

Qwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwerty  
uiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasd  
fghjklzxc  
cvbnmq  
qwertyu  
uiopasd  
fghj

**La SEGPA**  
(Section d'Enseignement Professionnel et Adapté)  
**au service de la maternelle,**  
**un jeu de société créé par les**  
**collégiens pour les élèves**  
**de 3 à 6 ans**

ACADEMIE DE NANCY-METZ  
année scolaire 2010/2011

fghjklzxc  
cvbnm  
qwerty  
uiopasd

klzxcvbr  
nmqwer  
rtyuiopa  
asdfghjk



jklzxcvb  
nmqwe  
rtyuiop  
asdfghj

klzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvb  
nmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwe  
rtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiop  
asdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghj  
klzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmq  
wertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyui  
opasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfg  
hijklzxcvbnmqwertyuiopasdfghijklzxc  
vbnmqwertvuionasdfghijklzxcvbnmq

**Académie de Nancy-Metz**

**Référent de l'action**

**Samuel MERCIER Professeur des écoles**

**Titre de l'action**

**Création d'un jeu de société pour les 3 à 6 ans**

**Nom et coordonnées de l'établissement**

**SEGPA du collège Joliot Curie de TUCQUEGNIEUX BP15, Rue Clémenceau, 54640 Tucquegnieux**

Téléphone : **03 82 21 32 83**

Télécopie : **03 83 21 25 20**

Mèl de l'école ou de l'établissement : **[ce.0541333@ac-nancy-metz.fr](mailto:ce.0541333@ac-nancy-metz.fr)**

Circonscription s'il s'agit d'une école : **NANCY III**

Adresse du site de l'établissement :

Coordonnées d'une personne contact : **Samuel MERCIER, Professeur des écoles,**

**[Samuel.Mercier@ac-nancy-metz.fr](mailto:Samuel.Mercier@ac-nancy-metz.fr)**

**Dates de début et de fin prévues de l'expérimentation ou de l'innovation**

Début : septembre 2010

Fin :

Quels sont les objectifs ?

Les objectifs sont simples mais essentiels :

- **Présenter et mettre en valeur sa production (objectif principal)**
- S'impliquer et exposer ses idées
- Communiquer oralement et à l'écrit
- Elaborer une procédure de montage.

En quoi l'action vous paraît-elle innovante et/ou expérimentale ?

L'action induit de nombreux échanges et partenariats qui permettent d'ouvrir l'établissement sur l'extérieur.

Quelles modalités de mise en œuvre ont été choisies?

Les élèves sont amenés à travailler dans plusieurs disciplines d'enseignement général et en atelier, avec intervention du professeur de l'atelier menuiserie de Verny. Une visite de l'EREA a lieu. Lors de cette visite, les élèves découvrent le processus de fabrication des éléments du jeu et peuvent participer à la réalisation.

Partenaires :

- école maternelle de Tucquegnieux
- mairie de Tucquegnieux
- EREA de Verny

Les parents sont tenus informés régulièrement de l'avancée du projet et sont conviés à sa présentation finale.

Quel est le public concerné par l'expérimentation ?

4<sup>ème</sup> SEGPA

Disciplines concernées

- Maths
- Géographie
- Maîtrise de la langue
- Bâtiment second oeuvre

Quels sont les freins et les leviers rencontrés ?

Frein : éloignement de l'EREA qui limite les possibilités de rencontres entre élèves.

Leviers : proximité de l'école maternelle et de la mairie, disponibilité de la mairie et des équipes pédagogique SEGPA EREA, grande volonté des élèves de réaliser « leur » projet.

Quel est le protocole d'évaluation (interne ou externe) ?

L'adoption du jeu par les élèves de maternelle sanctionne la réussite de l'objet.

La réussite des élèves sera matérialisée par l'accueil réservé à leur projet lors de sa présentation. Ils devront, tout au long de l'action, faire preuve de dynamisme et de respect envers les personnes rencontrées afin de susciter l'attention désirée.

Quels résultats a-t-on constaté ?

Les élèves abordent les apprentissages avec une forte implication, s'investissent dans le projet avec enthousiasme sans même en avoir conscience et deviennent plus autonomes.

**Mots-clés :**

STRUCTURES	MODALITES DISPOSITIFS	THEMES	CHAMPS DISCIPLINAIRES
Collège Ecole maternelle EREA SEGPA	ASH Diversification pédagogique Partenariat	Compétences Difficulté scolaire Liaisons (inter degrés, inter cycles) Parents, Ecole Socle commun TICE	Enseignement professionnel Français Informatique Interdisciplinarité Mathématiques

## Titre de l'action :

La SEGPA (Section d'Enseignement Professionnel et Adapté) au service de la maternelle, un jeu de société créé par les collégiens pour les élèves de 3 à 6 ans.

## Académie de Nancy-Metz

### Nom et adresse de l'établissement :

SEGPA du collège Joliot Curie  
54640 TUCQUEGNIEUX

## I. DESCRIPTION DE L'ACTION

L'action concerne les élèves de la 4<sup>ème</sup> SEGPA.

Guidés par leur professeur d'enseignement général (Samuel MERCIER) et leur professeur d'atelier (Jacky FROLIGER), les élèves réalisent un jeu de l'oie complexifié introduisant des notions mathématiques. Le jeu doit être présenté par les élèves de 4<sup>ème</sup> aux enseignantes de la maternelle ainsi qu'à leurs élèves.

Après validation par l'équipe pédagogique de la maternelle, la maquette est transmise à l'EREA de Verny. Le professeur d'atelier menuiserie charge ses élèves de réaliser les éléments constitutifs du jeu.

Les élèves de la 4<sup>ème</sup> SEGPA construisent le jeu, puis le présentent à l'école maternelle en présence d'un représentant de la mairie.

## II. RAPPEL DU CONTEXTE

### Cadre

Le projet de « jeu de l'oie » prend place au sein de la classe de 4<sup>ème</sup> SEGPA comptant neuf élèves aux profils variés. Certains sont entrés à la SEGPA de Tucquegnieux dès la sixième, d'autres sont issus des SEGPA voisines et certains bénéficient d'un suivi psychologique et éducatif assuré par la MDPH (Maison Départementale des Personnes Handicapées).

Ces élèves sont des écoliers dont les difficultés sont identifiées dès le CM1 et faisant l'objet d'un dossier motivant leur orientation en SEGPA. Ce sont des collégiens bénéficiant des mêmes ressources que les autres (CDI, salle informatique, possibilité de rencontrer l'infirmière, de s'entretenir avec la conseillère d'orientation psychologue...).

Les professeurs-encadrant sont des personnels spécifiques qui ont reçu une formation à l'adaptation et à la scolarisation des handicapés. De plus, en classes de quatrième et de troisième, les élèves bénéficient d'un enseignement professionnel assuré par un PLP (Professeur de Lycée Professionnel). A Tucquegnieux, ils ont le choix entre l'atelier Habitat ou l'atelier Hygiène Alimentation Service. Ils se retrouvent alors en demi-classe pour effectuer divers travaux théoriques et pratiques.

Les élèves participent d'ailleurs activement à la vie du collège à travers divers travaux de rénovation et de confection de buffets et repas. L'encadrement est assuré par les PLP.

Leur formation est sanctionnée par l'obtention d'un CFG (Certificat de Formation Générale) en fin de troisième. Les élèves s'orientent alors vers le

CAP (Certificat d'Aptitude Professionnelle) par l'apprentissage ou en intégrant un LP (Lycée Professionnel) ou un LEA (Lycée d'Enseignement Adapté) au sein d'un EREA (Etablissement Régional d'Enseignement Adapté)

Le collège est situé dans un village de près de trois mille habitants ayant accueilli une mine de fer jusqu'au milieu des années quatre-vingts. Malgré une volonté affirmée par la municipalité de promouvoir les activités et manifestations culturelles, l'absence de tissu associatif dense comparable à celui d'une grande agglomération, limite les possibilités de partenariat. Quelques entreprises locales accueillent régulièrement les élèves pour y effectuer des visites ou des stages.

La proximité de la mairie et la réactivité des élus facilitent grandement la réalisation des projets scolaires. La présidente du SIS (Syndicat Intercommunal Scolaire) est également à l'écoute des besoins des élèves de la SEGPA.

### Historique

Durant l'année 2009-2010, un projet « TUCQUOPOLY », s'adressant aux élèves de quatrième, avait été élaboré par Samuel MERCIER. Le but était de motiver les élèves par la réalisation d'un jeu. La démarche consistait à éviter de créer **artificiellement** des activités autour d'un jeu à construire (origine du jeu, éléments historiques...). Les élèves devaient, ici, partir d'un jeu existant, pour l'adapter à Tucquegnieux. Chaque action correspondait à une étape de la réalisation du produit final (prises de vues, dimensions, tracés, orientations géographiques...).

Suite à la présentation du TUCQUOPOLY en mairie, le jeu a été exposé dans le hall de l'hôtel de ville durant les congés d'été 2010, puis dans celui du collège à la rentrée 2010. L'accueil chaleureux réservé à la production des élèves, a donné suite à une demande de l'équipe municipale. L'adjoint au maire a proposé de réaliser un jeu à destination des élèves de maternelle. Cette demande a fait écho à celle des nouveaux élèves de quatrième qui souhaitaient réaliser un TUCQUOPOLY à l'instar de leurs aînés.

La motivation des quatrièmes reflète le besoin profond des élèves de SEGPA d'être reconnus. Leurs capacités sont bien souvent sous estimées et le regard des autres se focalise trop souvent sur l'image négative de leurs performances scolaires. Si ce besoin ne peut être satisfait au travers d'une réalisation concrète valorisante, il risque de se traduire par des actes de violence ou de repli sur soi.

Le projet est finalisé fin avril et présenté courant mai en mairie avec la présence de tous les acteurs (équipe SEGPA, principal du collège, directrice de l'école maternelle et élèves, adjoint au maire, présidente du SIS...).

Le dossier complet est finalisé et mis en ligne fin mai voire début juin. Il sera complété ultérieurement si l'action donne lieu à de nouvelles activités (présentation aux élèves du collège, aux élèves de l'EREA...).

## **III. OBJECTIFS DE L'ACTION**

### Objectifs initiaux

Le projet sert de fil conducteur pour les élèves, toute l'année. Ils participent à diverses activités, échanges qui les amènent à se questionner, à se positionner et à se projeter dans une situation concrète.

A la fin de cette démarche, lors de la présentation du jeu en mairie et des phases de jeu avec les maternelles, les élèves peuvent mesurer les effets de leur travail et leur investissement personnel.

Leur **aisance à l'oral** passant par la prise de parole, la clarté de leurs propos, la cohérence des discussions engagées peuvent et doivent être améliorées au cours des nombreux échanges avec les personnalités rencontrées. Un travail sur **l'autonomie et la prise de risque** est également mis en place lors de la conceptualisation du projet et des échanges verbaux.

Ces 3 objectifs sont importants, car les élèves se destinent à une formation professionnelle à moyen voire très court terme.

Le collège de Tucquegnieux étant éloigné de la plupart des structures d'accueil des élèves de SEGPA, il semblait important d'impliquer un EREA partenaire dans le projet. L'EREA de Verny est chargé de réaliser les éléments en bois avec des classes de CAP. Les élèves de la quatrième SEGPA peuvent donc **échanger avec des élèves ayant suivi le même parcours** dans l'espoir que les questions passées sous silence avec les adultes peuvent être abordées avec des pairs.

S'appuyant sur la disponibilité de notre partenaire, un **stage d'immersion de deux jours**, lors duquel ils rassemblent les éléments du jeu, permet aux élèves de **dédramatiser la vie en internat**. En effet, le recours à l'internat est régulièrement écarté dans les choix de poursuite d'étude en CAP. En vivant une expérience collective inscrite dans un projet commun, le regard des élèves peut évoluer. Cela fut le cas pour une fille de 4<sup>ème</sup> qui s'est décidée l'an passé à intégrer l'internat, suite à une expérience similaire.

La réalisation du jeu de société à l'usage des élèves de maternelle permet de mettre en avant de nombreux champs de compétences tels que la représentation et l'organisation spatiales, le traçage, le tri d'informations, l'étude de faisabilité, la gestion d'une implantation...

### Références aux instructions officielles (livret de compétences)

#### **Compétences transversales :**

- Proposer des solutions écrites ou orales.
- Recenser les moyens matériels disponibles.
- Participer à la planification des étapes dans le temps.
- Situer son activité dans le cadre d'une production.
- Effectuer les opérations en appliquant une procédure de travail : mode opératoire, protocole, consignes.
- Contrôler la conformité des produits en cours et en fin de réalisation.

#### **Maîtrise de la langue :**

- Présenter oralement ou par écrit le projet en cours.
- Se présenter et établir des relations avec des interlocuteurs externes.
- Produire un discours en tenant compte des dimensions énonciatives, pragmatiques et textuelles (échanges avec les partenaires du projet).
- Écrire un brouillon, repérer les incohérences éventuelles et le réécrire si nécessaire.

- - Transformer des consignes en textes explicatifs, rédiger de brèves notes explicatives (rédaction des règles du jeu).
- - Mettre en page un texte (paragraphe, alinéas, titre, intertitre).

### **Mathématiques :**

- - Produire un schéma.
- - Décrire une construction géométrique.
- - Organiser une construction géométrique.
- - Produire une construction géométrique à l'aide des outils (règle, équerre).
- - Tracer des angles droits.
- - Expliciter à l'oral une démonstration géométrique.
- - Utiliser correctement le vocabulaire approprié à l'oral.
- - Effectuer les 4 opérations avec des décimaux.
- - Mesurer des longueurs en utilisant les bonnes unités.
- - Convertir des mesures de longueur.
- - Vérifier la cohérence des unités.

### **Géographie :**

- - Situer, localiser des lieux sur un plan (à l'échelle d'une ville et d'un bâtiment).
- - Utiliser les signes de la représentation cartographique (tire, échelle, légende, ori

- Respecter les règles orthographiques de base dans la constitution de phrases simples.

**Atelier Bâtiment second œuvre (Attention, tous les produits utilisés doivent respecter les normes admises au contact des jeunes enfants) :**

- Poncer les différents éléments du jeu.
- Assembler les éléments du plateau.
- Ajuster les éléments du plateau.
- Doser un colorant pour obtenir la couleur souhaitée.
- Apprêter un support avant la mise en peinture.
- Mettre en peinture en utilisant le matériel adapté et en appliquant une technique observée.
- Utiliser différents types de vernis pour finaliser le produit.

#### **IV. DEMARCHES CHOISIES**

##### Durée

Le projet a démarré dès la rentrée de façon à pouvoir programmer, dans les meilleures conditions, les actions à mener. Les différents contacts ont pu être pris et la fluctuation du rythme de travail de l'enseignant référent de l'action n'a pas eu d'incidence sur le déroulement du projet. Les préparatifs ont pu être réalisés sereinement sans perdre de vue les objectifs visés.

Le travail s'étale au fil des semaines et doit se terminer mi mai. Le calendrier fixé est respecté puisqu'il est jalonné d'activités impliquant des personnes extérieures avec qui les rendez-vous sont fixés par avance.

##### Chronologie du déroulement de l'action

De septembre à octobre, les élèves de Tucquegnieux se sont décidés sur le choix des modalités de réalisation du jeu suite à l'adhésion du projet. Une première maquette respectant les contraintes fixées et choix esthétiques a été réalisée. Les élèves ont écrit un courrier au professeur de menuiserie de Verny lui demandant de réaliser un prototype du jeu en bois.

De novembre à décembre, les élèves de CAP menuiserie de Verny ont été les destinataires d'un plan détaillé du jeu avec cotes et explications. Ils ont réalisé un prototype du jeu pour validation par les élèves de Tucquegnieux. Pendant ce temps, ces derniers ont poursuivi la création des règles du jeu et de son contenu (cases, signification...). Ils ont également présenté leur jeu par mail puis par lettre aux différents partenaires : SIS (Syndicat Intercommunal Scolaire), mairie, école.

De janvier à février, les élèves ont pris contact avec les enseignantes et la directrice de la maternelle. Ils leur ont présenté leurs maquettes ainsi qu'aux élèves concernés. Ils ont également effectué les prises de vues nécessaires à la réalisation du jeu. La réalisation du jeu est fixée aux 24 et 25 février 2011 lors de l'immersion de deux jours à l'EREA de Verny incluant une nuitée permettant la découverte de la vie en internat.

De mars à mai, le jeu est finalisé et présenté en mairie avec la présence de tous les partenaires (mairie, collège, école, SIS, EREA).

### Stratégies pédagogiques et/ou éducatives

Dans toute la partie conception du projet, les élèves sont guidés, avec un cadrage très large, leur permettant d'effectuer des choix pertinents mais non restrictifs. Charge aux encadrants de mettre en place les conditions écartant naturellement les solutions incohérentes ou irréalisables (proposer le matériel disponible, montrer des exemples de réalisations, rappeler les contraintes horaires...).

Dans la partie construction du jeu, les élèves sont guidés étroitement par les professeurs afin d'éviter la production d'objets certes originaux mais à l'aspect irrégulier et peu flatteur. C'est un moment d'apprentissage, de respect des techniques et des procédures. Ils sont amenés à répondre à une commande précise dont le mode opératoire est donné.

### Stratégies organisationnelles

Le projet est mené essentiellement par le professeur d'enseignement général qui établit régulièrement un bilan des séances de travail et en tient informé les différents intervenants (enseignante de l'école maternelle, PLP de Verny et de Tucquegnieux).

Les élèves sont pris en charge soit par l'enseignant référent seul, soit par les PLP accompagnés de l'enseignant référent, dans le cadre des travaux en atelier.

### Mise en œuvre humaine et matérielle

L'ensemble de l'équipe éducative a été moteur dans le projet. Le principal a encouragé la démarche en facilitant les déplacements vers l'école maternelle et l'immersion des élèves à l'EREA.

Le directeur de la SEGPA s'est chargé de la communication avec les parents en les informant rapidement du projet et en rassurant certains concernant le séjour à l'EREA.

Les parents étant largement informés et rassurés sur le sérieux de la démarche, ils ont rapidement signé les conventions pour l'immersion à l'EREA et les accords pour la diffusion des photos sur internet.

La présidente du SIS et la personne en charge des affaires scolaires pour la mairie sont tenues informées régulièrement de l'avancée du projet.

L'EREA s'est porté volontaire pour prendre en charge le transport des élèves depuis le collège jusqu'à l'EREA avec ses véhicules. Le coût du séjour s'en est trouvé allégé.

### Effectifs concernés

Classe de quatrième SEGPA Tucquegnieux : 9 élèves.  
Classe de CAP EREA Verny.

Classe de grande section Tucquegnieux

Y a-t-il eu des apports utiles au développement de l'action ?

De nombreux échanges très fréquents ont tenu une place importante dans l'évolution rapide et cohérente du projet (messagerie électronique notamment).

Les premiers contacts ont ainsi pu être pris avec la mairie, le SIS, l'EREA, l'école maternelle, le PASI.

Quelques visites préalables du professeur référent à l'EREA de Verny, à l'école maternelle et à la mairie ont été nécessaires avant la mise en place du projet avec les élèves. Un inventaire des possibles interventions de chacun a alors été dressé.

**V. REGARDS SUR L'ACTION**

Les impressions très positives ressenties au cours des prises de vues se sont confirmées. Aucune photo n'était ratée, toutes les prises de vues étaient réalisées en double et le cadrage était bien maîtrisé.

L'inventaire des photos restant à réaliser a été dressé en s'appuyant sur la liste et les schémas constitués précédemment.

La liste précise des photos manquantes ayant été réalisée au préalable par un élève, la classe est partie du collège à nouveau à pied en direction de l'école maternelle, accompagnée par leur professeur.

Deux élèves se sont chargés de transporter respectivement l'ébauche en bois et celle en carton afin de les présenter aux élèves de la grande section. Compte-tenu de la température hivernale et du poids de la maquette en bois, la motivation des élèves a été mise à l'épreuve.

Arrivés sur place, les quatrièmes se sont répartis les rôles par petits groupes et ont mis en place les peluches pour effectuer les prises de vue. Ce travail a été facilité par la présence des deux PLP qui avaient apporté leur appareil photo. Les besoins spécifiques de mise en place ont pu être satisfaits sur le site Louise Michel (salle de jeux, salle de repos, toilettes adaptés).

La directrice de l'école a pu accueillir les élèves et leur témoigner son intérêt pour leur projet. Les élèves étant intimidés, leur réaction fut très faible. Ils ont été beaucoup plus à l'aise avec les élèves puis les assistantes maternelles. Ces dernières leur ont fourni le matériel nécessaire aux mises en scène (travaux d'élèves, emballages de goûter...).

Une fois les dernières photographies réalisées, le groupe s'est rendu sur le site Jules Ferry pour présenter le jeu aux élèves de la grande section, destinataires du jeu finalisé.

L'accueil des quatrièmes a été assuré par l'enseignante de la moyenne section à laquelle les élèves ont pu expliquer la raison de leur venue avec un peu plus d'aisance qu'avec la directrice. La maîtresse des élèves de grande section les a ensuite invités à se présenter aux élèves mais ils n'ont pas souhaité le faire. C'est donc leur professeur d'enseignement général qui les a introduits auprès des petits élèves. Toujours en retrait, les quatrièmes ont tenté d'expliquer leur démarche avec l'aide du professeur. Un élève a cependant fait preuve d'une bonne aisance à l'oral et a su capter l'attention des enfants le temps de son explication.

## **préparation des peintures dans l'atelier bâtiment**

Monsieur Froliger a accordé deux heures de son temps hors service pour permettre aux élèves accompagnés de leur professeur d'enseignement général de préparer la peinture nécessaire.

Le professeur d'atelier avait préalablement disposé sur l'établi tout le matériel requis pour la création des peintures désirées (couleurs primaires acryliques, teintes, pinceaux, supports...). Monsieur Mercier avait numéroté et identifié les différentes parties du jeu auxquelles les élèves devaient attribuer une couleur.

Après une brève explication concernant les mélanges de couleurs et les résultats possibles, les élèves se sont répartis par deux et ont démarré les recherches de teintes. Une fois la teinte désirée obtenue, les élèves la reportaient sur la fiche identifiant les différentes parties du jeu (une fiche par groupe).

Lorsqu'une couleur avait été attribuée à chacune des parties du jeu, chaque groupe a dû réaliser un pot de chaque couleur choisie.

### **immersion de deux jours à l'EREA de Verny**

L'immersion a nécessité un long travail de préparation, d'anticipation et d'information. De nombreux échanges téléphoniques et autres ont eu lieu entre le collège, la SEGPA de Tucquegnieux et l'EREA de Verny depuis la rentrée afin de planifier l'immersion selon l'avancée du projet et les moyens de prise en charge disponibles. Une telle action ne peut être mise en place que si elle remporte l'adhésion des parents et des élèves. Pour cela, elle doit apparaître cohérente et rassurante. Le sérieux de cette action doit transparaître dans la communication avec les parents. Le maximum de détails sur l'opération doit leur être transmis et les préparatifs doivent être exhaustifs (fiches d'urgence, suivi des traitements médicaux en lien avec l'infirmière, modalités de prise en charge des élèves durant le séjour, conventions signées entre les parents, l'élève et les deux chefs d'établissement).

Le matin, les élèves de quatrième ont été pris en charge par les professeurs de Tucquegnieux dans l'atelier bâtiment afin de rassembler le matériel nécessaire à la mise en peinture des jeux (peintures, pinceaux, pattes de lapin...).

Vers 9h00, les deux véhicules de l'EREA conduits respectivement par le chef des travaux monsieur Bessin et le professeur de menuiserie monsieur Calla sont arrivés au collège. Ces derniers se sont présentés aux élèves et leur ont communiqué les règles de vie à bord des véhicules et au sein de l'EREA.

Arrivés sur place, les élèves ont eu droit à un accueil convivial par le directeur de l'EREA puis une présentation par M. Bessin de l'établissement et de la vie d'un élève de CAP1. L'ensemble des professeurs ont suivi les élèves dans une visite complète de la structure (ateliers menuiserie, peinture, métallerie, maçonnerie, salle de technologie, CDI, gymnase...). Cette visite s'est achevée par l'internat dont la salle de musculation a attiré l'attention de nos jeunes élèves.

Après le repas pris au restaurant scolaire, le professeur de menuiserie a présenté le travail réalisé avec ses élèves de CAP1. Il s'agissait des éléments du jeu à assembler. Les groupes ont démarré le travail par le collage et le clouage des boîtes de rangement. Si un ajustement devait être fait, le professeur de menuiserie accompagnait les élèves pour leur faire découvrir le fonctionnement des machines qu'ils pourraient utiliser en formation qualifiante. Ils ont ensuite apprêté tous les éléments avec une peinture d'accroche après avoir poncé les surfaces et créé des chanfreins. Les élèves ont travaillé dans une ambiance studieuse. Même la pause a été écourtée à la demande des élèves. L'activité de l'après midi s'est étalée sur cinq heures (de 13h30 à 18h30). Au terme de la journée, le résultat était impressionnant tant par la quantité du travail effectué que par sa qualité d'exécution. Après avoir été chaleureusement félicités, les élèves ont été conduits au restaurant scolaire où les éducateurs les ont pris en charge.

De nouveau d'attaque pour une journée de travail, les élèves ayant avalé un solide petit déjeuner ont regagné l'atelier menuiserie où les travaux de peinture les attendaient. Ils ont récupéré les pots qu'ils avaient préparé, ont enfilé leur tenue de protection et ont débuté l'activité sous l'œil expert de leur professeur d'atelier J. Froliger qui distillait ses conseils avisés aux artistes en herbe.

L'après-midi a permis de faire le point sur les deux jours passés sur place et d'organiser les éléments du jeu pour les ranger. Le nettoyage effectué, les élèves ont remercié les enseignants de l'EREA qui les ont accueillis et ont pris place dans les véhicules pour retourner au collège, fatigués mais satisfaits de leur séjour.

Les jeux ont été entreposés dans l'atelier de la SEGPA pour la suite des activités.

#### Conditions facilitantes

- Proximité de l'école maternelle (déplacements à pied),
- Cohésion au sein de l'équipe pédagogique,
- Disponibilité de l'équipe pédagogique hors temps de service (bénévolat),
- Coopération très active avec l'EREA de VERNY (coût de l'opération minimisé par la fourniture du matériel de construction du jeu, la mise à disposition des véhicules pour les déplacements...).

#### Obstacles rencontrés

- Atelier et salles de classe dans des bâtiments distincts (déplacements fréquents difficiles).

#### Comment votre action a-t-elle été perçue ?

Aidé par le succès du projet TUCQUOPOLY en 2010, le projet jeu de société pour la maternelle a remporté assez rapidement l'adhésion de la classe. Les parents ont été avertis de la publication du projet sur le site du PASI et n'en ont été que plus satisfaits. L'immersion à l'EREA a constitué simultanément une source d'inquiétude pour les élèves et les parents et une formidable opportunité de tester la structure en vue d'une inscription dans un établissement semblable ou plus simplement pour constater les réactions après un séjour en internat.

## VI. EVALUATION DE L'ACTION

### Domaines évalués

Au-delà des champs disciplinaires classiques (français, maths...), ce sont les compétences transversales qui ont pu être évaluées. Les élèves ont tous été les témoins de leur propre évolution dans la prise de décisions, la prise de parole en public, la recherche de solutions techniques tant dans la construction du projet que dans sa présentation.

**L'aisance à l'oral** a fait l'objet d'un travail continu en amenant les élèves à s'exprimer face à leurs pairs, leurs professeurs puis aux personnes extérieures à l'établissement (école, mairie...). Les explications des élèves au début de l'action étaient assez floues et ils devaient s'y reprendre à plusieurs fois avant de se faire comprendre. Ils se sont efforcés de gagner en vocabulaire afin de simplifier leurs expressions, pour qu'au final, ils soient en mesure de rendre efficace leur intervention. Ce fut un long travail qui a porté ses fruits car les élèves ont montré, face aux personnels de la mairie et de l'école, qu'ils étaient capables de se faire comprendre sans hésitation.

**L'autonomie et la prise de risque** sont deux domaines dans lesquels les élèves de SEGPA éprouvent de grandes difficultés. Au départ, les élèves se sont laissés guider dans la procédure de réalisation du jeu, me laissant orchestrer les actions – constituer le plateau, la règle du jeu... – mais rapidement, pris dans la démarche de projet, ils ont proposé des solutions techniques comme la réalisation des jetons avec une tringle à rideaux débitée en rondelles, la réalisation de rangements à l'intérieur du jeu...

Les rendez-vous réguliers autour du projet ont laissé place à une organisation plus souple. Les élèves que j'avais en cours venaient avec leurs idées qu'il fallait tester, puis appliquer en fonction d'un planning qu'ils devaient définir. Le jeu s'est donc construit autour d'une réelle démarche de projet avec de nombreux retours en arrière souhaités par les élèves qui s'étaient égarés dans des réalisations très peu satisfaisantes. L'objectif fut atteint car malgré l'incertitude du résultat, les élèves se sont tous permis d'explorer des solutions personnelles.

Dans la dernière phase de réalisation du jeu (application de vernis, collages...), les élèves ont été laissés en autonomie avec pour seule contrainte de livrer le jeu finalisé pour la date de présentation. Là encore l'objectif fut atteint car les jeux, tous finis, ont pu être présentés avec une compréhensible fébrilité des élèves.

**La motivation** s'est manifestée dès le départ. Attirés par une reconnaissance au sein du collège et de la municipalité, à l'instar de leurs camarades de 3<sup>ème</sup>, les élèves se sont investis dès le départ dans le projet. De plus, cette motivation s'est peu à peu étendue au reste des activités proposées. Les élèves demandaient chaque matin si le programme de la matinée était bien fixé comme ils le pensaient : « *A 8h00, on va faire le travail de français sur... après on fait les exercices en géographie... et ensuite on va en atelier faire... pour le jeu* ». Enfin, les résultats obtenus par les élèves dans les différentes disciplines impliquées dans le projet témoignent de cette motivation. Alors qu'il aurait fallu plusieurs séances pour rédiger une lettre, une seule a suffi à l'élaboration de la lettre pour la directrice de l'école maternelle.

**Le retour du public présent** lors de la présentation du jeu à l'école maternelle a permis aux élèves de juger par eux-mêmes de la qualité du travail accompli et de la prestation fournie. Les élèves ont en effet créé les conditions permettant de susciter au maximum l'intérêt du public. Les adultes, comme les enfants, ont été charmés par les différentes attentions à leur égard et le sérieux des élèves (voir photos). Les élèves de maternelle ont été pris en charge par les collégiens en totale autonomie et ces derniers ont su transmettre leur enthousiasme et faire adhérer le jeune public. Une séance de jeux d'une bonne demi-heure a pu être menée.

La présence en grand nombre de parents, d'élus et celle des chefs d'établissements témoigne de l'intérêt porté au projet dont l'aboutissement réel, conforme au projet initial, a été salué.

#### Utilisation de cette évaluation par la communauté éducative

Le jeu et sa réalisation apportent au collège et à la SEGPA un élément supplémentaire de valorisation des activités menées en leurs seins. Une image positive s'en dégage également au niveau local car le jeu sera exposé en mairie afin de réaffirmer le lien fort entre le collège et son lieu d'implantation. Sans l'évaluation finale sous forme de présentation au public, la communication sur un tel projet n'aurait que peu d'intérêt et se résumerait à la mise en avant d'une réalisation technique.

## **VII. PERSPECTIVES**

Ayant été sensibilisés à la démarche de partenariat avec une école maternelle, le projet que nous avons mené cette année à Tucquegnieux devrait se voir réitéré à Verny en 2011- 2012.

Les jeux donnés à l'école maternelle serviront de support à l'apprentissage des règles de vie et à l'approche des mathématiques pour les futurs élèves de grande section. La qualité du matériel utilisé devrait permettre à plusieurs générations de jeunes enfants d'utiliser le jeu et d'être ainsi sensibilisés à l'existence de la SEGPA et du collège Joliot Curie (à condition d'être présenté comme fruit du travail des élèves de quatrième).

Au sein du foyer du collège, un jeu restera à la disposition des élèves qui pourront l'observer et jouer avec s'ils le souhaitent. Un petit fascicule illustré accompagnant le jeu permettra de retrouver le déroulement du projet.

Le jeu servira également à motiver les élèves arrivant en quatrième. Il sera plus aisé de leur faire admettre qu'un tel projet est réalisable, qu'il nécessite un investissement conséquent tant des élèves que des personnels enseignants. Ce préalable facilitera la mise en place d'un nouveau projet mobilisant les élèves.

## **VIII. TRANSFERT/ DIFFUSION**

L'ensemble des éléments du projet reste à disposition au collège de Tucquegnieux. Pour tout renseignement, ne pas hésiter à prendre contact avec Samuel MERCIER.

Le projet sera mené sur la commune de Verny en 2011-2012 sauf impondérable.

## **IX. ANNEXES ET DOCUMENTS**

Le projet a été mené dans son intégralité. Aucun document ressource n'a été utilisé.

Un diaporama a été construit retraçant l'activité :  
<http://fr.calameo.com/read/000761237ddc21b0176e6>

Un article dans le journal :

### **Les collégiens de la Segpa se prennent au jeu**

