

Chronique

Le joueur de flûte

Il s'appelle Dupont, Fuentès ou Nourredine, je ne me souviens plus. Je sais qu'il est instituteur depuis pas mal de temps.

Je sais aussi qu'il devint musicien. Note après note, tout seul, en gammes interminables. Un long tâtonnement. Je sais que maintenant il se joue sa musique, en mélodie pour sa survie.

Je l'ai connu non mélomane. C'est surtout son métier qui remplissait sa vie. Mais sa vie justement avait des zones sombres. Là où nichaient ses rats.

Il eut très tôt besoin de combattre la peste et il se fit chasseur de rats.

Et donc joueur de flûte, à cause de ce conte émergé de l'enfance. On est très amoureux, quand on n'a que six ans, de la belle maîtresse aux si belles histoires...

Dupont, Fuentès ou Nourredine, je ne sais plus, apprit à jouer, au fil de ses rentrées scolaires.

Il composa sa première musique pour engloutir ses plus vieux rats. Ceux du commencement, quand il faisait la classe juste en se souvenant d'un vécu d'écolier. Ce ne fut qu'un petit défilé de souris, qu'il mena promptement au fleuve : ses bons maîtres étaient rares. Leurs fantômes confus ne pouvaient plus l'aider.

Il composa son deuxième air pour entraîner ses plus gros rats. Ceux que l'École normale d'instituteurs avait mis dans sa tête. Des animaux repus, ventrus, des rats pédagogiques, blanchis sous le harnais, retors, roubards. Des rats-dogmes. Des rats de sénateurs, quasiment d'élevage, et propres à s'engraisser de cuisine immobile. Des rats-leçons, et objectifs de la leçon, et application de la leçon, et évaluation de la leçon. Et c'est ainsi qu'on pédagogue, futur instituteur décevant.

Professeurs formateurs, je déplore parfois le manque de campagne de dératisation.

Et Dupont, Fuentès ou Nourredine mena ses rats d'École normale jusqu'au bord de Garonne. En procession.

Cela lui prit beaucoup de temps.

Puis il y eut les rats d'angoisse.

Trente paires d'yeux qui vous regardent, vous attendent, et vous ne savez rien, vous ne savez pas enseigner. Ce sont les rats grignoteurs de vos nuits, de vos matins avant d'entrer. Avec la sensation d'être tout seul, debout sur un immense quai de gare, une mini-valise et ce train qu'il ne faut pas rater.

Il mit plusieurs années à mener ces rats-là, jusqu'aux flots de Garonne.

Puis il y eut les rats-parents.

Innombrables, toujours renouvelés. La Garonne parfois s'en trouvait trop étroite. Pour noyer comme il faut tous ces rats-suspicion, ces rats-entrée en sixième, ces rats-faut que l'instituteur fasse ses preuves, ces rats pas assez de calcul, ou de lecture, ou de géographie, ces rats-pas de piscine, ou pas de sortie, feraient mieux de faire le programme. Des rats fachos, pleutres ou intriguants. Qui renvoient leur mal de vivre au portail de l'école.

Je sais que Dupont-Fuentès-Nourredine continue ses convois, la nuit, jusqu'à la Garonne. Il n'en aura jamais fini.

Ne soyons pas injustes. Il y a aussi les chats-parents. Ils ont aidé le musicien. Très fort, souvent. Vitale ment parfois.

Ils ont permis que certains soirs, il puisse ranger sa flûte.

Il a aussi noyé des rats municipaux, qui le faisaient mendier pour éduquer leurs gosses.

Il a aussi noyé la longue théorie de certains rats-collègues. A la Garonne, les soi-disants pairs ! Coalisés, constipés, accrochés à leurs peurs. Agrippés au confort comme la tique sur le chien. Prêts à montrer du doigt l'inconvenant joueur de flûte.

Je sais qu'il commence à se sentir mieux maintenant. La Garonne impavide a digéré tout ça. Il joue de mieux en mieux, le bougre. Sa classe en est plus claire, mais ses cheveux plus argentés.

Je sais qu'en ce moment il entame un autre air.

Les rats-institution. Ce sont les plus pervers. Ils mangent du papier, des notes de service. Poil froid, moustache évaluante. Des chiffres et des tableaux. Soupçonneux à outrance. Totalement soumis au Grand Meneur de Rats. Ils sont plus difficiles à mener sur les berges. Faut être virtuose pour qu'ils se jettent à l'eau.

Dupont, Fuentès ou Nourredine a désormais atteint les sommets de son art. Pas en pédagogie, mais en solo de flûte.

Je sais que ce n'est pas sa gloire. Il n'aime pas les jours où il devient flûtiste. Il n'est pas musicien, en fait.

Dupont, Fuentès ou Nourredine aurait voulu être un instituteur. Simplement un instituteur.

Michel Barrios

Correspondance : débloquer une situation d'écriture

« Mon corres me pose pas de questions... Ch'sais pas quoi écrire... »

Le courrier des correspondants est arrivé. Pour la plupart, les enfants se sont lancés dans l'écriture de leurs lettres qui seront expédiées en retour. Pour Eric, les choses vont autrement : confronté à un quotidien trop banal, rien qui

puisse intéresser son correspondant. Du moins le pense-t-il.

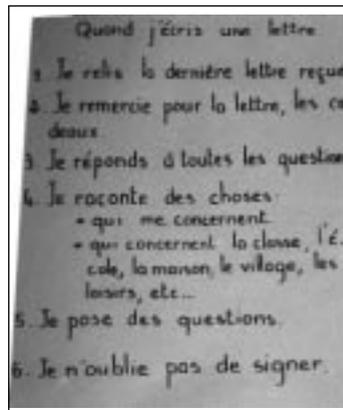
Ensemble, nous prenons la fiche guide* qui trône au-dessus du tableau et en interrogeons les différentes rubriques. Petit à petit, en recherchant dans son vécu récent, en montrant ce qui peut être son originalité, des thèmes se dégagent et le contenu de la prochaine lettre se construit. Reste à mettre un peu d'ordre dans ce qui émerge avant de passer à l'écriture. En s'aidant des étapes de la fiche,

seul ou avec aide, il restructurera ses pensées et mettra en mots son vécu, formulera ses questions.

L'envoi d'Eric suscitera à son tour une réponse plus nourrie...

Alain Lemasle
76750 Sainte-Croix /Buchy

* Je tiens cette pratique de J.-P. Têtu qui utilisait une grille très similaire dans sa classe.



Pour faire vivre les apports des enfants

Les arbres de connaissances

Classe de Pierrick. Les enfants sont dans un moment collectif. Tony, le terrible et sympa Tony, suit peut-être d'une oreille ce qui se passe mais est surtout très occupé à manipuler un superbe avion en papier de sa dernière fabrication. Cela perturbe évidemment quelque peu son secteur ! De ma place très confortable d'observateur, je me demande ce que va faire Pierrick (le maître).

« Tony, donne-moi cet avion, ce n'est pas le moment. »

Et du geste auguste et magistral que doit avoir tout maître qui a le souci de l'ordre, Pierrick confisque l'avion à un Tony fort dépité. « Eh, me dis-je intrigué, cela ne ressemble pas à mon ami Pierrick ! » Alors, dans un splendide mouvement théâtral, Pierrick fait mine de poser l'avion-litige derrière lui, puis, dans la foulée, se retourne et le brandit : « Mais ça peut être intéressant de fabriquer des avions en papier et, si tu veux, Tony, tu pourrais tout à l'heure déposer un brevet de fabrication d'avion en papier et le proposer dans un moment de partage de

connaissances ». Incident clos. Tony rasséréiné affiche un sourire ébahi et ne trouble plus la suite de cette séquence collective.

Un peu plus tard, pendant les ateliers, je découvre dans le couloir un petit groupe qui coupe, plie, mesure, calcule : c'est l'atelier « avions en papier » où l'on s'active en vue de préparer le fameux brevet, et où l'on découvre qu'inventer des avions en papier... qui volent, est un travail digne des bureaux d'étude de Sud-Aviation !

Évidemment, fallait-il aussi que la structure de la classe, son organisation, permettent que ce qui n'aurait pu être perçu que comme un acte perturbateur de sabotage se transforme naturellement en une activité dont l'origine n'est que le « projet » personnel et inopiné d'un enfant. Oui, dans la classe de Pierrick, on a le droit d'avoir des projets personnels... Même aux mauvais moments ! L'ordre n'en souffre pas puisqu'il a été remplacé par l'organisation.

Bernard Collot

Commentaires de Pierrick Descottes

Le quotidien d'une classe regorge de ce genre de petits happenings. C'est leur accumulation qui finit, certains mauvais jours, par déstabiliser la relation pédagogique et perturber l'ambiance générale. Or, les arbres offrent régulièrement une porte de sortie honorable pour tout le monde, sans perdant.

Avec le système des arbres de connaissances, on étend sensiblement sa capacité à intégrer tous les éléments parasites de la vie d'un groupe. Le degré de tolérance augmente en conséquence sans que la zone de sécurité pédagogique en soit altérée. [...]

