

## ATELIER SÉQUENCES PHOTOS 2

Coordination pédagogique : Geneviève HERICHI

L'*Atelier Séquences photos 2* renouvelle et développe l'intérêt des jeux d'images séquentielles.

Ces séries de photos présentent des situations familières, quotidiennes ou exceptionnelles de la vie enfantine. Proches de leur vécu, les situations proposées permettent aux enfants de mieux appréhender le déroulement du temps.

Elles favorisent les circonstances de prise de parole et créent des situations motivantes, encourageant l'enfant à communiquer avec l'autre. Au-delà des activités structurées, l'aspect ludique n'est pas à négliger, à travers le plaisir de manipuler ces photos attractantes, de les ordonner, d'inventer de nouvelles séquences.

Le format des photos autorise un travail individuel, en petits groupes mais aussi collectif.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Mettre en place les concepts de temps et d'espace : durée, chronologie, espace-plan.
- Développer les compétences linguistiques et langagières.
- Développer les compétences logiques en favorisant l'observation, l'analyse, la synthèse face à l'image.
- Favoriser l'approche de la lecture grâce au repérage d'indices, à l'anticipation, à l'interprétation, à la maîtrise du sens de lecture.
- Exercer sa mémoire en se référant à son vécu.

### NIVEAU D'UTILISATION

À partir de 4 ans.  
Éducation spécialisée.

### DESCRIPTION DU MATÉRIEL

La boîte contient :

36 photos en couleurs sur support carton (15 x 21 cm) réparties en :

- Quatre suites de 4 photos
  - le pêcheur ;
  - le poney ;
  - la gourmandise ;
  - le self-service.
- Quatre suites de 5 photos :
  - le clown ;
  - le judo ;
  - le pique-nique ;
  - le train.

## Descriptif des séries :

### • Le pêcheur

1. Une partie de pêche s'engage : le pêcheur et son jeune ami sont attentifs.
2. Bravo ! première touche, premier poisson.
3. Le jeune garçon a décroché le poisson de la ligne et s'apprête à le mettre dans unseau...
4. Le poisson encore vivant lui échappe des mains !

### • Le poney

1. Une fillette selle son poney.
2. Bombe sur la tête, poney bien harnaché, elle est prête pour la balade et enfourche son poney.
3. Au trot ! au galop !
4. De retour de balade, la fillette bouchonne son poney.

### • La gourmandise

1. Maman a préparé, pour ses invités, une assiette pleine de gâteaux. Son fils est présent...
2. Son fils, gourmand, ne peut résister et subtilise un gâteau.
3. Dans sa chambre, à l'abri des regards, il déguste ce gâteau.
4. Maman découvre son fils barbouillé de chocolat ; mécontente, elle lui nettoie le visage.

### • Le self-service

1. Il est midi, l'heure de déjeuner au self-service de l'école.
2. Les enfants ont choisi une entrée, un dessert. Une femme de service sert, à chacun, le plat principal.
3. Un groupe d'enfants est installé et déjeune.
4. Deux d'entre eux ont fini leurs repas ; ils rapportent leurs plateaux. Aux suivants !

### • Le clown

1. Une fillette est invitée au cirque par son amie "le clown". Le clown l'accueille dans sa loge.
2. Ravie et très intéressée, elle assiste au maquillage du clown.
3. Maintenant, le clown doit faire son numéro. Main dans la main, ils entrent sous le chapiteau.
4. Sur la piste, le clown exécute son numéro.
5. Le clown salue, c'est la fin du numéro. Enchantée par cette journée peu ordinaire, la fillette offre un bouquet de fleurs au clown.

### • Le judo

1. Un enfant entre, sac au dos, dans un club de sport.
2. Au vestiaire, il enfile sa tenue : c'est une tenue de judo.
3. Cet enfant rejoint un partenaire sur le tatami : le combat s'engage.
4. Une belle prise couche un des enfants au sol.
5. Après le combat, les deux amis se douchent.

### • Le pique-nique

1. Une jeune femme, ses enfants et leurs petits amis préparent un pique-nique.
2. La journée s'annonce belle ; tout est prêt. On charge la voiture.
3. En route ! Le trajet en voiture ne sera pas trop long.
4. L'endroit est idéal pour pique-niquer. Maman installe le repas. Les enfants jouent au cerf-volant, au ballon... peut-être un peu près du pique-nique ?
5. Le ballon tombe sur la nappe !

- Le train
- 1. Un homme prépare sa valise ; son départ en voyage est imminent.
- 2. Pour rejoindre sa destination, il prend le train. Sur le quai de la gare, il attend.
- 3. Le train arrive enfin...
- 4. Suivi d'un autre voyageur, il monte dans le train.
- 5. Confortablement installé dans un compartiment, il lit un magazine.

## DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

### Repérage temporel

Les actions présentées dans les diverses suites séquentielles induisent la mise en place de la notion de cause à effet et donc, à plus long terme, le déroulement temporel.

*Déroulement temporel : chronologie et durée.*

À travers ces suites de photos, l'enfant est amené à prendre conscience de la succession de différentes images dans un certain ordre et de l'existence de l'avant et de l'après qui lui permettront d'appréhender la chronologie.

En observant une suite donnée, du commencement jusqu'à la fin, il abordera la notion de durée.

### Repérage spatial

Les séries de photos de l'*Atelier Séquences photos 2* permettent des activités de repérage spatial mettant en valeur les différentes perceptions qu'a l'observateur d'une série, d'un lieu.

Certaines séries présentent des cadrages différents dans un même lieu (le self, les pêcheurs). L'unité de temps est respectée. Il n'y a pas d'interruption dans la progression de l'action.

D'autres présentent un changement de lieu répondant au déroulement de l'action : le poney, la gourmandise, le judo, le clown.

L'intervalle de temps entre les différentes actions est relativement réduit. En revanche, dans les séquences du train et du pique-nique, des ruptures de temps importantes (et donc de lieux) séparent certaines situations.

### Langage

Ce matériel favorise l'enrichissement du langage par l'acquisition du vocabulaire et des structures syntaxiques.

La diversité des milieux, des situations, le réalisme photographique sont une riche incitation au langage : qu'il s'agisse de description, mise en forme d'un récit, d'argumentation.

### Lecture d'images

Face aux suites séquentielles, l'enfant met en place une stratégie de lecteur ; il est amené à décoder les photos en les analysant, en prélevant des indices et en formulant des hypothèses qui se vérifient ou non dans la chronologie.

### Mémoire

L'enfant agit en fonction des situations qu'il connaît, des événements ou des actions qu'il a maîtrisés. Mémoriser suppose un traitement et un stockage des informations. Celles-ci serviront de référents auxquels l'enfant comparera les situations nouvelles qui lui seront proposées.

## UTILISATION DU MATÉRIEL

Bien que présentés de façon systématique, ces exercices sont à moduler en fonction du nombre d'enfants auxquels ils sont proposés et de l'objectif visé par l'enseignant. Cette liste de propositions n'est pas exhaustive :

### • avec une image isolée

Elle permet d'aborder l'aspect descriptif et de développer le vocabulaire spécifique aux sujets présentés ; incite les enfants à former de courtes phrases et favorise l'utilisation du vocabulaire spatio-temporel en prenant des repères dans l'espace-plan.

L'image étant perçue globalement, il est nécessaire d'aider les enfants à développer leur attention visuelle afin d'aller vers le détail et d'interpréter l'action suggérée.

En tenant compte des éléments significatifs, on peut imaginer une suite au moment représenté ou supposer ce qui a précédé.

### • avec deux images

Afin de préserver une lecture indépendante de chaque photo, celles-ci sont présentées individuellement dans un premier temps. Mise en regard l'une de l'autre, il devient nécessaire de prélever des indices suffisamment pertinents pour déterminer la photo qui précède et organiser une trame chronologique.

Exemple : 1<sup>re</sup> photo présentée : l'enfant mange le gâteau

2<sup>e</sup> photo présentée : l'enfant prend le gâteau.

Le raisonnement et la logique de chaque participant sont aussi sollicités.

Autre possibilité : deux images sont proposées, celles du début et de la fin d'une série ; exemple le train :

- l'homme prépare sa valise,
- l'homme est dans le train.

Imaginez les différentes actions qui ont pu se dérouler entre ces deux moments.

Une recherche collective permettra de démontrer que de multiples instants peuvent y trouver leur place. Ceux-ci ne sont pas anodins, ils mettent en évidence un enchaînement, une relation de cause à effet particuliers. Les enfants seront conduits à s'exprimer et à utiliser un vocabulaire adapté.

### • avec une suite d'images

- Proposer à un enfant ou à un petit groupe de reconstruire une suite d'images sans intervention de l'adulte. Puis l'enseignant fera raconter l'histoire et en vérifiera le fonctionnement logique.
- Les images d'une série sont proposées en ordre à un groupe d'enfants. Décodage mental et interprétation individuelle, puis échange et argumentation collective.
- Jeu de l'intrus : introduire dans une suite donnée une photo d'une autre série, n'ayant pas de lien avec la première. Observer les réactions des enfants et leur demander d'expliquer.
- À partir d'une photo tirée au sort dans une série, ordonner la chronologie en cherchant ce qui vient avant ou après.
- Poser les photos au fur et à mesure en questionnant les enfants ; émettre des hypothèses sur la suite de l'action. Celles-ci se vérifieront ou non avec la photo suivante.
- Réaliser des histoires variées en combinant les photos au gré de l'imagination. Raconter l'histoire.
- Un enfant raconte l'histoire de la série qu'il a ordonnée. Tenant compte de son récit, d'autres enfants, n'ayant pas eu accès à ces photos, essaient de reconstituer cette suite.

- L'enseignant raconte une histoire en mixant des éléments de deux ou trois séries : exemple : la petite fille assiste au spectacle du clown. Sa maman a préparé des gâteaux sur la table de la cuisine pour son retour. Son petit frère a mangé l'un des gâteaux. En recherchant parmi l'ensemble des photos de la boîte, essayer de reconstruire cette histoire.
- Placer les images en désordre et demander à un enfant de faire parler un personnage. "Tu es le grand-père, que dis-tu au petit garçon ?"
- Un enfant décrit une photo dans une série et demande aux autres de la désigner.
- Le groupe, par le jeu de questions, essaie de découvrir une image choisie par un enfant.

Photographies : SYLVA VILLEROT

Nous remercions pour leur aimable participation :

le club BAYARD-U CPA, l'école du cirque d'Annie Fratellini, la Mairie de Paris, le RACING-CLUB DE FRANCE, la SNCF, ainsi que tous les enfants et adultes qui ont accepté d'être photographiés.

# BILDER-WERKSTATT 2

*Bilder-Werkstatt 2* zeigt Begebenheiten aus der unmittelbaren Umgebung des Kindes. Die lebensnahen Szenen entwickeln das Verständnis für zeitliche Abläufe und fördern die sprachliche Ausdrucksfähigkeit und Kommunikation.

Daneben kommt auch das spielerische Element nicht zu kurz: Bilder werden geordnet und zu folgerichtigen Handlungsabläufen zusammengestellt, neue Geschichten werden erfunden.

Das Format der Bilder erlaubt den Einsatz im Einzel-oder Gruppenunterricht ebenso wie im Unterricht mit der ganzen Klasse.

## LERNZIELE

- Genaues Beobachten.
- Zeitdauer und zeitliches Nacheinander einer Handlung erkennen.
- Verstehen von zeitlichen und räumlichen Zusammenhängen.
- Entwicklung des logischen Denkens.
- Fördern des sprachlichen Ausdrucks.
- Ausbau des Wortschatzes.
- Vorbereiten auf das Lesen und Verstehen von Texten durch Interpretieren und Ordnen von Bildszenen.
- Bezüge zur Wirklichkeit herstellen durch Vergleichen von Bildergeschichten mit eigenen Erlebnissen.

## EINSATZMÖGLICHKEITEN

Ab 4 Jahren im Vorschulbereich, in der Sonderpädagogik, in den ersten Schuljahren und im Deutschunterricht für Fremdsprachige.

## MATERIALBESCHREIBUNG

36 farbige Fotokarten, 15 x 21 cm :

- 4 Bildfolgen zu je 4 Einzelbildern
  - Beim Fischen;
  - Ponyreiten;
  - Süße Versuchung;
  - Mittagessen in der Schulkantine.
- 4 Bildfolgen zu je 5 Einzelbildern
  - Im Zirkus;
  - Judo;
  - Beim Picknick;
  - Eine Zugreise.

### Inhalt der Bildfolgen :

- Beim Fischen
  1. Der Fischer und sein junger Freund beobachten aufmerksam ihre Angelruten.
  2. Hurra, ein Fisch hat angebissen!

3. Der Junge befreit den Fisch vom Angelhaken und will ihn in den Eimer werfen.
4. Der zappelnde Fisch entgleitet seinen Händen und gewinnt seine Freiheit wieder.

• Ponyreiten

1. Das Mädchen sattelt sein Pony.
2. Bereit zum Ausritt, schwingt sich das Mädchen auf sein Pony.
3. Zuerst im Trott, dann im Galopp!
4. Zurück vom Ausritt, wischt das Mädchen sein Pony mit einem Strohwisch ab.

• Süße Versuchung

1. Die Mutter hat für Gäste einen Teller mit Kuchen vorbereitet.
2. Der Junge kann nicht widerstehen und stibitzt einen Kuchen.
3. In seinem Zimmer - vor den Blicken der Mutter geschützt - probiert er den Leckerbissen.
4. Durch sein schokoladerverschmiertes Gesicht hat er sich verraten! Ärgerlich wischt ihm die Mutter Mund und Wangen ab.

• Mittagessen in der Schulkantine

1. Es ist zwölf Uhr, Zeit zum Mittagessen.
2. Die Kinder haben bereits eine Vorspeise und einen Nachtisch gewählt. Eine Angestellte bringt jedem den Teller mit dem Hauptgericht.
3. Eine Gruppe Kinder sitzt am Tisch und isst.
4. Zwei der Kinder sind fertig mit Essen; sie tragen ihr Tablett zurück. Der Nächste bitte!

• Im Zirkus

1. Der Clown hat ein kleines Mädchen in den Zirkus eingeladen. Er begrüßt es in seiner Garderobe.
2. Interessiert sieht es zu, wie der Clown sich schminkt.
3. Jetzt ist der Clown mit seiner Nummer an der Reihe. Mit dem Mädchen an der Hand betritt der Clown das Zirkuszelt.
4. Er zeigt seine Nummer in der Manege.
5. Der Clown winkt den Zuschauern zu, die Nummer ist vorbei. Das kleine Mädchen schenkt ihm Blumen.

• Judo

1. Ein Kind mit der Sporttasche am Rücken betritt die Sporthalle.
2. Im Umkleideraum zieht es sein Judo-Tenue an.
3. Auf der Matte steht sein Partner bereit, der Kampf kann beginnen.
4. Der geschickte Griff des Gegners wirft einen der Kämpfer auf den Rücken.
5. Auf den Kampf folgt die erfrischende Dusche.

• Beim Picknick

1. Mutter und Kinder bereiten ein Picknick vor.
2. Alles ist bereit für den schönen Tag. Das Auto wird bepackt.
3. Los geht's! Der Weg ist nicht allzu weit.
4. Ein wunderschöner Picknickplatz! Die Mutter richtet die Mahlzeit, die Kinder spielen mit Drachen und Ball - vielleicht etwas zu nahe beim Eßplatz...?
5. O weh, der Ball landet mitten auf dem Tischtuch!

• Eine Zugreise

1. Ein Mann packt den Koffer für die bevorstehende Reise.
2. Er wartet auf dem Bahnsteig.
3. Endlich fährt der Zug ein.
4. Der Mann steigt ein.
5. Er hat es sich in seinem Abteil bequem gemacht und liest in einer Zeitschrift.

## ZUR ARBEIT MIT DEN BILDKARTEN

### Zeitbegriff

Die verschiedenen Bildfolgen zeigen Zusammenhänge von Ursache und Wirkung auf und illustrieren einerseits die Folgerichtigkeit, andererseits die Dauer einer Handlung. Das Kind soll die einzelnen Szenen in die richtige Reihenfolge bringen, indem es sich überlegt, was vorher und nachher geschehen sein mag. Das Nacheinander der Handlungsschritte macht ihm die Dauer der Handlung bewußt.

### Raubegriff

Das Raumgefühl wird gefördert, indem die Handlungsorte von verschiedenen Blickwinkeln aus gezeigt werden.

Die Serien "Mittagessen in der Schulkantine" und "Beim Fischen" spielen sich an einem einzigen Ort ab. Gleichzeitig wurde auf die Einheit der Zeit geachtet; es gibt keine Unterbrüche zwischen den einzelnen Handlungsschritten.

In den Serien "Ponyreiten", "Süße Versuchung", "Judo" und "Im Zirkus" wechselt der Schauplatz entsprechend dem Handlungsablauf. Auch hier folgen sich die einzelnen Szenen ohne längere Pausen.

Die Folgen "Eine Zugreise" und "Beim Picknick" weisen längere zeitliche Unterbrüche zwischen den Szenen auf. Die Handlungsorte liegen relativ weit auseinander.

### Sprachförderung

Die wirklichkeitsnahen Bilder regen zum Sprechen, Erzählen und Diskutieren an. Die Beschäftigung mit den Fotos vergrößert den Wortschatz; bekannte und neue Satzstrukturen werden geübt und eingeschliffen.

### Bilder lesen

Aufgrund der Bildaussagen stellt das Kind Vermutungen über den weiteren Verlauf der Handlung an; beim Verstehen der Bildsequenzen laufen also ähnliche Prozesse ab wie beim Erlesen eines Textes. Das Kind entwickelt durch das Gliedern und Nachvollziehen von bildlich dargestellten Abläufen ähnliche Strategien, wie es sie beim Lesen von Texten braucht.

### Gedächtnisschulung

Das Kind versucht, die dargestellten Ereignisse in den Zusammenhang mit eigenen Erlebnissen zu bringen, es ruft also Erfahrungen aus seinem Gedächtnis ab, um andere, ähnliche Abläufe verstehen zu können.

## ÜBUNGS- UND SPELTMÖGLICHKEITEN

Die Arbeit mit den Karten hängt von der Größe der Gruppe ab, die unterrichtet wird. Die folgenden Vorschläge können beliebig variiert und den jeweiligen Bedürfnissen angepaßt werden.

### • Mit einer einzelnen Karte

Die Kinder beschreiben das Bild, die Dinge werden benannt und die Zusammenhänge mit einfachen Sätzen beschrieben. Dabei gehen wir vom ersten Gesamteindruck aus immer



weiter auf kleinere Einzelheiten ein. Es werden Vermutungen angestellt über die Vorgeschichte und die möglichen Folgen der dargestellten Situation.

• **Mit zwei Karten**

- Den Kindern werden zwei sich folgende Karten vorgelegt. Es gilt, die Bilder zu vergleichen und stichhaltig zu begründen, welche der beiden Szenen vorausgeht.
- Wir zeigen den Kindern das Anfangs- und das Schlußbild einer Sequenz. Die Kinder erzählen, was in der Zwischenzeit geschehen sein könnte.

• **Mit einer vollständigen Kartenserie**

- Einem Kind oder einer Kindergruppe werden die Bilder einer Serie ungeordnet vorgelegt. Die Karten sollen in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Beim anschließenden Erzählen der Geschichte wird festgestellt, ob die Zusammenhänge richtig erkannt worden sind.
- In eine Kartensequenz wird ein "Kuckucksei" eingeschmuggelt, d.h. eine Karte eingefügt, die nicht zur Geschichte gehört. Wie reagieren die Kinder? Was meinen sie zu der Geschichte?
- Von einer verdeckt gezogenen Karte aus wird die Geschichte rekonstruiert. Dabei muß überlegt werden, was vorher, was nachher geschehen ist.
- Die Karten einer Sequenz liegen in der richtigen Reihenfolge verdeckt auf dem Tisch. Die erste Karte wird aufgedeckt. Die Kinder erzählen den Anfang der Geschichte. Jedes versucht zu erraten, wie die Geschichte weitergeht. Wird die nächste Karte aufgedeckt, stellt sich heraus, wer richtig geraten hat.
- Mit drei bis sechs Karten nach freier Wahl erfinden die Kinder eigene Geschichten.
- Die Karten mehrerer Serien liegen gemischt auf dem Tisch ausgebreitet. Ein Kind beschreibt eines der Bilder. Wer zuerst die entsprechende Karte entdeckt, darf ein weiteres Bild beschreiben.
- Jedes Kind der Klasse erhält eine Karte (die Zahl der Spieler muß durch 4 bzw. 5 teilbar sein). Jeweils die vier oder fünf Kinder mit den Karten zur gleichen Geschichte bilden eine Gruppe und schreiben "ihre" Geschichte auf.
- Wir spielen Rollenspiele entsprechend den Szenen auf den Karten. Das Spiel kann sich auf eine Einzelkarte oder auf eine ganze Sequenz beziehen.

Fotos : SYLVA VILLEROT

Unser herzlicher Dank gilt allen, die zum Gelingen der *Bilder-Werkstatt 2* beigetragen haben :

dem Club BAYARD-UCPA, der Zirkusschule von Annie Fratellini, der Mairie von Paris, dem ACADEMIC-CLUB DE FRANCE, der SNCF sowie allen Kindern und Erwachsenen, die sich für Aufnahmen zur Verfügung gestellt haben.