphabet, le calcul, et même la lecture. La question est de savoir quel avantage cela offre, quel bien cela fait à l'enfant ? »*⁶..

Dès l'entrée à l'école et tout au long du parcours scolaire, il est donc incontournable de rencontrer les parents pour leur présenter d'abord le rôle de l'école maternelle qui est de développer les apprentissages fondamentaux tels que la confiance en soi, le langage, la socialisation, la construction de repères dans l'espace et dans le temps. L'école ne peut porter seule la responsabilité de la construction de la personnalité de l'enfant. La mission de parent et celle d'enseignant sont complémentaires, les enfants seront les premiers bénéficiaires si les deux partenaires se soutiennent. Communiquer avec les parents est donc important car c'est l'avenir de l'enfant qui est en jeu. Bien entendu, il importe que chaque partenaire garde bien son rôle ; il s'agit bien d'un dialogue, d'un partenariat à établir. Au niveau des apprentissages organisés à l'école, les enseignants ont la maîtrise de leurs pratiques professionnelles.

⁶ Danielle Mouraux in Le ligueur , « *Le gavage rend obèse... ou fait vomir !* ».

2. Quels contenus aborder ?

- Visiter l'école, expliquer sa structure.
- Présenter les projet éducatif et pédagogique, le projet d'établissement et veiller à ce qu'ils soient compris.
- Donner des instructions officielles, les commenter.
- Informer des résultats de différentes recherches pédagogiques.
- Donner des exemples de démarches d'apprentissage (leur en faire vivre).
- Valoriser le rôle des parents, leur montrer l'importance du temps pris avec leurs enfants à la maison.
- Informer du rôle de chaque partenaire, expliquer que le rôle des parents est irremplaçable dans le processus d'apprentissage. Leur expliquer que les progrès de l'enfant sont à considérer comme le résultat d'une interaction entre l'enfant, ses parents et les enseignants.
- Réaliser des expositions, des manifestations diverses pour resserrer les liens école/familles.
- Lors de rencontres individuelles, être à l'écoute et chercher les points positifs de l'enfant pour l'aider à évoluer.
- Etre à l'écoute des parents en grande difficulté.
- Rassurer, valoriser.
- ...

3. Exemples de rencontres.

- Inviter les parents à vivre des activités d'apprentissage proposées par les enfants. Proposer des ateliers d'apprentissage. Les enfants sont impliqués autant que les parents et les enseignants. Bien choisir l'horaire pour rassembler un grand nombre de parents, organiser cette rencontre après quatre heure pour permettre à un maximum d'être présents, impliquer tous les enfants éventuellement en instaurant des tournantes. Rencontre réalisable dès la troisième maternelle et jusqu'en sixième primaire.
- Réaliser un film, ou une exposition photos sur des vécus de classe, des projets, des sorties, des activités d'apprentissage et présenter aux parents, expliquer les enjeux des différentes activités. Veiller à filmer ou à photographier tous les enfants.
- Un montage vidéo peut aussi être présenté pour expliquer le projet de l'école, ... Souvent l'invitation est stéréotypée, formelle et transmise par le cartable de l'enfant. Pour que les parents se sentent personnellement invités, et que tous aient l'envie et la possibilité de venir, il est indispensable de soigner l'invitation, elle doit être compréhensible et attirante. La faire réaliser par les enfants lors de différentes activités d'apprentissage, préparer les démarches d'accueil avec les enfants.
- Réaliser une exposition par classe, par cycle, ou pour toute l'école sur un sujet commun, les enfants sont les guides de l'expo. Terminer la visite par un exposé qui rassemble tout le monde, partager une petite collation

pour permettre des échanges. Faire appel éventuellement à une personne-ressource pour l'exposé.

- Organiser les temps d'accueil limités dans le temps, les proposer de manière régulière : par exemple une fois par quinzaine, une fois par mois, une fois par trimestre.
- Organiser des portes ouvertes pendant la classe. En maternelle, certains parents peuvent alors prendre conscience de l'importance de la fréquentation régulière pour leur enfant et pouvoir ainsi s'intéresser davantage à ce qui se fait à l'école et en parler avec lui, à la maison. Les portes ouvertes sont très appréciées, mais malheureusement elles sont peu fréquentes.
- Prévoir des temps et des lieux pour favoriser les contacts personnels et chaleureux, pour permettre un dialogue. La rencontre personnelle est très importante pour les familles démunies et/ou peu à l'aise à l'école. Ce qui est primordial pour elles c'est de parler de leur enfant, elles se sentent mal à l'aise dans des rencontres collectives si les discours ne sont pas à leur portée. Les contacts personnels peuvent favoriser la confiance et même l'attachement à l'école. La rubrique suivante va développer plus précisément les relations entre les familles défavorisées et l'école.
- Ne pas oublier également divers outils de communication avec les parents comme le cahier de vie qui s'élabore en maternelle et peut être poursuivi sous une autre forme en primaire.
- Impliquer les parents dans l'organisation des fêtes.
- ...

4. Les relations entre familles défavorisées et écoles ⁷

Les écoles sont tenues par le Décret Missions de tenir compte de l'environnement de l'école et de l'origine sociale et culturelle des élèves. Il est important de prendre du temps et des moyens pour connaître leur milieu et leurs familles, pour rechercher ensemble comment les rencontrer et comment améliorer la communication et la participation, pour s'adapter au public. En milieu populaire, le contact direct, oral et visuel est primordial. La communication écrite passe mal avec les personnes éloignées de la culture scolaire. Ce type de communication devrait être travaillé pour être compris par le plus grand nombre. Il serait indispensable d'utiliser un langage simple, sous une forme attrayante (texte aéré et dessins). Pour les réunions tenir compte des difficultés que peuvent rencontrer les familles dans différents domaines : les heures de réunions, les déplacements, l'accès financier.

⁷ Extraits de « *Communiquer avec l'école c'est important, parce que c'est l'avenir des enfants qui est en jeu !* » ATD Quart Monde Wallonie-Bruxelles- Groupe Enseignement.

Une part importante de l'échec par rapport aux enfants défavorisés est due au manque de relations ou à de mauvaises relations entre familles et écoles. En effet, sans la famille, l'école remplit difficilement son rôle : pour l'enfant, le soutien vient d'abord de la famille et de son entourage. Si ces derniers n'ont pas confiance ou ne sont pas en accord avec l'école, il est difficile pour l'enfant de s'y investir. De même sans l'école, la famille ne peut donner à ses enfants les outils dont ils ont besoin pour grandir et entrer dans une vie d'adulte autonome. Les relations entre familles défavorisées et écoles sont caractérisées par une méconnaissance et une incompréhension réciproques. Elles entraînent de multiples malentendus et des maladresses de part et d'autre. Le regard que ces familles sentent parfois porté sur elles-mêmes et leurs enfants accentue les difficultés. Les enseignants pensent que les familles défavorisées se désintéressent de la scolarité de leurs enfants parce qu'elles ne réagissent pas aux avis, ne se montrent pas à l'école. Les enseignants se sentent souvent mal à l'aise face à ces publics.

- Importance de soigner le premier contact avec les parents quels qu'ils soient. Lors de l'inscription, donner une information claire et veiller à ce qu'elle soit comprise.
- Pour la communication, favoriser le contact oral et visuel. Bon nombre de parents maîtrisent mal la langue surtout si elle est écrite. Accompagner le propos d'un écrit dans un langage simple et sous une forme attrayante, qui fixe l'information et sert de référence pour pouvoir déboucher sur le dialogue.
- Susciter un climat de confiance et de respect mutuel par une ambiance conviviale au niveau de l'accueil, de la décoration mais surtout au niveau de la place laissée aux différents acteurs. Préparer la réunion avec les enfants de la classe, les parents seront plus à l'aise et reconnaîtront leurs enfants dans ce qui se dit. Il est important que les parents sentent qu'il y a une place pour leur parole, leurs questions et que les enseignants écoutent les familles qui ont la vie dure.
- Réaliser les invitations avec les enfants, attendre les parents autour d'une tasse de café, un biscuit... montrer les locaux et faire expliquer les réalisations par les enfants.
- ...

Suzanne Heughebaert

N.B. : un outil à utiliser « Ecole-familles, des trésors à découvrir » (conception et textes de Danielle Mouraux) ; dépliant gratuit au 0800/20000 ou si le lien www.ecole-parents-admis.be ne fonctionne pas faire une recherche « google→ecole parents admis » 2 documents PDF conduisant à www.enseignement.be/@librairie... : le premier site informe sur le dépliant, le deuxième donne le répertoire d'animations et de réunions de parents

« Et toi, quel est ton don ? »

Dans le cadre des présentations du début d'année, j'ai proposé aux élèves de 5^e et 6^e années primaires de réaliser un portfolio. Celui-ci consistait à créer un dossier sur soi. Une des parties de ce portfolio proposait à l'enfant de décrire la qualité la plus précieuse qu'il possédait.

Les enfants ont eu un délai d'un mois pour réaliser leur portfolio et la présentation de leur don. L'enfant devait préparer une brève exposition de sa qualité et prouver, à travers celle-ci, qu'il la détenait bien.

Au départ, il a été difficile pour certains enfants de pouvoir exprimer l'aptitude qui les mettait le plus en valeur. Pour la première fois, certains enfants ont appris à avoir confiance en eux, ont osé affirmer le caractère positif de leur personnalité.

Le jour J, chaque enfant a présenté son don à la classe. Les présentations faisaient preuve d'originalité. Ainsi, certains ont utilisé les médias tels que la télévision, power point, CD audio tandis que d'autres ont préféré des productions réelles (sur affiche, chant, danse...).

A partir de ces présentations sont nés différents projets : un élève nous a présenté son don : l'art abstrait. Comme cela intéressait beaucoup d'enfants, nous lui avons demandé d'organiser un atelier d'art abstrait pour la classe.

Désormais, au sein de notre classe, nos qualités sont au service de la collectivité. Ainsi, nous pouvons consulter un informaticien, plusieurs peintres, des danseuses, des chanteuses, des sportifs de diverses disciplines, un infirmier, des poètes

Isabelle Colin
Institut Saint-Remacle de Marche-en-Famenne

La créativité en langue française : 12 activités.

La plupart du temps, les activités de créativité sont conçues dans les domaines artistiques et plus particulièrement au niveau pictural. Cependant, des démarches créatives sont possibles et à promouvoir aussi dans les autres disciplines. A titre d'illustration, voici quelques exemples d'activités visant des productions créatives en langue française au quatrième cycle. Notons que certaines des activités proposées concernent implicitement des notions grammaticales précises et pourraient donc utilement compléter l'approche plus syntaxique de ces notions .

Fiche 1 : inventer des verbes

Dans chacune des phrases qui suivent, il y a un mot inventé (qui ne se trouve pas dans le dictionnaire). Dans ton cahier de travail :

- note le numéro de chaque phrase ;
- note à côté de chaque numéro de phrase, le mot inventé ;
- écris ce que signifie ce mot, explique comment il a été construit.

1. De dégoût devant un tel spectacle, elle haut-le-corpse.
2. Elle fait semblant de ne rien voir et imperturbe.
3. Par un heureux hasard, je perpendicule pile devant un panneau qui annonce l'hôtel que je cherche.
4. Ce long trajet monotone, ça fastide à la fin.
5. Celle qui bain-de-soleillait ce matin entre dans le restaurant.
6. « Je sais, j'ai commis une erreur » amendhonorablé-je.
7. Je pas-de-loupe jusqu'à la sortie .
8. Je me déchambre en silence.
9. Pendant ce temps, l'horloge tictacait au salon.
10. J'apprécie l'humour qui sous-jacente à la situation.

A ton tour, invente 4 nouveaux verbes et écris chacun dans une phrase.

Fiche 2 : inventer des qualificatifs

Dans chacune des phrases suivantes, il y a un mot inventé par un auteur.

Dans ton cahier de travail :

- note le numéro de chaque phrase ;
- à côté de chaque numéro, écris le mot inventé et note ce que tu crois qu'il signifie.

1. Il a une démarche chaplinesque.
2. Ils sont déshumourés.
3. Je me suis dentifricé avant de sortir.
4. Il a karshérisé sa voiture.
5. Le surveillant de l'internat punit les pensionnaires incouchés.
6. J'avale ma boisson désoiffante.
7. Je devais me rendre insuspectable.
8. Elle a vraiment une allure staracadémiesque.

Classe maintenant ces mots inventés en regroupant ceux qui ont été créés grâce au même procédé.

Pour chaque groupe (pour chaque procédé trouvé), invente 2 autres exemples de mots nouveaux.

Fiche 3 : inventer des noms

Dans chacune des phrases suivantes se trouve un mot inventé par un écrivain.

Dans ton cahier de travail :

- recopie le numéro de chaque phrase et à côté, le mot inventé ;
- note la définition de ce mot nouveau ;
- explique comment il a été construit.

1. Toute la conviverie reste stupéfaite par l'accoutrement du dernier arrivé.
2. Je l'attends dans l'obscuritance.
3. Son ahurisserie lui donne l'air de débarquer d'une autre planète.
4. Il insiste mais il perçoit ma dubitation.
5. Tu te sens petit devant cette sublimité.
6. Les rayons du magasin sont remplis de plastiquerie.
7. Je comprends sa décourageance, le pauvre.
8. Tous ses gestes trahissaient sa désinnocence.
9. Tu n'es pas encore au bout de tes stupéfiances avec lui.
10. Pendant ce temps, Natacha marmonne des russeries.

A ton tour, invente au moins 3 mots nouveaux et intègre chacun dans une phrase.

Fiche 4 : inventer des mots grâce aux suffixes

Complète ce qui est demandé.

1. Dans certains cas, la fin d'un mot (qu'on appelle alors suffixe) a un sens bien précis.

Par exemple, quand on dit omnivore, herbivore, insectivore, ... ,

« ivore » signifie

Que signifie alors :

- ferrivore :

- livrivore :

A toi maintenant d'inventer deux nouveaux mots finissant par « ivore » et donne la définition de chacun.

1.

2.

2. Voici un autre exemple.

On parle d'insecticide, d'herbicide ; donc « icide » signifie

Et que veut dire alors l'expression : des cris tympanicides

.....

Que signifie : des pratiques créaticides

Et le « génocide » a-t-il quelque chose à voir avec les exemples précédents ?

.....

A toi maintenant d'inventer deux nouveaux mots finissant par « icide » et intègre chacun dans une phrase.

1.

2.

3. Un troisième exemple.

On voit maintenant dans les rues des vitrines où on peut lire :

« Croissanterie », ce qui veut dire

« Quicherie », ce qui signifie

« Saladerie », ce qui signifie

Invente le nom de deux autres commerces nouveaux et donne la signification de chacun.

1.

2.

4. Un quatrième exemple.

Différents mots se terminent par « thèque » : bibliothèque, discothèque, cassetothèque, cinémathèque, vinothèque. Que signifie chaque mot et que signifie « thèque » ?

.....

.....

.....

.....

.....

A toi maintenant d'inventer 3 mots se terminant par « thèque » en donnant la définition de chacun.

1.
2.
3.

5. Un vulcanologue est quelqu'un qui connaît très bien les volcans. C'est un spécialiste en ce domaine.

Un géologue connaît très bien

Et un vaticanologue ?

Un cardiologue, c'est

Un radiologue, c'est

A toi d'inventer trois nouvelles spécialités.

1.
2.
3.

6. Voici un dernier exemple.

En sport, on parle parfois d'olympiade, ce qui signifie compétition olympique.

Il y a quelques temps, une affiche annonçait une aquarelliade : qu'est-ce que cela pouvait signifier ?

Invente deux mots se terminant par « iade » et donne la signification de chacun.

1.
2.

Fiche 5 : inventer des titres de chapitres

Tu as sans doute déjà remarqué que les écrivains découpent leurs livres en chapitres et que d'habitude, ces chapitres sont numérotés : chapitre 1, chapitre 2, ... ou chapitre I, chapitre II, ... Mais certains auteurs font preuve d'imagination pour rédiger les titres des chapitres de leurs livres.

Différents exemples te sont donnés. Dans ton cahier de travail, pour chaque exemple donné :

- note le numéro de l'exemple ;
- rédige 2 exemples de titres de chapitres qui pourraient continuer cette série ;
- explique quel procédé l'auteur a utilisé pour construire cette série de titres de chapitres.

Exemple 1.

1. On n'en fait qu'à sa tête
2. Tête à tête
3. Dîner de têtes
4. La tête des clients

Exemple 6.

Stupitre premier
Abrutitre deux
Débilititre trois
Pauvrititre quatre

Exemple 2.

Dessine-moi un bateau
Dessine-moi l'avenir
Dessine-moi un œil au beurre noir
Dessine-moi la marche à suivre

Exemple 7.

C premier
Ch deuxième
Cha troisième
Chap quatrième

Exemple 3.

Capitulo uno
Capitulo dos
Capitulo tres
Capitulo cuatro

Exemple 8.

Les parrains terribles.
Le vieil homme hait la mère.
Mac bête.
Autant en emporte l'ovin.
Les colles des femmes.
L'arène morte.
Guère épais.
Le rouge hait le noir.

Exemple 4.

Chapitrouille
Chapitrac
Chapirogue
Chapinambour

Exemple 5.

Notes liminaires
Introduction
Avant-propos
Avertissement

Exemple 9.

Le coup de bambou.
Le coup fourré.
Le coup de bourdon.
Le coup de cœur.

Exemple 10.

Vlan !
Bing !
Poum !
Zim !

Exemple 11.

1. Histoire
2. A la
3. Attrape-moi
4. Reconnue
5. D'utilité publique
6. Par la

Exemple 12.

ERTIPAHC I
HAPITREC II
APITRECH III
PITRECHA IV

Exemple 13.

Chapitre pommier
Chapitre hideux
Chapitre étroit
Chapitre quartz

Exemple 14.

1. Il a une voix de soprano, Paulo.
2. Fais pas la grimace, Ignace.
3. Tu te la joues belle, Adèle.
4. Tu regardes le firmament,
Armand.

Maintenant, à ton tour, invente 3 autres façons originales de rédiger des titres en donnant au moins 4 titres par « livre ».

Fiche 6 : créer du sens en inversant des groupes et propositions

Un procédé tout simple pour construire des phrases ou expressions créatives consiste à simplement inverser les groupes de mots dans des phrases ou expressions courantes. Ainsi, un auteur de BD a inversé les groupes de mots dans la phrase « *Il faut le voir pour le croire* » afin de créer le titre de sa BD « *Il faut le croire pour le voir* ».

Cette inversion des groupes change bien sûr le sens de la phrase. Jacques Prévert a aussi utilisé ce procédé pour inventer un poème qu'il a appelé « *Cortège* » :

Un vieillard en or avec une montre en deuil
Une reine de peine avec un homme d'Angleterre
Et des travailleurs de la paix avec des gardiens de la mer
Un hussard de la farce avec un dindon de la mort
Un serpent à café avec un moulin à lunettes
Un chasseur de corde avec un danseur de têtes
Un maréchal d'écume avec une pipe en retraite
Un chiard en habit noir avec un gentleman au maillot
Un compositeur de potence avec un gibier de musique
Un ramasseur de conscience avec un directeur de mégots
Un repasseur de Coligny avec un amiral de ciseaux
Une petite sœur du Bengale avec un tigre de Saint-Vincent-de-Paul
Un professeur de porcelaine avec un raccommodeur de philosophie
Un contrôleur de la Table Ronde avec des chevaliers de la Compagnie du Gaz de Paris
Un canard à Sainte-Hélène avec un Napoléon à l'orange
Un conservateur de Samothrace avec une Victoire de cimetièrre
Un remorqueur de famille nombreuse avec un père de haute mer
Un membre de la prostate avec une hypertrophie de l'Académie française
Un gros cheval in partibus avec un grand évêque de cirque
Un contrôleur à la croix de bois avec un petit chanteur d'autobus
Un chirurgien terrible avec un enfant dentiste
Et le général des huîtres avec un ouvrier de Jésuites

Voici encore d'autres exemples.

« Les étoiles scintillent dans la nuit » devient « La nuit scintille dans les étoiles ».

« Le tableau s'accroche au mur » devient « Le mur s'accroche au tableau ».

« Le professeur corrige les copies » devient « Les copies corrigent le professeur ».

A ton tour, choisis 5 phrases ou expressions et écris-les en inversant les groupes.

.....
.....
.....
.....
.....

Fiche 7 : les mots-valises

On appelle mots-valises les termes nés de la fusion de deux mots existants. « Le procédé du mot-valise semble avoir été inventé par LEWIS CAROLL. Dans *Alice au pays des merveilles*, l'héroïne rencontre HUMPTY DUMPTY, un étrange bonhomme tout rond qui l'impressionne par son pouvoir sur les mots et auquel elle demande la signification du poème *Jabberwocheux*:

Il était reveneure : les slictueux toves
Sur l'allouinde gyraient et vriblaient :
- Cela suffit pour commencer, déclara
En l'interrompant, Humpty Dumpty.
Il y a force mots difficiles là-dedans.
Reveneure, c'est quatre heures de
L'après-midi, l'heure où l'on commence
à faire *revenir* les viandes du dîner.
- C'est parfaitement clair, dit Alice ;
et *slictueux* ?
- Eh bien, *slictueux* signifie souple,
Actif, onctueux. C'est comme une valise,
voyez-vous bien : il y a trois
significations contenues dans un seul mot. »

(Y-M. Clément et Grèverand, *Pianissimots*, Manya, Levallois-Perret, 1993, page 10)

Voici d'autres exemples de mots-valises utilisés dans la vie courante : bibliobus (bibliothèque + autobus), franglais (français + anglais), restoroute (restaurant + autoroute), cambrousse (campagne + brousse).

Parfois, un mot-valise peut être construit en associant deux synonymes, comme pour « fâchencontreuse » (fâcheuse + malencontreuse) ou « accumonceler » (accumuler + amonceler).

Ce procédé peut aussi être utilisé pour créer des animaux fantastiques (serpent + panda = serpanda ; mouche+ cheval = moucheval ; ...) Il permet encore d'inventer des objets fabuleux (manteau + tonneau = mantonneau ; habit + billet = habillet, ...)

Le principe du mot-valise a aussi été parfois utilisé pour inventer de nouveaux noms, comme Musstler inventé par Hergé dans *Le Sceptre d'Ottokar*, en associant les noms de Mussolini et Hitler, ou comme Folcoche inventée par Hervé Bazin comme nom d'un personnage de roman à partir de folle et cochonne.

A ton tour, invente au moins cinq mots-valises et rédige la définition de chacun.

Fiche 8 : Les mots-valises dessinés ou par montage de photos

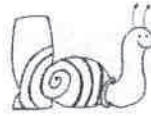
Les mots-valises peuvent être créés à partir de collages de photos ou de dessins comme le montrent les exemples suivants (d'après J.L. Craipeau et al, *Zinz'imagier*, Nathan, SL, 1999.)



piestolet



chamauto



escargodasse

A toi maintenant d'inventer des mots-valises dessinés.

Fiche 9 : Petites annonces⁸

Le style des petites annonces peut être utilisé pour rédiger des messages humoristiques. Voici quelques exemples rédigés par des élèves de cinquième primaire.

Pieds cherchent odeurs ...

Balai cherche sorcière.

Pie bavarde cherche grand discours.

Italie cherche cordonnier.

Ardennes cherchent cheval.

Pantalon sentimental cherche belles jambes pour mariage d'amour.

Ballon crevé cherche croque-mort.

Larousse cherche grand blond.

Taille-crayon sans abri cherche plumier douillet.

Index rongé cherche pouce vierge.

Tigre uni cherche rayures.

Relief cherche pied plat.

Livre abandonné cherche lecteur.

A donner, voisin de classe trop bruyant.

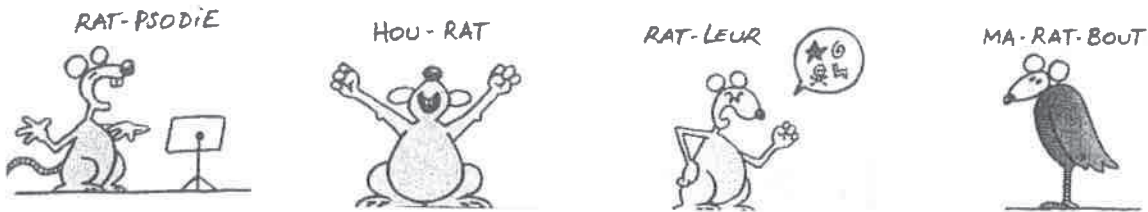
Facteur cherche homme ou femme manquant d'adresse.

A toi maintenant de rédiger quelques annonces inattendues.

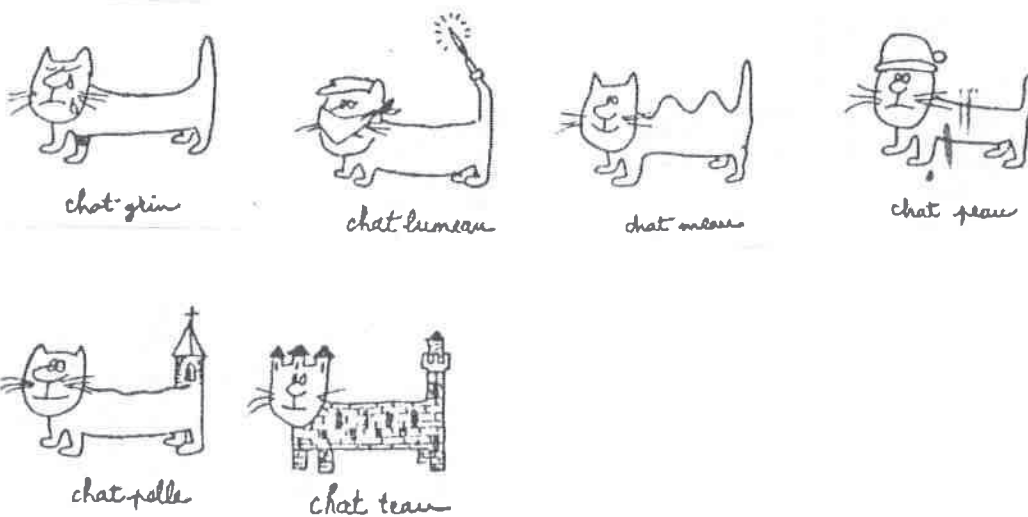
⁸ Voir aussi page 55

Fiche 10 : Jeux de mots dessinés

Pour réaliser des jeux de mots dessinés, il faut d'abord choisir un mot de base, par exemple « rat ». Ensuite, il faut chercher différents mots dans lesquels on entend (ra) ; par exemple : rapsodie, hurra, râleur, marabout, ... Après cela, il faut essayer de dessiner ces différents mots en intégrant dans le dessin le mot de départ (rat). Voici ce que cela peut donner⁹.



Un dessinateur humoristique connu, Siné, a utilisé ce procédé en prenant comme mot de base « chat ». Voici quelques exemples de ses trouvailles.



A ton tour, quels jeux de mots dessinés peux-tu inventer en partant de mots comme « loup », « noix », « dé », « pot », ... ?

⁹ Illustrations extraites d'un document reçu sans référence ; merci de nous la communiquer si vous la connaissez.

Fiche 11 : Jouer sur la forme de l'écrit

La publicité utilise souvent ce procédé qui consiste à utiliser une « police », des caractères ou une façon d'écrire qui correspond au contenu, au sens de ce qui est écrit.

Voici trois exemples récents pour présenter des modèles de vêtements.

- Pour présenter des modèles inspirés du moyen âge :

MÂLE
sous cape

- Pour présenter des modèles inspirés des vêtements militaires :

FANTAISIE
MILITAIRE

- Pour présenter des modèles inspirés de la tradition russe :

DESTINATION
RUSSIE

Une autre façon de jouer sur la façon d'écrire consiste à écrire le mot en imitant la matière ou l'objet que ce mot exprime. Par exemple, on peut écrire le mot « scie » comme ceci :

scie

Comment écrirait-on les mots cactus, corde, chocolat, confettis, bois, ... ?

De la même façon, les verbes peuvent être écrits de manière telle que ce qui est écrit représente l'action que le verbe signifie.

GOMMER
GOMME
GOMM
GOM
GO
G

CROQUER

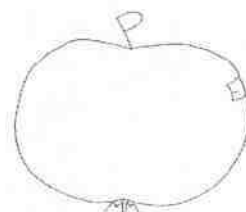
Essaye de dessiner les verbes brûler, pleurer, couler, voler et d'autres que tu choisiras.

Comme pour les verbes, on peut écrire des noms en disposant les lettres de manière à ce que le mot écrit dessine ce que ce nom signifie.

(poisson)



(pomme)



Ecris de la même façon trois ou quatre noms qui t'inspirent.

Une variation de ce procédé consiste à remplacer une lettre d'un mot par le dessin de ce que ce mot signifie.

(parapluie)



(cœur)



Essaye d'utiliser cette technique pour écrire les mots suivants : livre, chapeau, pinceau, ciseaux, avion ... et d'autres mots auxquels tu penses.

Fiche 12 : Jouer sur les noms

Certains auteurs donnent aux personnages de leurs contes ou romans des noms qui sont des jeux de mots.

Par exemple, *Jean Sérien* pourrait s'écrire *J'en sais rien*

Voici une série de noms de personnages. Note le numéro des personnages dont le nom contient un jeu de mots et note à côté de chaque numéro repris comment le nom du personnage pourrait s'écrire autrement.

1. Jane Lefébure
2. Rigobert Lingueau
3. Léonore Pasqua
4. Imran Foudraj
5. Chen Tran Yang
6. Moulay Danlbronz
7. Ahmed Assuykillirha
8. Karim Yursell
9. Hermine Derrien
10. Mélusine Hangraive
11. Cho Dhe Vaen
12. Jacob Stern
13. Kate Hogan
14. Kadud Yabeth
15. Abdellatif Boulazayreau

Maintenant, à toi d'inventer au moins trois noms comprenant un jeu de mots.

On peut aussi trouver des noms de famille comprenant un jeu de mots relatif au métier exercé par la personne. Hergé avait inventé la boucherie Sanzot (sans os). Une publicité diffusée à radio parle du menuisier Demarteau.

A ton tour d'imaginer au moins trois noms de famille en relation avec un métier.

Sais-tu que plusieurs noms de famille d'aujourd'hui ont également leur origine dans une sorte de jeu de mots, c'est-à-dire que certains noms de famille trouvent leur origine dans le détail physique ou le lieu d'habitation ou ... d'un ancêtre ? C'est le cas pour les familles Petitjean, Grandjean, Grosjean, Dupont, Dubois, ...

Cherche parmi tes connaissances ou dans le bottin téléphonique des noms de familles dont l'origine est de ce type.

Patrick PIERRET

Activité créatrice à partir de l'observation d'œuvres artistiques.

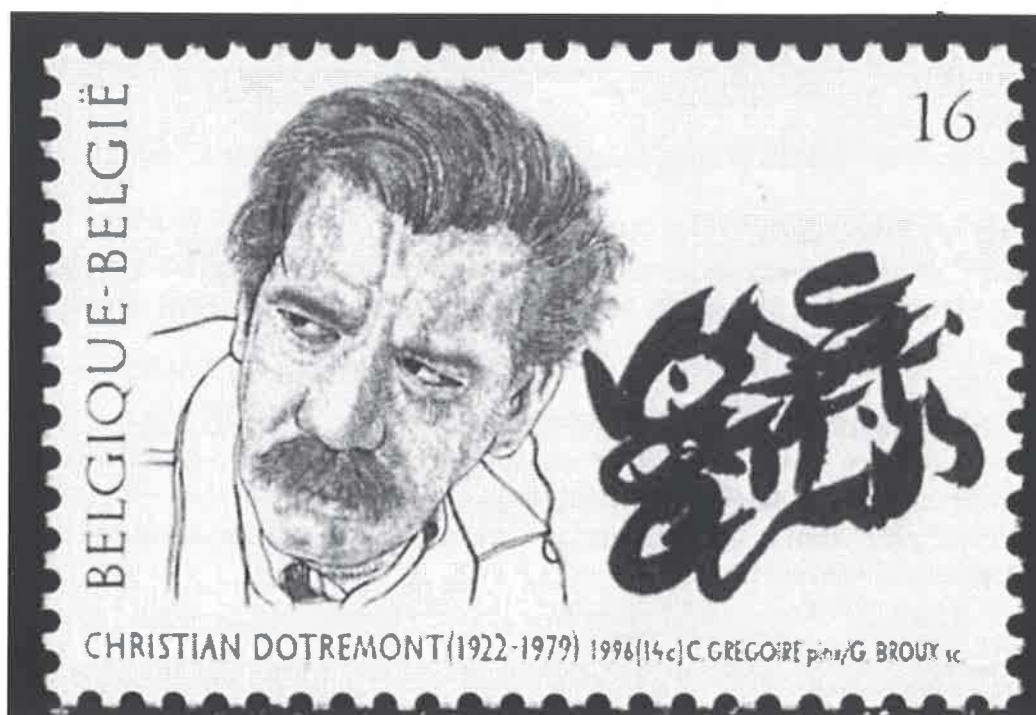
Parmi tant d'artistes belges célèbres, il en est deux chez qui la créativité transpire par tous les poils de leurs pinceaux : Christian Dotremont et Pierre Alechinsky.

- Le premier fonde en 1949 le groupe COBRA (Copenhague – Bruxelles – Amsterdam) avec des amis artistes danois et hollandais. Pierre Alechinsky le rejoint très rapidement.

Dotremont marque le monde artistique par sa recherche à la fois graphique et poétique, le Logogramme. Né du pinceau sur la feuille blanche comme la trace du traîneau sur la neige, le Logogramme compose des empreintes à la recherche d'une forme. Il s'agit de tracer, dans l'espace blanc et à l'aide de l'encre de chine la plus noire, des signes mimant une écriture cursive inconnue. Il écrit ses premiers logogrammes en 1962; ceux-ci sont exposées dans les principales villes d'Europe et à New York. Dotremont poursuit son œuvre littéraire. Il écrit un roman largement autobiographique, «La Pierre et l'Oreiller» ainsi que des recueils de poèmes, «Fagnes», «Dignes», «Moi, qui j'avais»,...

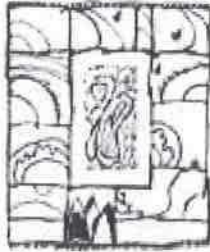
Les «logogrammes» sont considérés comme l'une des plus grandes trouvailles poétiques de ce siècle ; ils sont comparables aux «Calligrammes» d'Apollinaire. Ce sont des peintures de signes ou des combinaisons de signes. Le mot devient image et l'image devient mot. Dotremont a utilisé des techniques différentes; plume et pinceau trempés dans de l'encre et pastels à l'huile sur papier, journaux, photographies, etc. Il a même écrit des logogrammes sur de la glace et a ensuite photographié le résultat.

À côté de son portrait figure le logogramme suivant : «*Vois ce que t'écris*».



- Alechinsky est un dessinateur, « un suscitateur de formes imprévues, un quêteur de contours redéfinissant l'espace. »
Pour lui, « dessiner, c'est s'interroger » « Par un trou d'encre, me laisser glisser au fond de tous mes dessins, en remonter par une corde à mots »
Il s'initie à la gravure et apprend la calligraphie chinoise. L'artiste dessine et aquarelle sur des papiers anciens. Il reprendra d'ailleurs ce procédé pour ses estampes, lithographies ou gravures.

Peintre écrivain, il a
(Denoël,1965), L'autre
Lettre suit
ricochets
marginales
Verrerie (L'Echoppe,
(Gallimard, 2002), Des
France,2004).



publié Titres et pains perdus
main (Fata Morgana,1988),
(Gallimard,1992), Baluchon et
(Gallimard,1994), Remarques
(Gallimard,1997), Rue de la
1997), Le Pinceau voyageur
deux mains (Mercure de

"Si le langage dépasse souvent la pensée, se tient en retrait, joue en dessous, s'adapte sur les côtés, tombe de haut si rarement juste sur les choses, il y a peu de raisons pour qu'une image toute neuve se love sans avatars dans des mots qui ont déjà servi à tout. Le titre est une greffe, un noeud dans un mouchoir psychologique... Nous ne sommes pas nombreux, bien sûr, mais la possibilité existe d'être plus d'un à évoquer en deux mots la même surface peinte".

Activité n°1 : Après avoir fait découvrir les oeuvres de ces deux artistes :

- parler d'eux , de leur vie, de leur carrière,
- présenter leurs oeuvres,
- laisser exprimer les émotions, les ressentis,
- visionner un documentaire montrant les artistes à l'oeuvre,
- émailler la présentation visuelle d'extraits de leurs écrits,
- ...

Activité n°2 : L'écriture imaginaire

C'est une activité qui peut être proposée à des enfants à partir de la 3^{ème} maternelle jusqu'en 6^{ème} primaire.

Compétence visée

EAP.4. S'exprimer par le langage plastique : exploiter le point, la ligne, la forme.

Compétences sollicitées

EAP.2. S'exprimer par les modes d'expression et les techniques d'exécution.

EAP.2.2. Sélectionner les outils et/ou les supports en fonction d'une consigne donnée ou d'une technique déterminée.

Compétences transversales relationnelles :

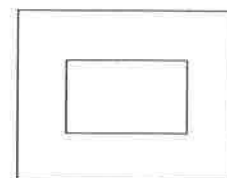
- se connaître, avoir confiance en soi en exprimant ses émotions, en osant s'affirmer par le langage plastique ;
- s'impliquer dans la vie sociale en agissant collectivement dans une réalisation commune.

Matériel

Grandes affiches, pinceaux à long manche (bambou), peinture noire ou encre de chine ou brou de noix, des pastels, des craies, des musiques variées.

Déroulement et consignes

Par groupes de 4 à 6, les participants sont debout autour d'une grande affiche (papier Kraft) dont la partie centrale a été délimitée en laissant une bordure d'environ 20 cm.



Avec un pinceau fixé à un long manche bambou ou manche de brosse), ils utilisent (tuteur en de l'encre de chine, du brou de noix ou de l'encre noire versé dans des récipients assez larges).

L'enseignant prévoit un fond musical (musique classique ou chanson dans une langue étrangère pour ne pas se laisser influencer par les paroles).

Laissez courir votre pinceau au centre de la feuille au gré de votre ressenti en écoutant la musique. L'espace appartient à tout le monde.

L'enseignant arrête la musique et donc l'activité des participants, lorsque l'espace est suffisamment rempli.

Observez la composition créée et selon ce que vous y voyez, vos impressions, retouchez ou complétez l'un ou l'autre trait avec des pastels, des craies.

Dans la bordure autour de l'affiche, des traits verticaux distants d'environ 30 cm, sont ensuite tracés. Dans ces espaces, chaque participant y reproduit un élément de la composition centrale en l'agrandissant ou en accentuant un trait. Tous les espaces sont ainsi remplis.

Autour de la composition, mettez en évidence un détail en reproduisant le graphisme ou en imaginant un autre.

Lorsque les compositions sont terminées et exposées prendre le temps pour réagir.

Compétence d'intégration : réagir

Compétence spécifique R.AP.

Face à sa production et face à celles des autres s'interroger sur (se poser les bonnes questions) ; comparer (connaître) ; analyser ; justifier en argumentant ; expliciter clairement par un langage adapté (vocabulaire, expression, croquis démonstratifs...). Prendre le temps de verbaliser en regardant la (les) réalisation(s).

RAP.1. L'émotion.

Exprimer son ressenti (émotions), comparer aux émotions des autres

RAP.2. Les modes d'expression et les techniques d'exécution.

Expliciter une production, confronter avec une œuvre originale. s'exprimer sur les ressemblances, les différences : les couleurs, les formats...

RAP.3. Le sujet, le genre, le style (mouvement).

Classer, grouper, comparer.

RAP.4. Le langage plastique

Justifier en argumentant les éléments du langage plastique utilisés (forme, couleur, composition...).

RAP.5. Le contexte culturel

Situer une œuvre dans son contexte historique et culturel...

Armandine Sana

« Et Dieu créa la femme. Ca c'est de la créativité ! »

(Colette Mayon)

Hasaris : des histoires à inventer et à raconter

□ Ce jeu se présente sous la forme de huit dés de couleurs différentes. Chaque couleur correspond à un thème : vert et rouge pour les personnages, bleu et jaune pour les événements, orange pour les lieux , crème pour les actions, beige clair pour les circonstances et gris pour les chutes. Une carte de la même couleur correspond à chaque face de chaque dé.

- Les cartes de même couleur sont réparties en piles.
- Chaque participant lance le premier dé et prend dans la pile la carte correspondant au résultat du lancer.
- Au cas où l'un des participants tirerait une carte déjà attribuée, il attendrait la fin du lancer de ses camarades et une carte disponible lui serait distribuée.

Les participants procèdent de la même manière avec les 7 autres dés.

Lorsque toutes les cartes ont été distribuées, chacun des participants doit, à partir des éléments dont il dispose, inventer une histoire qu'il racontera ensuite.

En fonction du niveau des enfants, on peut réduire le nombre de dés utilisés ou créer de nouvelles règles de jeu.

Ce jeu peut être facilement créé par les enfants ou l'enseignante.

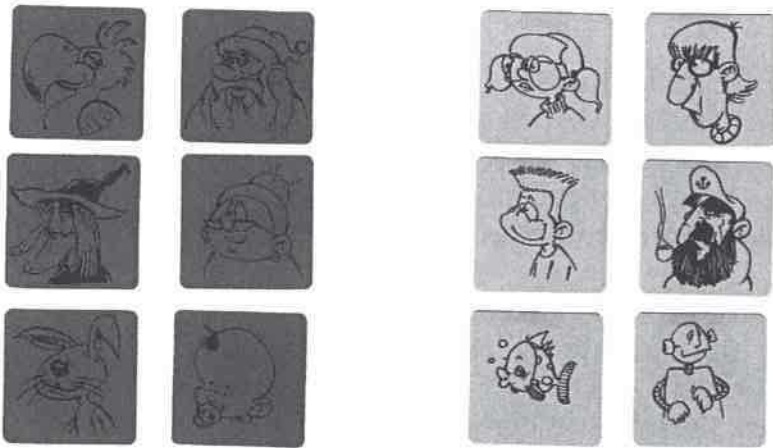
Les enfants déterminent les personnages, les lieux,

Ils peuvent soit les dessiner soit les découper dans des revues ou catalogues publicitaires.

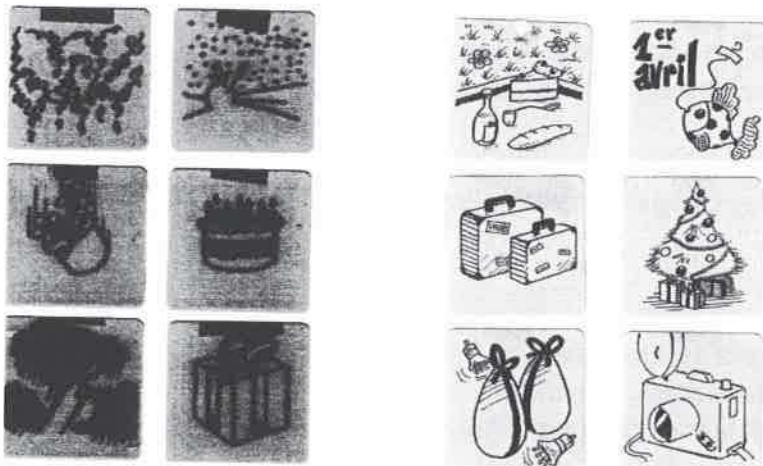
Atelier de l'oiseau magique
Editions Denis Cogneaux
B.P.11 CHELLERS CEDEX

Activité présentée par Muriel Daussoigne

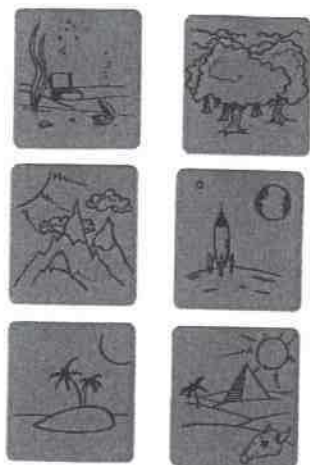
Cartes personnages (rouges et vertes)



Cartes événements (bleues et jaunes)



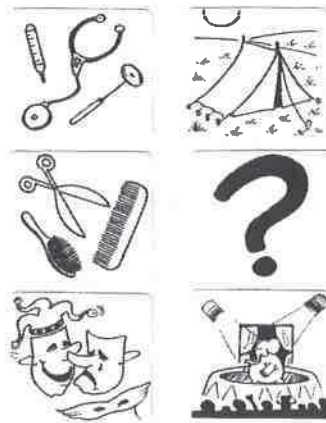
Cartes lieux (orange)



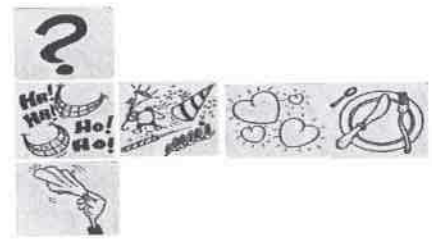
cartes actions (beige)



Cartes circonstances (beige clair)



Exemple d'un dé de couleur



Cartes chutes (gris)



“Vers une approche créative de son milieu local...”

Les activités d'éveil visent à susciter des attitudes telles que la curiosité, l'esprit critique et l'émerveillement, mais aussi des aptitudes à structurer et mettre en relation les éléments du réel qui nous entoure, c'est-à-dire le milieu dans lequel les enfants seront amenés à s'épanouir. C'est bien la lecture du milieu qui est à la base des activités d'éveil.¹⁰

Il est important :

- *d'apprendre à poser des regards différents sur l'environnement de l'école ;*
- *de vivre le paysage dans ses différents aspects et de construire progressivement « son » concept ;*
- *de créer des liens entre les activités d'éveil et les autres disciplines ;*
- *de prendre conscience qu'une activité de structuration peut se vivre à l'extérieur sans papier ni crayon¹¹.*

Qu'est-ce qui intéresse les enfants d'aujourd'hui (...) sinon le fait d'être en action à partir de leurs propres forces et de découvrir leur sentiment de prégnance sur la vie ? (...)

C'est leur créativité qui se déploie au cours de ces actions et qui leur révèle leur capacité de s'approprier leur univers.¹²

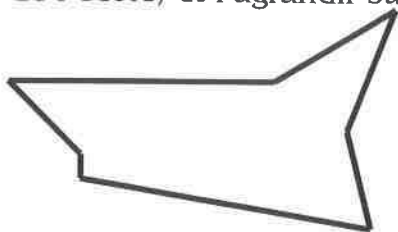
- ❖ Bien souvent, nous sortons de l'école pour aller au théâtre, à la piscine, ...

Pourquoi ne pas profiter de ces différents déplacements en se donnant un peu plus de temps pour :

a) Réaliser un plan paysage :

Exemple :

A partir d'une carte d'état-major, dessiner la silhouette d'un circuit (proche de l'école) et l'agrandir sur une feuille A4 ainsi que sur du papier calque.



Cette forme me fait penser à...

Repérer ensuite les différentes rues sur le terrain et/ou sur la carte.

¹⁰ Programme Intégré : Eveil p3

¹¹ Dossier AP Namur Luxembourg Hainaut septembre 2003

¹² Louise Poliquin : Notre fonction créatrice, un atout pour la vie Ed. Gai Savoir

Lors de chaque sortie se donner une intention d'observation que l'on note sur un nouveau papier calque : (cette intention peut être formulée de différentes façons)

- j'observe les commerces,
- j'observe la végétation,
- j'observe les maisons,
- ...

ou

- j'observe comme si j'étais un architecte,
- j'observe comme si j'étais un menuisier,
- j'observe comme si j'étais un peintre,
-

Les enfants reportent leurs observations sur le papier calque. Au retour en classe, ils superposent le calque et la feuille A4.

Au terme de plusieurs sorties, ils obtiendront un plan paysage tout à fait original.

Il sera très intéressant de regarder les différentes productions des enfants afin de se rendre compte que certaines représentations sont plus difficiles à gérer. A partir des observations on remarquera l'utilité de la légende, comment la construire...

b) Pour poser un regard objectif et/ou subjectif sur ce qui nous entoure :

Donner une fiche semblable aux enfants et délimiter, sur le parcours, le temps d'observation.

Regard
objectif

Je regarde	la forme / les matériaux / la couleur /...
<i>Les portes</i>	
<i>Les toitures</i>	
<i>Les haies</i>	
...	

Regard
subjectif

Je regarde	Je décris ce que j'ai vu en quelques mots
<i>Le plus beau</i>	
<i>Le plus « kitch »</i>	
<i>Le plus formidable</i>	
...	

Lors du retour en classe, échanger pour garder des traces sur une affiche.
La mise en commun sur les regards objectifs ne pose pas de problèmes.
Les données collectées seront utilisées pour tracer le profil de notre milieu de vie (par exemple lorsque nous parlerons des types d'habitations).

Il est certain que les échanges sur les regards subjectifs doivent se faire dans le plus grand respect des autres.

❖ Nous sortons rarement de nos classes pour nous émerveiller.

Pourquoi ne pas sortir au fil des saisons afin de créer des palettes de couleurs de notre environnement ?

Laissez libre cours à votre « cré-activité ».

A vous de jouer...

Pierre Poncelet et Colette Mayon AP Namur / Luxembourg.

« Découvrir,
c'est voir la même chose que tout le monde a vue,
mais penser ce que personne n'a pensé. »
(Albert Szent-Györgyi von Nagyrápoot, découvreur de la vitamine C)

Recréer des systèmes de mesures

L'approche des grandeurs se fait à partir d'objets concrets et dans une appréciation d'abord subjective et qualitative (c'est plus long, c'est moins lourd, c'est très cher...).

Vient alors la nécessité d'objectiver la grandeur, de la quantifier. Le passage par les étalons naturels permet aux enfants de construire et de recourir à un premier « système » d'unités dont ils éprouveront les limites. Les dépasser et rejoindre les exigences de la communication universelle rendront les étalons conventionnels nécessaires.¹³

Si pour nous adultes, le système décimal utilisé dans la plupart des mesures de grandeurs nous paraît familier, pour l'enfant, cela est souvent loin d'être évident.

La reconstruction de différents systèmes de mesures par nos élèves est certainement une des pistes à privilégier pour qu'ils puissent s'approprier le système décimal ou d'autres. Nous parlons de reconstruction car il nous suffit de visiter l'histoire de l'une ou l'autre de nos régions pour constater que nos ancêtres avaient déjà instauré de tels systèmes et que ceux-ci différaient d'une région à l'autre. La lieue gauloise était 2222m plus grande que la lieue romaine

Voici trois idées qui conduisent à cette démarche. L'une touche au domaine des mesures de longueur, une autre à celui des mesures de capacité et une troisième demande la *recréation* d'un système de mesures de masse.

Si l'objectif de ces ateliers est la *recréation* d'un système de mesures, il faudra ne pas faire appel aux mesures conventionnelles (mètre, litre, kilo, ...).

Les mesures de longueur

1. Vivre une activité de comparaison de distances : « Quelle classe de notre école est la plus éloignée de la nôtre ? Les mesures seront prises de porte à porte et devront être exprimées en *craies* pour le groupe A, en *bics* pour le groupe B, en *réglettes vertes* pour C, en *crayons ordinaires* pour D, ...»
2. Matériel : craies neuves, bics, réglettes vertes, crayons ordinaires, ..., lattes de bois, papier uni, ficelle, fil de pêche, scie, ciseaux.
3. Démarches :
 - Par groupes de deux ou trois, les enfants effectuent les mesurages.
 - Après cinq minutes de travail, ils se rassemblent en classe et partagent les stratégies qu'ils ont imaginées pour effectuer ce travail.
 - En profitant éventuellement d'autres stratégies entendues, ils poursuivent les prises de mesures et les notent sur une affiche.

¹³ Programme intégré (version 2001) – Ma p. 7

- Les mesurages terminés, chaque groupe présente ses résultats et surtout la stratégie de mesurage employée. Celle-ci est transcrite au TN.
- Chaque groupe fait valider le travail effectué par un autre groupe et confronte avec lui ses démarches si les données recueillies sont différentes.
- Ensemble, la classe effectue la synthèse des stratégies utilisées et de l'observation des résultats.

Exemple :

Quelle que soit l'unité de mesure employée, la plus longue distance est toujours exprimée par la plus grande mesure.

Distance à la classe de	Madame Muriel	Monsieur Pierre	Madame Janine	Madame Colette
en				
craies				
bics				
réglettes vertes				
crayons ordinaires				

Pour nous faciliter le travail, nous avons dû construire d'autres étalons de mesure. Ceux-ci étaient plus grands que l'étalon imposé (craie, réglette verte, ...).

1 latte de bois ⇔ 4 craies	1 fil de pêche ⇔ 6 bics	1 latte de bois ⇔ 5 réglettes vertes	1 latte de bois ⇔ 7 crayons
1 fil de pêche ⇔ 4 lattes de bois	1 ficelle ⇔ 4 fils de pêche	1 ficelle ⇔ 3 réglettes vertes	1 fil de pêche ⇔ 5 lattes de bois
1 ficelle ⇔ 4 fils de pêche			1 ficelle ⇔ 3 fils de pêche

Quand on utilise un système de mesures qui garde le même rapport entre chaque étalon, c'est plus facile pour trouver le résultat.

4. Des constats de cette synthèse devront être activés dans d'autres situations de mesurage comme celle qui suit :

« Range les grandeurs suivantes de la plus longue à la plus courte : hauteur de l'étagère basse, longueur de ton bureau, largeur de la porte d'entrée de la classe, hauteur du tableau, longueur du radiateur, Justifie ton travail en exprimant tes mesures en *craies*. »

Dans cette activité, les enfants devront créer des sous-étalons.

5. Un passage éclairant pour les enfants pour comprendre le système décimal des mesures sera celui de connaître l'histoire de ce système : comment en est-on arrivé à notre système conventionnel ? De nombreux textes existent aussi bien sur Internet que dans des encyclopédies.

Les mesures de capacité

Comme dans le domaine des longueurs, un cheminement semblable peut être proposé aux enfants pour ce système de mesures.

Voici un exemple d'activité qui peut faire partie de ce cheminement :

1. Consigne :
« Trouve dans l'école un récipient qui peut contenir 2673 *flacons*, le *flacon* étant une de nos unités de mesure. »
2. Matériel :
 - L'enseignant(e) fabrique un *flacon* en le découpant dans une bouteille en plastique transparent. A titre d'exemple, il pourrait contenir 7 cl. Pour en délimiter la mesure exacte, il/elle tracera une marque horizontale sur la paroi.
 - L'enseignant(e) préparera également différents récipients en plastique transparent. Ils devraient pouvoir être utilisés comme des sur-étalons du *flacon* tout en ayant une capacité inférieure au récipient à trouver.
 - Il faudra aussi prévoir des torchons si l'on veut garder le local au sec !
3. Il serait plus sécurisant de ne faire vivre cette activité que par un groupe de 4 ou 5 élèves à la fois. Chaque groupe devra noter ses démarches et le matériel utilisé pour aboutir à sa solution. Une mise en commun aura lieu lorsque tous les groupes auront effectué le travail.
4. Il faudra envisager d'autres activités si on veut qu'ils créent des sous-étalons au *flacon*.
Exemple : « Exprime en *flacons* et avec le plus de précision possible la mesure du contenu de cette bouteille. » Nous veillerons à ne pas verser une quantité de liquide qui soit un multiple du *flacon*.

Les mesures de masse

Découvrir et comprendre les liens qui existent entre les différents étalons d'un système de mesures, tel est l'objectif poursuivi par l'activité décrite ci-dessous.

1. Matériel :
 - L'enseignant(e) construit deux étalons du système de mesures de masse : en remplissant de sable des sacs en plastique ou en découpant des quantités fixées dans un bloc de paraffine que l'on fera fondre pour les remodeler en lingots.

- A titre d'exemple, un lingot pèsera 84g (*petit lingot*) et l'autre pèsera 336g (*gros lingot*).
- Pour l'activité, les enfants auront à leur disposition une balance à deux plateaux, des sacs en plastique, du sable, une bûche de bois, le tableau des mesures de masse.

Le tableau :

	<i>mini lingot</i>	<i>petit lingot</i>	<i>lingot</i>	<i>gros lingot</i>	<i>maxi lingot</i>	
		X		X		

2. Consignes :

- Vous venez de recevoir les deux mesures signalées dans votre tableau : *petit lingot* et *gros lingot*. Avec le matériel mis à votre disposition, construisez les autres mesures du tableau.
- Avec le plus de précision possible, pesez la bûche de bois.

3. Démarches :

Pour ne pas multiplier le matériel de départ, il ne faudrait faire vivre l'activité que par un groupe de quatre ou cinq enfants.

Chaque groupe gardera ses constructions. Quand tous les enfants seront passés par l'activité, une mise en commun sera prévue.

4. Un suivi possible :

Que deviennent nos mesures si *gros lingot* (paraffine blanche - 336g) devient *gros lingot* (paraffine rouge - 756g) ?

On pourra aussi s'inspirer des activités prévues dans le domaine des longueurs et dans celui des capacités pour construire celles qui aideront les enfants à se familiariser avec le système conventionnel des mesures de masse et réciproquement aussi.

Habituer les enfants à *recréer* différents systèmes de mesures tout en les aidant à s'appropriier le système conventionnel qui facilite la communication, c'est leur permettre de choisir le système le plus adéquat en fonction du contexte vécu.

J.-M. Thomas

Créativité et savoir structurer l'espace

Les deux supports présentés dans les pages suivantes doivent servir à développer deux compétences du savoir structurer l'espace. Le premier, « Des triangles », amène à utiliser « Mettre en relation des formes géométriques ». Le second « Des outils pour transformer l'image » sert la compétence « Recourir à la transformation de l'espace et du plan ».

Des triangles

Il est fréquent que, dans nos classes, des enseignant(e)s approchent certains peintres dans le cadre des activités d'éveil artistique.

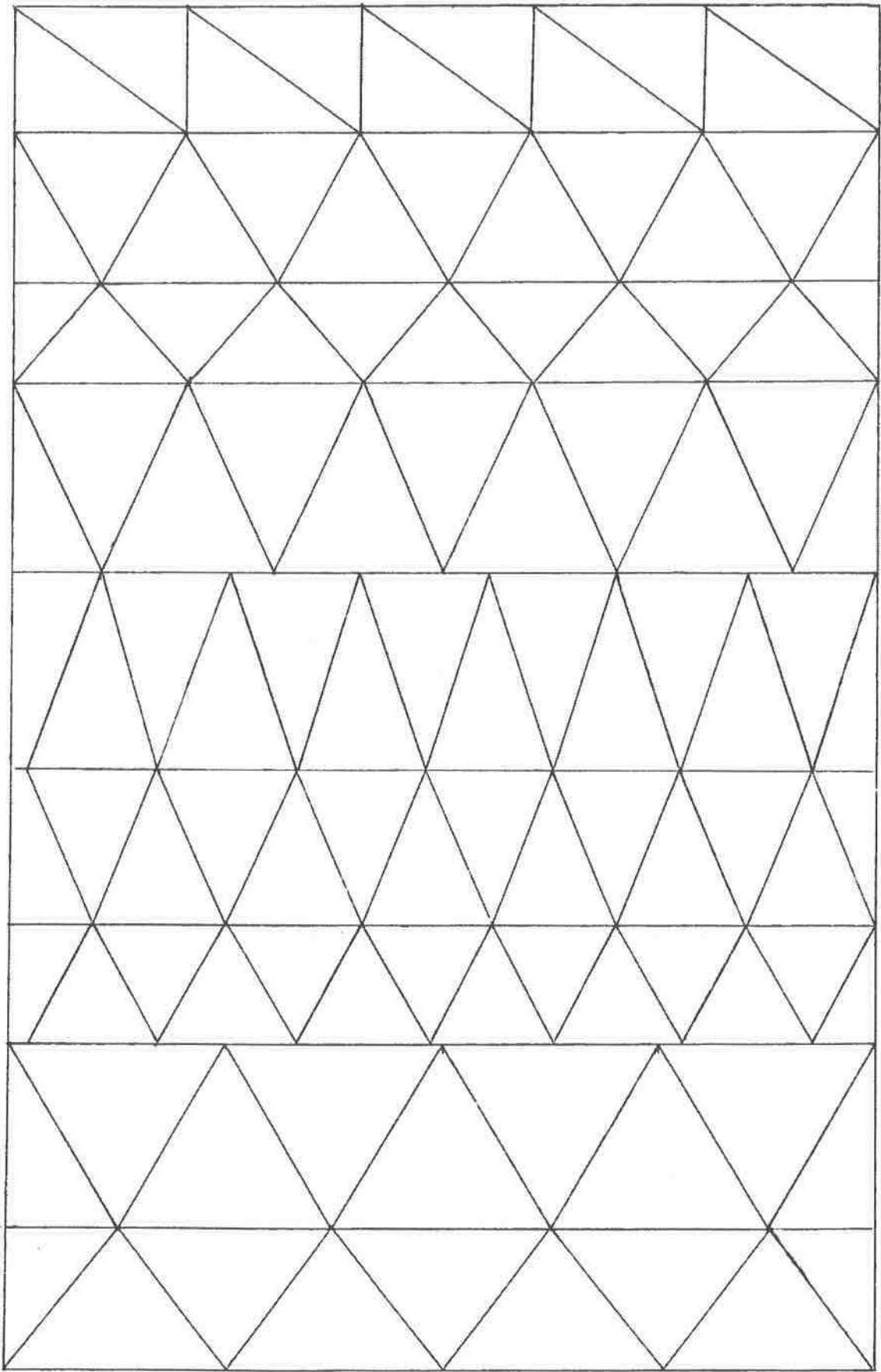
Les activités suggérées à l'aide du matériel « Des triangles » peuvent suivre l'approche d'artistes comme Picasso, Braque, Mondrian, Kandinsky,

Au préalable, l'enseignant(e) photocopie le support en l'agrandissant éventuellement. Il/Elle utilise du papier de couleurs différentes. Les triangles sont ensuite découpés.

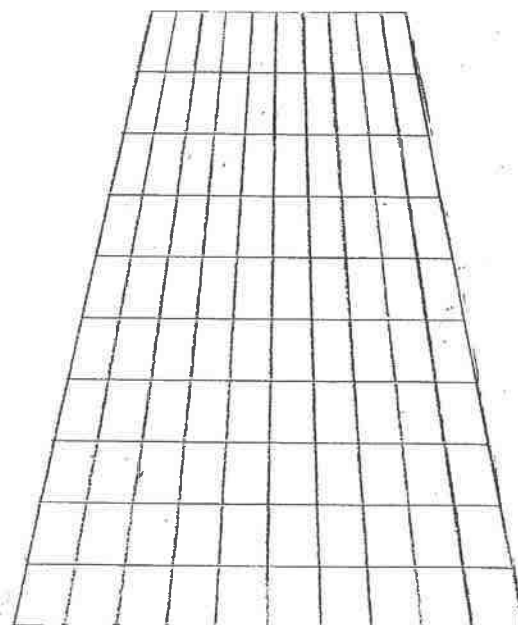
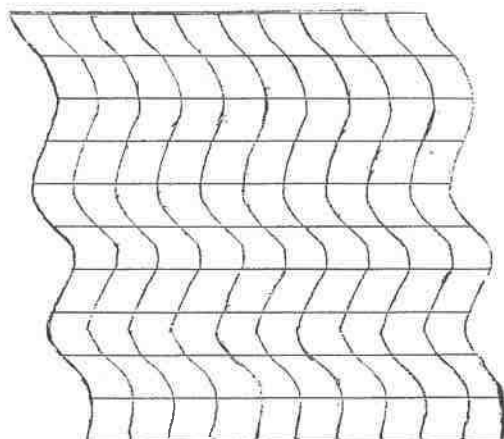
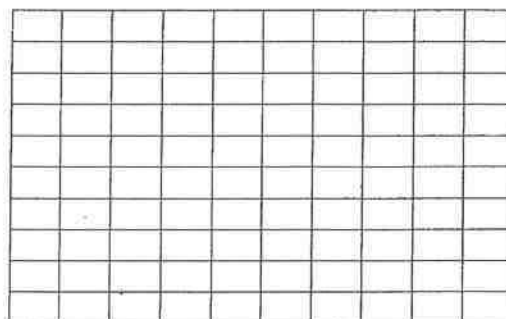
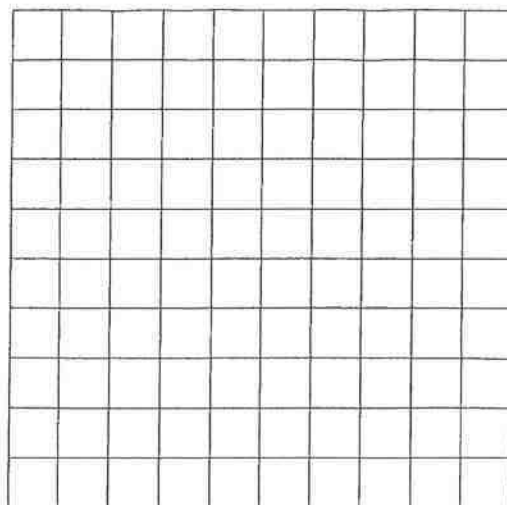
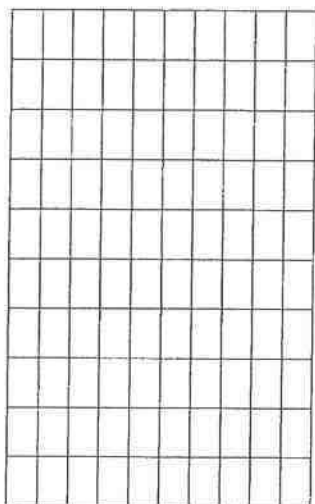
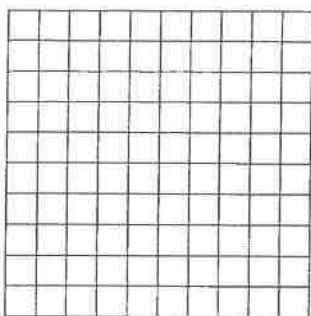
La première activité se vit dans le domaine des arts plastiques : « En utilisant les triangles, réalise un collage à la manière de »

Les activités suivantes seront mises en place pour développer le « savoir structurer l'espace » et vécues en petits groupes de deux ou trois enfants.

1. « En réunissant deux triangles semblables par un de leurs côtés, construisez le plus de formes différentes possible. » - « Classez-les et rédigez la carte d'identité de chaque colonne, tas, paquet.... »
2. « En réunissant trois triangles semblables »
3. « En réunissant quatre triangles ... »
4.
5. « En réunissant deux triangles différents par un de leurs côtés, ... »
6. « En réunissant trois »
7. « En réunissant deux triangles différents mais ayant au moins un côté de même mesure, ... »
8.



Des outils pour transformer l'image



Dans le carré supérieur gauche,
inscrivez un motif : un sapin,
un masque, une forme géométrique,
Que devient-il quand il est reproduit
dans les autres « quadrillages » ?

La créativité dans l'acte de lire et écrire

Dans son livre *Compréhension de lecture*, Edition de La Chenelière, Lucille PAQUETTE-CHAYER, l'auteur de l'ouvrage relève cinq gestes mentaux chez tout lecteur mais à des degrés divers selon la personnalité :

- *Le geste d'attention : l'élève fait exister mentalement l'objet perçu.*
- *Le geste de mémorisation : l'enfant place ce qu'il veut retenir dans un imaginaire d'avenir.*
- *Le geste de compréhension : l'élève confronte ce qu'il évoque et ce qu'il perçoit avec le projet de donner sens à l'objet perçu.*
- *Le geste de réflexion : l'enfant fait un retour sur ses acquis (connaissances, expériences, règles) avec le projet de les utiliser pour répondre à une question ou pour résoudre un problème.*
- *Le geste d'imagination : l'enfant écoute ou regarde le monde avec le projet de découvrir ou d'inventer. La démarche des inventeurs diffère de celle des découvreurs.*

L'inventeur :

- *Son projet est de transformer, d'ajouter quelque chose à la réalité pour l'améliorer, pour pallier un manque. Son projet vise l'application.*
- *Il cherche le comment des choses. Il s'intéresse aux objets fabriqués ; il a la curiosité de leurs mécanismes.*

Le découvreur :

- *Son projet est de mieux connaître les richesses de cette réalité pour l'exploiter. Son projet vise l'explication.*
- *Il cherche le pourquoi des choses. Il cherche des explications à des phénomènes que la nature lui offre ; il s'intéresse plus aux êtres qu'aux objets.*

Toutes ces démarches mentales ici évoquées sont difficiles à expliciter et c'est dans un dialogue pédagogique personnalisé que l'enseignant pourra cadrer au mieux la personnalité de l'enfant lecteur. Cette façon d'être et de faire n'a d'autres buts que de faciliter les évocations au-delà de la perception.

Pour en savoir plus :

Compréhension de lecture, Lucille PAQUETTE-CHAYER, Collection Apprentissage Chenelière/Didactique, Edition La Chenelière, Montréal, 1999.

La créativité fonctionne sensiblement selon les mêmes principes mentaux en fonction du projet personnel de l'acteur apprenant. Les frontières entre la créativité et l'inférence sont difficiles à cerner. Il n'est sans doute pas nécessaire à notre niveau de vouloir les dissocier tant que l'enfant garde un sens avec l'objet lu, perçu, évoqué dans un monde où virtuel et réalité parfois se confondent.

Si j'associe volontiers inférence, créativité, invention, découverte, c'est parce que le monde de l'imaginaire est une donnée incontournable dans l'enrichissement des compétences de lecteur et d'auteur. Quelques exemples illustrent mon propos :

- Le sens figuré et le sens propre
- Les contrepèteries
- Des expressions autour d'un mot

1. Sens figuré ou sens propre



Il s'agit ici de faire le rapport entre des phrases proposées et les illustrations. J'ai volontairement ajouté des phrases non illustrées pour que l'élève dessine les deux sens : le sens propre et le sens figuré.

Mon copain Max m'a dit que (qu')...

- ... il était tellement fort que cette année, il avait sauté une classe.
- ... il avait chez lui une nouvelle cuisinière électrique.
- ... tous les matins, un petit noir donnait un bon coup de fouet à son papa.
- ... la maîtresse était contente parce que le niveau de la classe avait monté.
- ... les yeux du nouveau surveillant lançaient des éclairs.
- ... un jour au fond de la mer, il avait vu un banc de poissons.
- ... il comptait sur son papa pour faire ses devoirs de mathématiques.
- ... son grand-père avait été le bras droit du premier ministre.
- ... un fossé s'était creusé entre son papa et son grand frère.

Extrait du livre *Mon copain Max m'a dit que...*, Alain LE SAUX, Rivages, Paris, 1987.

2. Les contrepèteries

Cette superbe contrepèterie a été inventée par un élève qui avait travaillé avec le manuel « *La vie des mots – l’ami des veaux* » :

Dans le bateau rouge, le rateau bouge !

Dans un autre ouvrage « *L’art des mots – L’eau des mares* », on peut lire :

Le mot mare plaît aux marmots
où un mégot devient un mot gai,
un faux bruit se change en beau fruit,
et où tous les logis sont jolis.

Jouez à ce jeu merveilleux, tout en poésie :

L’art des mots, art modèle
dont les mots sont l’âme quand les mômes sont là.

A ne pas confondre donc :

Un faux bruit et un beau fruit
Un mot gai et un mégot
Deux bancs sales et deux cents balles
Un briquet cadeau et un biquet crado
Un bon bateau et un beau bâton
L’eau sur le platane et l’âne sur le plateau
Un caillou dans le bouchon et un cachou dans le bouillon
Les œufs de la cane et les queues des ânes
Le prix du cor et le cri du porc
Un chat dans le troupeau et un trou dans le chapeau

La poule lèche son poussin et la jument sèche son poulain
Le berger lave ses troupeaux et l’ouvrier loupe ses travaux
Le lapin cache un sou et le sapin cache un loup
L’avare a peur des chats et la vache a peur des rats
Les fous attaquent les poules et les poux attaquent les foules
La vache sent le thym et la tache sent le vin
Cécile a peur du noir et Céline a peur du soir

Le paon gras fait un grand pas
L’élégant bouffon taquine l’éléphant bougon.
Le chameau boit devant le beau chamois.

Extrait du livre *L’art des mots – L’eau des mares*, Joël MARTIN & Rémy LE GOISTRE, Albin Michel Jeunesse, Paris, 1995.

3. Des expressions autour d'un thème

Dans toute lecture, on peut dégager des expressions et les mettre en relation avec d'autres dans un champ lexical thématique. Organiser des collections autour d'un mot élargit progressivement le vocabulaire de nos élèves lecteurs. C'est encore une façon de se faire des images, donc de sensibiliser à l'inférence, en tant que démarche.

C'est ce type d'approche à laquelle nous avons cherché à vous sensibiliser au travers d'une activité de brainstorming sur les concepts de temps et d'espace aux pages 7 à 11.

Autour du thème du « nez »¹⁴ :

<ul style="list-style-type: none"> • Ne pas lever le nez • Fourrer son nez partout • Se casser le nez à la porte de quelqu'un • Ne pas voir plus loin que le bout de son nez • A vue de nez • Tirer les vers du nez à quelqu'un • Se manger le nez, se bouffer le nez • Etre comme le nez au milieu du visage • Faire d'un nez long une aune • Montrer le bout de son nez • Mettre le nez dehors • Piquer du nez • Fermer la porte au nez de quelqu'un • Se trouver nez à nez avec quelqu'un • Dire quelque chose au nez et à la barbe de quelqu'un • Avoir le nez creux • Avoir quelqu'un dans le nez • Avoir un verre dans le nez 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Avoir du flair</i> • <i>Rencontrer quelqu'un brusquement</i> • <i>Congédier quelqu'un</i> • <i>Sans regarder plus, regarder en gros</i> • <i>Etre occupé par son travail</i> • <i>Trouver porte close</i> • <i>Se montrer à peine</i> • <i>Sortir</i> • <i>S'endormir</i> • <i>Etre très apparent, évident</i> • <i>Se battre</i> • <i>Avoir une mine déçue</i> • <i>Etre borné, manquer de discernement</i> • <i>Etre indiscret</i> • <i>Lui faire dire des choses qu'il ne voulait pas dire</i> • <i>Le détester</i> • <i>Avoir trop bu</i> • <i>Le dire en face</i>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Autour du thème du « cœur »

<ul style="list-style-type: none"> • Etre fragile du cœur • Cela me soulève le cœur • Ca lui fend le cœur • Il met du cœur à l'ouvrage • Si le cœur vous en dit • Je n'ai pas le cœur à rire • Cela me va droit au cœur • C'est un personnage sans cœur 	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

R. Coulon

¹⁴ G. Huget et consorts "Des mots pour le dire"

Bibliographie

GRAMMAIRE DE L'IMAGINATION

Introduction à l'art d'inventer des histoires. Gianni Rodari, Rue du Monde

Cette *Grammaire de l'imagination* n'est ni une théorie de l'imagination enfantine, ni un recueil de recettes, un Brillat-Savarin des contes, mais simplement une proposition destinée à aller rejoindre toutes celles qui tendent à enrichir d'expériences stimulantes le milieu (maison ou école) dans lequel grandit l'enfant.

« La fonction créatrice de l'imagination appartient à tous : à l'homme de la rue, au savant, au technicien ; elle est indispensable aux découvertes scientifiques tout comme à la naissance de l'oeuvre d'art ; elle est même une condition nécessaire de la vie quotidienne... »

L'esprit forme un tout. Sa créativité doit être cultivée dans toutes les directions. Les contes (écoutés ou inventés) ne représentent certes pas la panacée universelle dans l'éducation de l'enfant. Le libre usage de toutes les possibilités du langage ne constitue qu'une des directions dans lesquelles il peut s'épanouir. Mais tout se tient. L'imagination de l'enfant, stimulée pour inventer des mots, appliquera ses instruments à tous les domaines de l'expérience qui provoqueront son intervention créatrice. Les contes servent à la mathématique comme la mathématique sert aux contes. Ils servent à la poésie, à la musique, à l'utopie, à l'engagement politique ; bref, à l'homme tout entier, et pas seulement au rêveur. Ils servent à l'homme complet.

Si une société basée sur le mythe de la productivité (et sur la réalité du profit) a besoin d'hommes à moitié - exécutants fidèles, reproducteurs zélés, instruments dociles sans volonté propre-, cela signifie qu'elle est mal faite et qu'il faut la changer. Pour la changer, il faut des hommes créatifs, qui sachent utiliser à plein leur imagination.

« Créativité » est synonyme de *« pensée divergente »*, c'est-à-dire capable de faire éclater continuellement les schémas de l'expérience. Est *« créatif »* tout esprit qui est toujours en train de travailler, de poser des questions, de découvrir des problèmes là où les autres trouvent des réponses satisfaisantes, qui est à l'aise dans les situations fluides et mouvantes où les autres ne flairent que des dangers, qui est capable de jugements autonomes et indépendants (y compris vis-à-vis du père, du professeur et de la société), qui refuse le codifié, qui ne cesse de (re)manipuler objets et concepts sans se laisser inhiber par les conformismes.

Le maître joue un rôle d'animateur, un rôle de promoteur de créativité. Il n'est plus celui qui transmet un savoir « prêt-à-porter », qui fait avaler chaque jour une nouvelle bouchée ; il n'est plus un dompteur de poulains, un dresseur de phoques. C'est un adulte qui vit avec les enfants pour donner le meilleur de lui-même, pour s'entraîner aussi lui-même dans l'exercice quotidien de la création et de l'imagination à travers toute une série d'activités qui désormais doivent

être considérées comme ayant une égale importance : production picturale, plastique, dramatique, musicale, affective, morale (valeurs, règles de vie du groupe), cognitive (scientifique, linguistique, sociologique), technologique, ludique,- toutes activités « *dont aucune ne doit être conçue comme un passe-temps ou une distraction par rapport à d'autres activités considérées comme plus nobles* ».

Dans une école de ce genre, l'enfant n'est plus un simple « consommateur » de culture et de valeurs, mais un « *créateur, un producteur de valeurs et de culture* ».

Quelques propositions :

Le binôme imaginaire :

Dans sa *Pensée créatrice (Théorie de la forme et de la figuration)*, Paul Klee a écrit qu' « *un concept d'art n'est pas concevable sans son contraire... Il n'existe pas de concepts isolés en tant que tels, mais bien plutôt des binômes de concept* ».

Une histoire ne peut naître que d'un « binôme imaginaire ».

Partons donc de deux mots suffisamment étrangers l'un de l'autre pour que leur rapprochement soit assez insolite, pour que l'imagination soit obligée de se mettre en branle afin d'instituer entre eux une parenté, afin de construire un ensemble (imaginaire) où les deux éléments puissent cohabiter. C'est pourquoi il est bon qu'on s'en remette au hasard pour choisir un binôme imaginaire. Que les deux mots soient proposés par deux enfants, à l'insu l'un de l'autre ; ou bien tirés au sort, ou encore indiqués par un doigt aveugle dans deux pages éloignées du dictionnaire.

Exemple : chien et armoire.

Une armoire, en soi, ne fait ni rire ni pleurer. C'est une chose inerte, une chose banale. Mais cette armoire faisant équipe avec un chien, c'est bien autre chose. C'est une découverte, une invention, une stimulation excitante.

Relions ces deux mots par une préposition. Nous obtenons plusieurs figures :

Le chien avec l'armoire.

L'armoire du chien.

Le chien sur l'armoire.

Le chien dans l'armoire.

...

Chacune de ces figures nous offre le schéma d'une « situation imaginative ».

L' « **hypothèse imaginative** » est une autre union arbitraire d'un sujet et d'un prédicat bien déterminés, d'un nom et d'un verbe, ou d'un sujet et d'un attribut.

Exemples :

Nom et verbe : « la ville » et « vole »

Sujet et prédicat : « Bruxelles » et « est entourée par la mer »

Sujet et attribut : « le crocodile » et « berger dans les Landes »

Le préfixe arbitraire.

Une des façons de rendre les mots productifs sur le plan de l'imagination consiste à les déformer. Dans le jeu du « préfixe arbitraire », il suffit d'ajouter un préfixe à un nom.

Exemple : *dé* – canif pour créer un objet imaginaire et pacifiste, qui ne sert pas à tailler la pointe des crayons, mais au contraire à la faire repousser quand elle est usée !

Dé-canon, dé-trompette, ...

Idem avec d'autres préfixes comme *bis, tri, micro, mini, maxi, ...*

1001 activités autour du livre

Raconter, explorer, jouer, créer.

Philippe Brasseur, Casterman

Parce que les livres sont avant tout des trésors à partager, l'auteur propose des activités ludiques et originales qui mettent en relation adultes et enfants.

Son but est d'ouvrir les « portes d'entrée » du livre pour qu'il devienne une source de plaisir, d'imaginaire et d'évolution ... pour toute la vie.

Ses portes d'entrée :

1. Créer un climat qui donne envie de lire
2. Lire une histoire « pour le plaisir »
3. Animer la lecture autour d'un livre
4. Explorer la forêt des livres
5. Jouer avec les mots des livres
6. Jouer avec les images des livres
7. Dessiner, bricoler, inventer au départ des livres
8. Mettre un livre en scène

Quelques exemples d'activités pour stimuler la créativité :

Ceci n'est pas un livre : imaginer les autres usages d'un livre.

« Que pourrait-on faire d'autre avec un livre ? »

Exemples : parasol, parapluie, repose-tête, nourriture pour ogre bibliophage, ...

- **La page déchirée :** imaginer la partie manquante.

« Une page a été déchirée. Pourriez-vous reconstituer le texte et l'image ? »

- **Collections de mots :** rassembler des mots de toutes sortes.

Dans des bocaux, des boîtes, des enveloppes, collectionnez des mots avec les enfants au fil de vos lectures.

Exemples : des mots doux, des mots rigolos, des mots durs, ...

L'atelier DES MOTS

Bruno Coppens – Pascal Lemaître, Casterman

Au travers d'exercices pratiques et ludiques, ce livre encourage les jeunes à se lancer dans l'écriture. Ils y trouveront des clés originales pour créer des mots, des phrases, des textes et pourquoi pas un livre ?

Quelques propositions :

Jouons avec les lettres des sigles « le lac des sigles »

Que signifie « GSM » ?

Grosse Sonnerie Martyrisante

Global System Mobile

Grande Source de Malentendus

Grinçante Sonnerie Matinale

...

Et si nous composions un dictionnaire parallèle, un recueil d'opinions qui aurait du nerf, un dictionnerf, quoi !

Les petites annonces : cours d'expressions corporelles

Prenons les expressions françaises au pied de la lettre et redonnons-leur des couleurs !

« Pied marin

cherche

bras de mer

pour être pris la main

dans le ressac... »

« Casse-cou

cherche

tête à claque

pour lui taper dans l'oeil. »

Armandine Sana

- D'autres ouvrages

BEAUDOT Alain, « *Vers une pédagogie de la créativité* », E.S.F., Paris 1973

BEAUDOT Alain, « *La créativité à l'école* », P.U.F., 1980

BRASSEUR Philippe, « *Soyons créatifs 1001 jeux et activités pour développer l'imagination des petits et des grands* » Ed. Casterman.

1001 jeux et activités pour se poser des questions pour changer ses habitudes, pour penser autrement, pour jouer avec les mots, les images, le hasard, exprimer ses idées avec tout son corps, créer dans toutes les disciplines artistiques. Ce livre est un véritable outil d'animation, précieux et original. Il est à utiliser en maternelle et jusqu'en sixième primaire.

FREDERICK Daniel, « *Libérer la parole et la créativité – 90 outils d'animation* », Lumen Vitae, 1997.

Activités très intéressantes pour les plus grands du primaire. Daniel Frédéric fait partie de l'équipe des inspecteurs diocésains de Namur-Luxembourg.

POLIQVIN Louise, « *Notre fonction créatrice un atout pour la vie* » Ed. Gai Savoir 1998.

Un ouvrage qui propose de soutenir tout éducateur qui œuvre auprès des enfants, de la naissance de la fonction créatrice à son processus de maturation. L'auteure explique comment accompagner l'enfant dans ce domaine et réveille aussi cette fonction créatrice chez l'adulte. L'imagination occupe une place importante dans ce livre. Des activités qui « font sens » sont proposées.

STRIKER Susan et KIMMEL Edward, *Le livre de l'anti-coloriage*, premier et deuxième livre, Ed. Seuil 1982-1983.

TOUSSAINT Marie-Rose, « *Image, imaginaire, imagination* ». Série Animation des écoles 21 - , Conseil Central de l'Enseignement Primaire Catholique, Dessain, Liège, 1985.

Une revue qui existe dans toutes les écoles du réseau. Cette plaquette nous rappelle que l'imagination mérite toute sa place dans l'éducation scolaire, comme dans l'éducation familiale. L'imagination fait partie de l'éducation intégrale de l'enfant et doit avoir sa place dans les projets éducatifs. Faites place au conte, au chant, au dessin, au modelage, à la musique, au jeu symbolique...

Suzanne Heughebaert

Editorial	1
Comment être créatif ?	2
La Créativité : témoignages.	5
La créativité au niveau de l'enseignant.	8
Soyons créatifs pour organiser les réunions de parents.	14
« Et toi, quel est ton don ? »	18
La créativité en langue française : 12 activités.	19
Activité créatrice à partir de l'observation d'œuvres artistiques.	32
Hasards : des histoires à inventer et à raconter.	36
“Vers une approche créative de son milieu local...”.	39
Recréer des systèmes de mesures.	42
Créativité et savoir structurer l'espace.	46
La créativité dans l'acte de lire et écrire.	49
Bibliographie.	53

Ensemble

Revue de l'enseignement
fondamental libre du diocèse
de Namur.

3 numéros par année scolaire.

Comité de rédaction :

René COULON,
Suzanne HEUGHEBAERT,
Colette MAYON,
Patrick PIERRET,
Jean-Marie THOMAS.

Mise en page :

Michel FLORKIN

Couverture :

Delphine FREDERICK

Editeur responsable :

Patrick PIERRET,
5 rue de l'Evêché,
5000-Namur

