

UN JOURNAL D'ECOLE

Ilse BONNETIER
67200 Strasbourg

A la rentrée 91/92, nouvelle directrice, j'arrive dans une école en Zone d'Education Prioritaire (ZEP), dont le projet tourne autour d'un journal scolaire.

Trois numéros avaient paru l'année précédente, mais il s'avère que c'était plutôt un journal de classe.

Ce projet me plaisait bien; je l'ai relancé et j'y ai mis toute mon énergie pour qu'il réussisse. Il a fallu reprendre le projet à zéro, redéfinir les objectifs, puis, après l'adhésion de l'équipe, s'organiser.

Pour lancer le journal auprès des enfants...

Pour lancer le journal auprès des enfants, nous avons organisé un grand jeu avec tous les élèves de l'école et les élèves des sections de grands de la maternelle, soit 200 enfants. Des parents, les A.S.E.M., nous ont aidés. Le jeu se déroulait dans les deux écoles qui communiquent entre elles.

...un grand jeu:

-Objectif du jeu:

faire découvrir les multiples aspects d'un journal
par:

- des jeux sensoriels
- des jeux de discrimination
- des jeux de repérage
- des jeux d'association
- des jeux de codage-décodage
- des jeux de créativité

-But du jeu:

réaliser la maquette du numéro 1 du journal

-Qui a fait quoi?

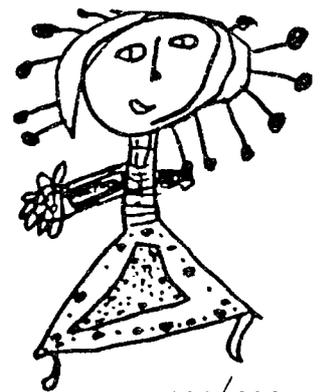
Quatre enseignants ont inventé le jeu et l'ont organisé.

Chaque enseignant a préparé en détail deux ou trois jeux ainsi que tout le matériel nécessaire.

Les enseignants, les parents, les A.S.E.M. ont animé les jeux.

-Les jeux proposés:

- retrouver un journal parmi d'autres à partir d'indices
- choisir une illustration concernant un événement de l'école ou du quartier
- choisir des images pour inventer une histoire
- puzzle à reconstituer (couverture de journal)
- retrouver un personnage
- retrouver un journal à partir d'articles ou d'images découpées
- retrouver le titre d'un article
- retrouver le journal à partir d'un sommaire
- différencier les différentes rubriques (tri de textes)
- illustrer un événement (dessin, B.D.)
- faire des jeux découpés dans des journaux, en inventer
- choisir une publicité, la mettre en situation
- retrouver une publicité à partir d'indices
- tri d'articles, y associer un logo
- retrouver un article à partir du logo
- techniques d'illustration: carton gravé, pochoir, collages



- placer une photo ou un titre sous la rubrique correspondante
- trouver un titre pour le journal
- kiosque de vente: choisir des journaux en fonction de certains critères (intérêt, âge, coût,)
- jeux de kim: reconnaître au toucher différentes textures de papier
- la "Une": trouver un titre pour la première page du journal
- programme télé: repérage d'émissions
- la première page du journal
- continuer une histoire

Chaque atelier propose des jeux selon trois niveaux: maternelle-cours préparatoire / cours élémentaire / cours moyen.

-Organisation du jeu:

Les enfants sont répartis en groupe de 6 mat./CP, CE, CM. Chaque enfant a un plan de l'école, une feuille de route, une double feuille pour la maquette. Chaque équipe passe dans six ou huit ateliers. Les ateliers de production durent 20 minutes, les autres ateliers 10 minutes. Les ateliers sont installés dans les classes et les couloirs. Un enseignant reste disponible.

-Déroulement du jeu:

Les équipes se regroupent dans les classes, puis dans le hall central pour le départ. Toutes les équipes partent en même temps selon leur itinéraire. Chaque équipe a un responsable qui a la feuille de route qui sera signée dans chaque atelier, et la maquette du journal où seront collées les productions et résultats des jeux.

-évaluation et premier numéro du journal:

Ensuite il y aura une évaluation des productions et les articles choisis composeront le premier numéro du journal. Nous décernerons solennellement des prix aux trois équipes gagnantes (stylos, carnets) et des bonbons pour tous. Ce numéro un sera distribué gratuitement à tous les participants.

LES AUTRES NUMEROS

-Qui?

Quatre enseignants pour organiser un comité de rédaction composé de deux élèves de chaque classe (sauf du cours préparatoire) soit dix élèves, d'un enseignant, d'un ou deux parents.

-Quand?

Le samedi de 10h à 11h, pendant que je prends la classe de l'enseignant en charge.

-Comment?

Les élèves sont le lien entre la classe et le comité de rédaction, ils définissent les différentes rubriques, puis chaque classe choisit la rubrique, la forme (B.D., texte, etc) et le format.

C'est le comité qui fait les titres, la mise en page, tape les textes, etc. Le journal sera photocopié par moi.

Outre les différents intérêts pédagogiques, dont le plus important nous semble être la motivation pour l'expression et la mise en valeur des productions, nous avons voulu un journal qui reflète la vie de l'école et du quartier, l'environnement des enfants et de l'école. Nous espérons par ce biais favoriser les relations avec les parents, la Z.E.P., le Centre socio-culturel.

Bilan d'une année:

- 4 numéros sont sortis, de plus en plus étoffés et mieux présentés
- prix de vente: 5F le numéro
- de 52 à 85 exemplaires vendus par numéro .

Nos projets pour la présente année scolaire ...

- 3 numéros par an, le premier début décembre
- associer les parents au comité de rédaction des organisateurs
- proposer des concours pour inciter à la vente
- acheter le logiciel "Le journaliste"

-conquérir un publique au niveau du quartier

Faire un journal a été un enrichissement sur le plan des relations de travail entre les enseignants. Travailler ensemble n'est pas toujours facile. Autour d'un tel projet, c'est devenu possible.

L'expérience a été concluante, puisque cette année le projet a été repris d'emblée.

Ilse BONNETIER
école Gustave Stoskopf
rue Colette
67200 Strasbourg

voici quelques-uns des jeux du **Rallye-journal** qui a débouché sur la parution du numéro 1

(pour chaque jeu, trois niveaux: "petits" (grande section mat./CP), "moyens"(cours élémentaire), "grands" (cours moyen)

ATELIER n° 1

RETROUVER LE JOURNAL

- pour les petits: -une fiche sur laquelle est collé le titre d'un journal
(exemple: "Le Monde" avec sa typographie caractéristique)
-une pile de journaux comprenant différents titres dont un exemplaire "Le Monde"
*les enfants doivent trouver dans la pile le journal qui porte le même titre que celui qui est collé sur la fiche.
- pour les moyens: -même jeu mais avec une difficulté supplémentaire: sur la fiche ,le titre du journal à trouver est manuscrit
- pour les grands: -même jeu que pour les moyen
mais les titres des journaux de la pile ont été découpés
(le retrouver ailleurs qu'en grand sur la première page)

matériel et préparatifs:

- .un grand nombre de journaux de titres différents
- .découper les titres des journaux de la pile destinée aux grands
- .préparer les fiches avec les titres pour les trois groupes
- .pour les grands prévoir la consigne écrite

évaluation - sanction:

- .journal trouvé dans le temps imparti ou non

ATELIER n° 2

CHOISIR L'ILLUSTRATION

- pour les petits; -choisir une illustration parmi une collection proposée (environ une dizaine)
cette illustration doit servir à illustrer un évènement concernant l'école par exemple le jeu en train d'être vécu
-inventer un texte correspondant à l'illustration (texte à dicter à l'animateur)
- pour les moyens: -évolution du choix des illustrations vers plus de complexité et plus d'abstraction
le texte correspondant doit être écrit par les enfants et non dicté
- pour les grands: -idem

préparatifs et matériel:

- papier, crayons
- 3 collections d'illustrations (images, photos,...)
(photocopie possible pour pouvoir utiliser les mêmes images avec tous les groupes)

sanction - évaluation:

- originalité, pertinence
- redondance: image/texte

ATELIER n° 3

DES IMAGES POUR UNE HISTOIRE

- pour les petits:
- une série d'environ 10 images présentant certains traits communs(par exemple un même personnage)
 - l'enfant choisit 4 à 8 images et les met dans l'ordre de son choix pour en faire une histoire
l'enfant dit l'histoire, l'animateur de l'atelier l'écrit
(possibilité de dessiner un décor autour?...)

pour les moyens:

pour les grands:

- on propose une série d'environ 30 images variées
- l'enfant doit inventer une histoire en choisissant 4 à 8 images à mettre dans l'ordre de son choix
- l'enfant écrit l'histoire

matériel et préparatifs:

- préparer des images appropriées et en nombre suffisant pour tous les groupes
- prévoir des consignes écrites pour les grands
- prévoir éventuellement de quoi dessiner
- papier support, colle (ciseaux?), crayons

sanction - évaluation:

- soin, originalité, redondance image/texte, "chute" de l'histoire

ATELIER n° 10

UN DESSIN OU UNE B.D. POUR LE JOURNAL

pour les petits:

pour les moyens:

pour les grands:

- proposer aux enfants d'illustrer un évènement pour le journal: évènement concernant l'école, le quartier ou la vie de l'enfant (anniversaire, fête, maladie, etc...)
- l'équipe peut choisir entre un dessin ou une bande dessinée en 3 ou 4 images
- proposer des formats différents, des outils différents : feutres, craies, peinture, stylo, crayons, etc...)
- les enfants choisiront en fonction de leur maquette de journal

matériel à préparer: -papier de différents formats

- crayons, feutres, stulos, craies, peinture,

évaluation:

- respect de la consigne, qualité du dessin, originalité, soin

ATELIER n° 12

PUBLICITE

pour les petits et les moyens:

- leur proposer un stock de publicités qu'ils connaissent par la télé, les journaux d'enfants
- ils choisissent une image et doivent trouver un message sous forme de bulle

pour les grands:

- leur proposer un stock de publicités diverses

-ils doivent associer à une image soit une bulle comme ci-dessus soit une autre image

matériel à préparer: -pages de publicités, ciseaux, colle, crayons, papier

évaluation: -pertinence de l'association "image + bulle" ou "image + image"

ATELIER n° 22

LA "UNE" DU JOURNAL

pour les petits: -trouver un titre pour la première page du journal de ce jour et inventer un logo en rapport avec ce titre

pour les moyens: -à l'aide d'un lexique de termes journalistiques, trouver dans différentes revues, un titre, un éditorial, un sommaire, un billet, ...
-découper et placer les résultats sur un panneau avec le terme journalistique écrit en dessous.

pour les grands: -en utilisant un lexique de termes journalistiques, créer la première page qui devrait retracer l'évènement important de cette journée (cf présentation du jeu)
-il faudra voir apparaître à la "Une", un titre accrocheur et un article, un billet, la place d'une photo, le titre du journal choisi.

matériel et préparatifs:
-différentes revues
-des panneaux cartonnés
-règles, crayons, feutres, ciseaux, colle

Si vous souhaitez prendre connaissance des jeux proposés par les autres ateliers

dont la liste complète est donnée dans le corps de l'article d'Ilse Bonnetier vous pouvez en faire la demande en écrivant à C.P.E. 19,rue du vallon 68700 Steinbach

**des documents originaux pour les 9-15 ans
le LIVRE-CASSETTE documentaire , édité par les P.E.M.F.**

à chaque numéro:

-- un document sonore (cassette) de 30 minutes

-- un livre-poche de 48 pages en couleurs

vient de paraître:

ASTRONOMIE, VOYAGE DANS L'ESPACE ET LE TEMPS avec Jean-Louis HEUDIER

Nous sommes les passagers d'un énorme bolide qui évolue dans l'univers à une vitesse fantastique. Il tourne sur lui-même et se déplace en même temps autour du soleil. L'ensemble du système solaire est entraîné dans l'espace et participe aussi à la rotation de notre galaxie, la Voie Lactée. Une force très puissante, la gravitation universelle, est responsable de ce solide assemblage invisible et en perpétuel mouvement.

Et savez-vous aussi que tous les atomes de notre corps, autres que l'hydrogène et l'hélium, sont nés dans une étoile lointaine, avant l'existence du système solaire? Les réponses que nous proposent actuellement les astronomes, les nouvelles questions qui naissent nous surprennent, nous étonnent, heurtent bien souvent notre sens commun, nous interrogent, nous donnent le vertige, nous émerveillent.

Jean-Louis HEURDIÈRE, astronome, nous guide dans la complexité de l'univers actuel, avec chaleur et simplicité, à tel point que nous adoptons les clés qu'il nous propose et qui, aussi, nous rassurent. Les phénomènes et les objets célestes les plus complexes -comètes, météorites, galaxies, pulsars, quasars, trous noirs, etc- comme le big-bang originel, nous semblent alors évidents. UN VOYAGE FANTASTIQUE DANS L'ESPACE ET DANS LE TEMPS.

Prix, franco de port: 99F, à P.E.M.F. 06376 MOUANS SARTOUX CEDEX