Avant de disposer des arbres de connaissances, il n'est pas sûr du tout que j'aurais eu ce réflexe intégrateur remarqué par Bernard. J'aurais comme beaucoup, eu tendance à refouler cette intrusion. N'y aurait-il pas la récréation pour ça ? Bien souvent, dans tout ce qui se « joue » autour des arbres, les frontières se dissolvent entre travail-crédation et récréation.

L'idéal du travail-jeu poursuivi en pédagogie Freinet n'est plus loin.

Cette « incartade » de l'ami Tony s'est transformée en double-bénéfice. Elle a donné lieu à une activité féconde d'un strict point de vue scolaire-rédaction du brevet, description des différentes modalités et élaboration d'une fiche technique pour nos correspondants distants. Dans le même temps, le groupe se confirme en communauté de petits chercheurs. Chacun peut explorer ses pistes sans se voir taxer à tout instant de non-conformité. Le joug du conformisme, n'est-ce pas un frein à la créativité, l'inventivité, l'esprit de recherche et au bout du compte à la participation et à l'implication des plus « marginaux » au sein du groupe ?

Extrait de *La Feuille d'acacia*, n° 7, revue des arbres de connaissances

Pour développer l'esprit de coopération

Trois règles de jeux

• La balle assise

Se joue sur un terrain dégagé ou aménagé. On peut ou non limiter le terrain de jeu. Avec une balle qui doit pouvoir rebondir au sol mais sans être trop dure afin de ne pas faire mal.

De quinze à vingt-cinq joueurs environ peuvent jouer, pour un idéal d'à peu près une vingtaine. Pour un groupe plus nombreux on peut avantageusement séparer en deux jeux. Pas de mise en place. Il faut compter un minimum de quinze minutes pour trouver de l'intérêt et un maximum de quarante-cinq minutes afin de ne pas trop lasser.

Pour débiter, quelqu'un lance la balle en l'air.

Joueurs libres. Au début du jeu, tous les joueurs sont libres. Un joueur en possession du ballon ne peut se déplacer. Tout joueur libre touché directement par le ballon avant qu'il ait touché terre (y compris donc s'il le bloque) doit s'immobiliser et devient joueur assis. Un joueur libre qui passe volontairement le ballon à un joueur assis ne le délivre pas mais devient lui-même joueur assis.

Joueurs assis. Un joueur touché doit s'asseoir à l'endroit où il a été touché. S'il avait attrapé le ballon, il doit le poser devant lui. Un joueur assis qui touche la balle est délivré. S'il a bloqué le ballon, il dispose de deux possibilités : ou bien il se lève immédiatement et devient joueur libre (en possession de la balle), ou bien il fait une passe à un autre joueur assis et ne se lève qu'ensuite pour devenir joueur libre.

• Le ballon martiniquais

Mêmes règles que le ballon-prisonnier sauf :

- Le camp des prisonniers est tout autour du terrain de l'équipe adverse.
- Lorsqu'un joueur est touché par un prisonnier, c'est le plus ancien prisonnier qui est délivré, donc pas forcément celui qui a tiré.

• Le bambou

Se joue sur un terrain dégagé, pouvant être parsemé de petits obstacles. Une frontière de 10 à 30 mètres doit être clairement délimitée (deux arbres deux plots...).

Le bambou : un petit objet facilement reconnaissable et pouvant tenir sans problème dans la main (bout de bois, bille, caillou...).

Deux équipes de huit à quinze joueurs pour un idéal de dix. Chacune leur tour, les équipes tiendront le rôle de « passeurs » et « défenseurs ». Les effectifs des deux équipes sont nécessairement égaux.

Le jeu durera entre vingt et quarante-cinq minutes.

Au début de chaque partie, les passeurs s'éloignent de la frontière (environ 50 m, on peut réduire à une trentaine de mètres en cas de manque d'espace) et désignent secrètement le porteur du bambou.

Les passeurs doivent faire passer le porteur du bambou de l'autre côté de la frontière ; les défenseurs doivent les en empêcher.

Les passeurs n'ont pas le droit de changer de porteur de bambou en cours de jeu. Un passeur touché doit s'immobiliser. Bien évidemment, tous les passeurs doivent garder les poings fermés. Les passeurs doivent éviter de marquer leur joie ou leur déception afin de laisser le jeu se poursuivre.

Les défenseurs : un défenseur ayant touché un passeur doit s'immobiliser auprès de lui et n'a plus le droit de toucher. Un passeur ayant franchi la frontière est intouchable.

Lorsque tous les passeurs sont soit passés soit touchés, le jeu s'arrête. Les passeurs ouvrent leurs mains chacun leur tour en commençant par le plus éloigné de la frontière.

Extrait d'un article de Philippe Wain paru dans la revue Marelle, n° 10.