

*Le lundi 3 juin*

## *Parcours imaginaire et parcours réel*

03/06/02	☆ <i>Le parcours imaginaire, celui d'un livre</i> ☆ <i>Le parcours imaginaire dans l'IME, imaginer les lieux pour des jeux</i>	- <i>écriture du parcours d'Izmir</i> - <i>écriture du parcours de Farid et de Jamila</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>Le parcours d'Izmir</i> ☆ <i>Le parcours de Farid</i>
----------	---	--	---	---

*Lors du conseil, nous faisons le point avec moi sur l'exposition qui a eu lieu au CDDP. Un article est paru dans le journal (cf. p.203). Nous parlons aussi du travail sur les cahiers-cabane du site Wan, site internet créé par l'institut français de l'architecture et par l'éducation nationale. Ils ont tenté d'ouvrir chacun un cahier sur ce site, mais cela n'a pas été facile. La mise en ligne est techniquement difficile. Nous abordons aussi le projet d'aménagement de la cour d'école en actualisant les propositions de jeux, ainsi de nouvelles propositions sont faites comme un atelier de dessin. Nous évoquons aussi les portes ouvertes de l'IME et le parcours Marrakech. Comme je l'ai déjà dit peu d'élèves ont fait ce parcours, ils n'y ont pas donné de "sens".*

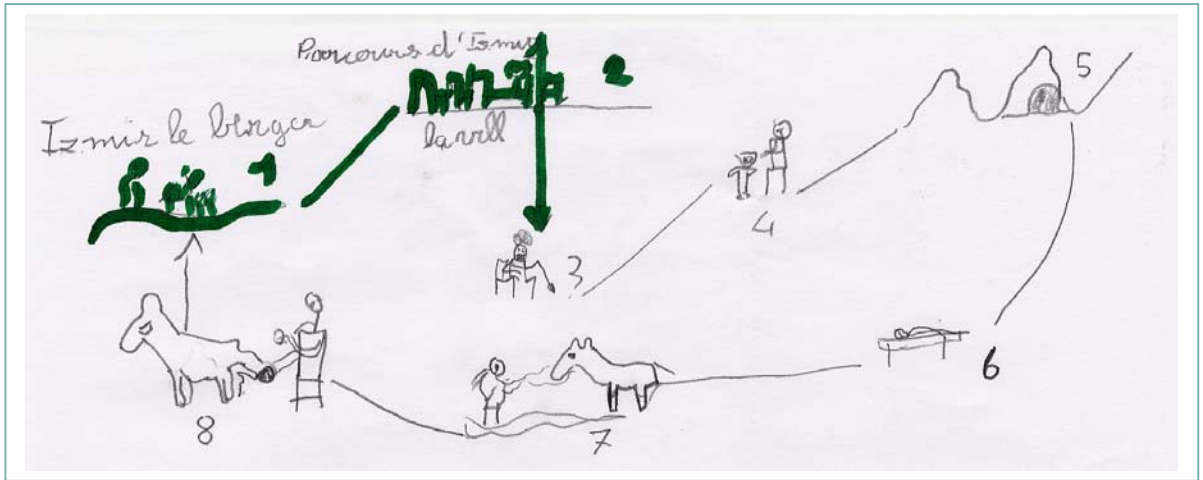
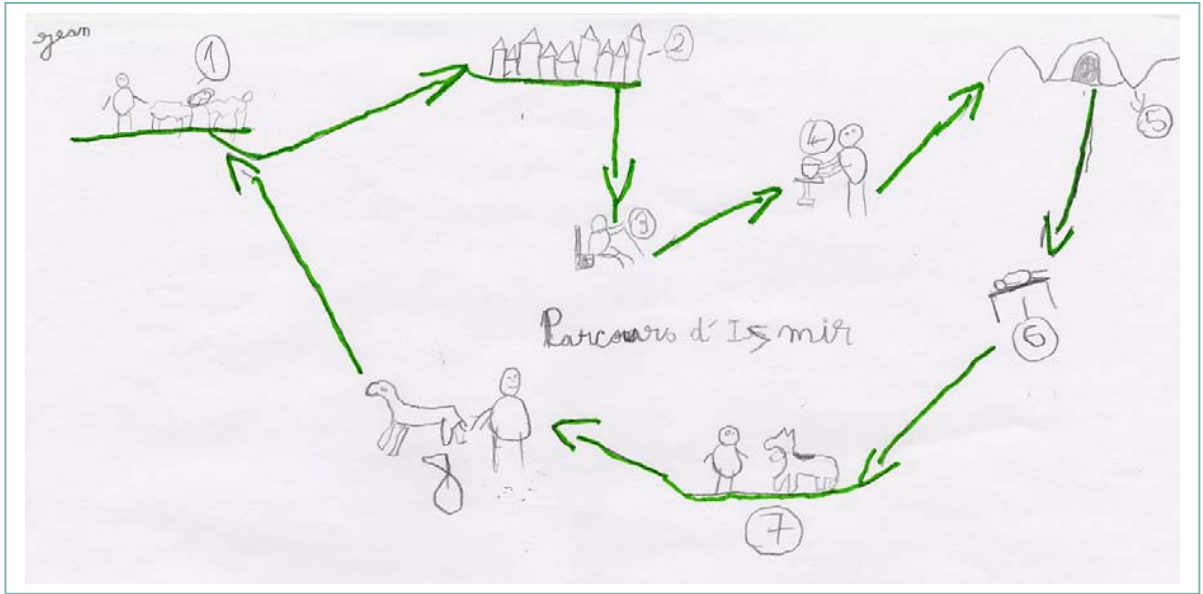
*Cela me permet d'introduire la séance et l'idée de proposer de nouveaux parcours dans Villaine (mot couramment employé pour nommer l'IME).*

*Nous allons tout d'abord traverser des parcours imaginaires, dans des histoires, et ensuite, nous allons tenter d'imaginer des trajets dans Villaine. Un trajet est un déplacement dans l'espace, ponctué d'étapes et d'actions. L'idée est d'inventer des parcours dans l'établissement, avec des idées de jeux, pour les proposer aux autres enfants. Nous préparons ainsi la semaine du 17 au 21 juin, le moment où nous allons partager avec les autres enfants notre réflexion sur l'espace de Villaine.*

*La lecture d'un texte de Gilles Deleuze est à l'origine de ce thème de travail : « Ce que les enfants disent »<sup>1</sup>, sur la notion de trajet. Il dit : « Les cartes de trajets sont essentielles à l'activité psychique. (...) Le trajet se confond non seulement avec la subjectivité de ceux qui parcourent un milieu mais avec la subjectivité du milieu lui-même en tant qu'il se réfléchit chez ceux qui le parcourent. (...) L'imaginaire et le réel doivent être plutôt comme deux parties juxtaposables ou superposables d'une même trajectoire, deux faces qui ne cessent de s'échanger, miroirs mobiles. » J'ai donc souhaité aborder la notion de parcours, et procéder comme pour les portes et les passages, c'est à dire par l'imagination. Pour cela, nous nous appuyons sur un livre que les enfants ont lu cette année : Izmir. Lire une histoire en regardant comment elle est structurée, nous permettra ensuite d'en inventer, d'en imaginer.*

---

<sup>1</sup> Gilles Deleuze, *Critique et clinique*, éditions de Minuit, 1993



## Parcours D'Izmir

- 1 Izmir était Berger .
- 2 Il va en ville chercher du travail .
- 3 Il rencontre un aveugle qui l'aide.
- 4 Il apprend la poterie.
- 5 Ils vont vendre les poteries à la mine d'or.
- 6 Son maître meurt.
- 7 Il part seul avec un âne, il est triste.
- 8 Il trouve de l'or sous le sabot de l'âne.





*Izmir est un petit berger qui part à la ville pour trouver du travail. Nous reprenons ensemble les grandes étapes du voyage d'Izmir. Cela demande un travail de remémoration et aussi de reconstitution de la logique de l'histoire.*

*Izmir est berger et rêve d'aller en ville, il décide un jour de quitter les siens. Il fait un voyage et arrive dans une ville. Il y découvre l'artisanat. Un vieil homme lui propose de travailler avec lui et d'apprendre la poterie. Izmir accepte et s'installe chez cet homme.*

*Alors, le vieil homme meurt et son fils décide de liquider la boutique. Izmir se retrouve à la rue, avec un âne boiteux comme héritage. Il choisit alors de rentrer dans son village natal. En chemin, ne supportant plus de voir souffrir l'âne boiteux, il regarde sous le sabot de celui-ci pour enlever la pierre qui le gêne. Il découvre alors une pépite d'or.*

*Avec le premier groupe, en début d'après-midi, nous travaillons sur ces étapes. Je les écris, au fur et à mesure qu'elles sont énoncées, sur une feuille blanche et je les trace aussi au tableau, avec des dessins représentant les étapes et les lieux, et avec des flèches pour relier les étapes entre-elles. Ceux qui le veulent, font un dessin du parcours sur une feuille. Le schéma prend la forme d'un cycle puisque Izmir retourne au village.*

*L'objectif est donc, tout d'abord, d'apprendre une technique de représentation d'un trajet.*

*Ensuite, je leur propose de faire un parcours dans Villaine avec un personnage que nous inventons, ce personnage ferait des jeux dans la cour et irait dans les ateliers...*

*Nous réalisons, non sans peine, le parcours de Farid. En effet, il s'agit d'un travail d'abstraction assez difficile. Faire fonctionner l'imaginaire pose des problèmes très spécifiques.*

*Qui est le personnage principal ? Que veut-il faire ? Comment va-t-il s'y prendre pour réaliser son projet ? Après un effort considérable de chacun, l'histoire de Farid est née. C'est l'histoire de Farid le jembéfolà. Farid veut apprendre à dessiner un cheval. Il va rendre visite à David Barlet, un enfant de l'IME qui sait très bien dessiner les chevaux, et lui demande un modèle de dessin de cheval. Il décide alors de faire un tapis avec la représentation du cheval dessus. Il va donc à la rencontre de Solange qui s'occupe de l'atelier couture, et lui demande des conseils pour mener à bien son projet.*

*Avec le deuxième groupe, en deuxième partie de l'après-midi, nous abordons très rapidement l'histoire d'Izmir, pour inventer de nouvelles histoires. Nous travaillons alors au parcours de Jamila. Cette fois, le travail en groupe est difficile, les élèves n'arrivent pas à se concentrer. Chacun est alors chargé de proposer un parcours personnel. Il indique les étapes, et les jeux correspondant à chaque moment de son trajet.*

## le parcours de Farid

1- