

*Le lundi 10 juin*

## *Des parcours dans Villaine*

10/06/02	☆ <i>A partir de quatre histoires, définir quatre parcours à proposer aux autres élèves.</i>	- <i>écriture des parcours sur la photographie aérienne de Villaine</i>	☆ <i>Représenter un déplacement dans le temps et dans l'espace.</i> ☆ <i>Représenter un déplacement dans l'IME, par une succession d'événements et de jeux</i> ☆ <i>Préparation des jeux</i>	☆ <i>Définition des lieux pour le jeu.</i>
----------	--	---	--	--

*La fin de l'année approche. Avec Marie-France, nous réfléchissons à l'organisation de la dernière semaine de travail, la semaine de "socialisation". Nous avons pensé à un appel à contribution pour l'aménagement de la cour d'école afin de prendre en considération toutes les participations possibles. Marie-France et les élèves ont rencontré plusieurs éducateurs afin de trouver du matériel pour fabriquer des cabanes (je rappelle que nous devons maintenant travailler avec les moyens du bord). Nous avons ainsi eu le soutien de l'éducateur sportif, de l'atelier bois, de l'atelier jardinage et aussi des ouvriers qui nous ont proposé les toiles de vieilles tentes "igloo".*

*L'objectif de cette séance est de donner une "territorialité" aux histoires que j'ai imaginées, à travers des trajets dans l'espace de Villaine. Les lieux qui sont décrits sont imaginaires, leur possible situation dans l'IME, n'est donc pas déterminée. Les parcours restent donc à inventer.*

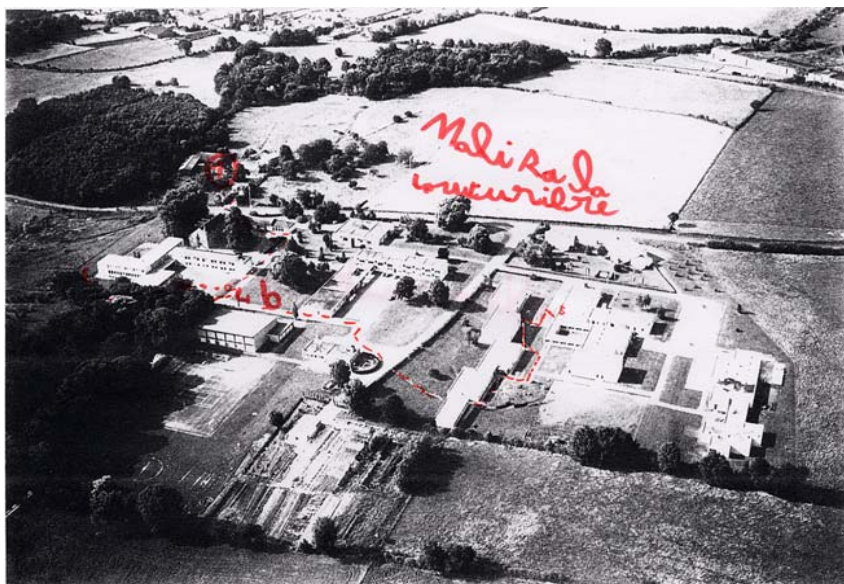
*Nous lisons ensemble les histoires. Ce moment demande beaucoup de concentration, car il faut écouter et comprendre la narration. Dans le premier groupe, Alexandre notamment a une grande difficulté à entrer dans une histoire imaginaire. La lecture est trop longue et un peu trop abstraite.*

*Dans cet exercice nous avons pu ainsi observer les grandes différences qu'ils ont dans le rapport à l'abstraction.*

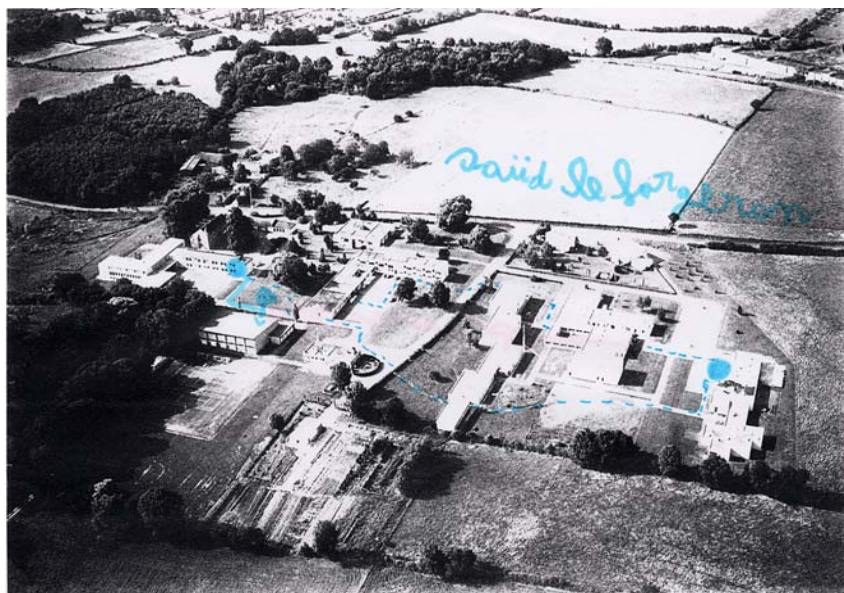
*Cependant, ces histoires parlent de leur environnement, de personnes qu'ils connaissent, de lieux qu'ils connaissent. Certains font tout de suite l'association entre la fiction et la réalité à laquelle elle fait référence. Dans un premier temps nous identifions les liens, par exemple la situation de la forge, de la ferme, de l'atelier couture, du cheval (il y en a un à Villaine), l'atelier maçonnerie... en fonction des histoires.*

*Dans un deuxième temps, avec la photographie aérienne comme support, les élèves proposent des lieux qui peuvent correspondre au déroulement de l'action dans l'histoire, en proposant également un chemin pour aller d'une étape à une autre. Ainsi, nous plantons le décor.*

*Nous décidons aussi de l'emplacement de la tente, des cabanes, des jeux. Au décor "naturel" de l'IME, nous ajoutons celui que nous allons élaborer pour l'événement. Au fur et à mesure nous discutons du matériel nécessaire à la réalisation de ces nouveaux éléments (un espace pour servir le thé, l'espace des jeux, la cabane).*

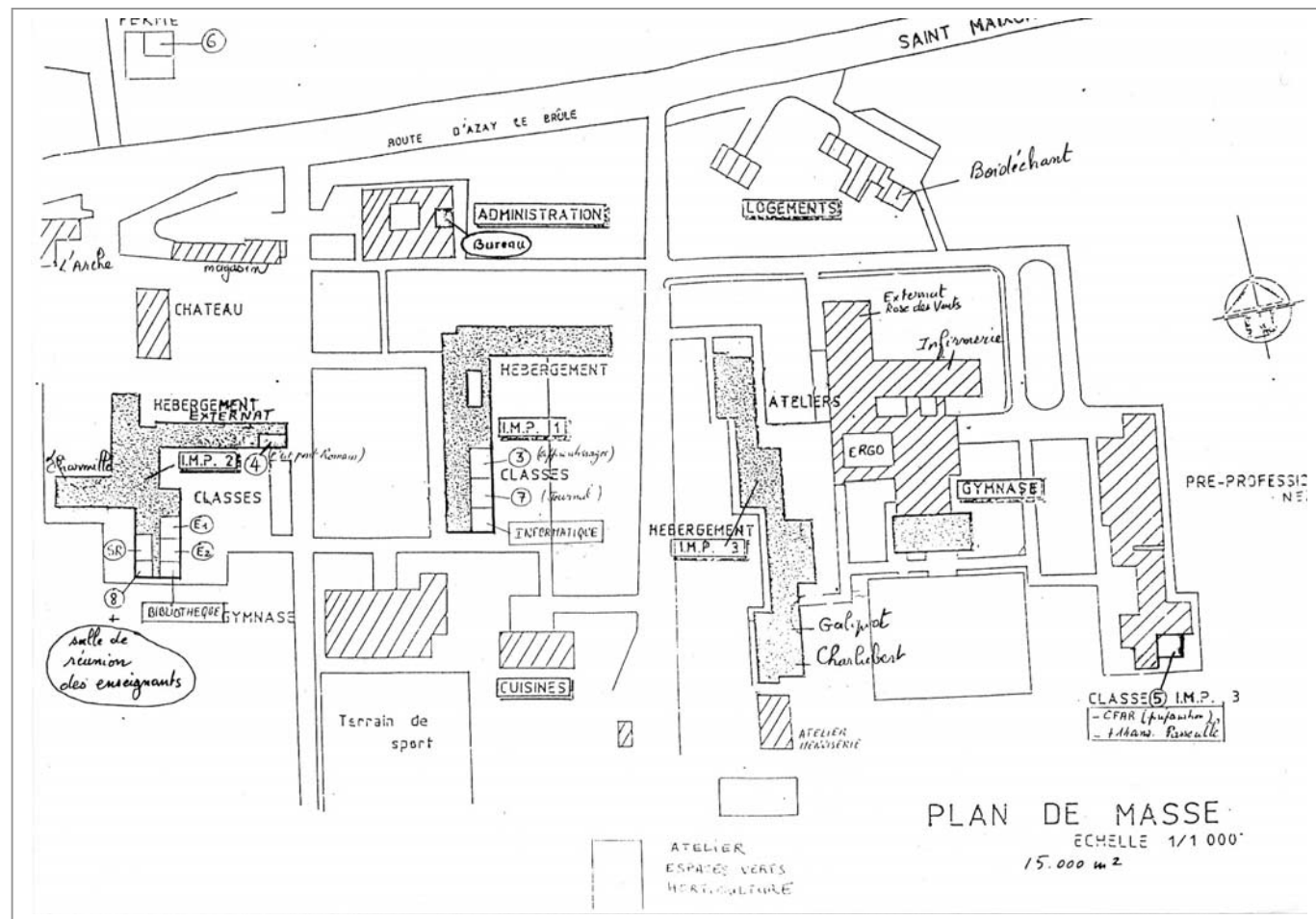


*Parcours de  
Saïd dessiné par  
Alexandre*



*Parcours de  
Malika dessiné  
par Alexandre*






Plan de Villaine

*L'espace de l'action se dessine peu à peu. Il prend du sens car des personnes vont être associées, parce que des lieux vont être investis par des histoires. Et cette expérience de l'espace sera partagée avec les autres classes. Finalement, l'expérience de socialisation du projet s'étend de l'école à l'ensemble de l'établissement.*

*La semaine qui suit cette séance, sera consacrée à l'organisation et la mise en place des parcours : prévenir les éducateurs qui vont participer, les préparer à leur rôle dans les histoires, adapter le programme à leur emploi du temps, inscrire les classes... Chacune des classes viendra une demie-journée, pour faire un ou plusieurs parcours.*



*Parcours de Jamel dessiné par Wilfrid*



*« Sachez aussi que le livre a sept portes percées dans une muraille large d'au moins deux mètres et haute d'au moins trois hommes sveltes et vigoureux. Je vous donnerai au fur et à mesure les clés pour ouvrir ces portes. En vérité les clés, vous les possédez mais vous ne le savez pas ; et même si vous le saviez, vous ne sauriez pas les tourner et encore moins sous quelle pierre tombale les enterrer.*

*« A présent vous en savez assez. Il vaut mieux nous quitter avant que le ciel ne s'enflamme. Revenez demain si toutefois le livre du secret ne vous abandonne. »*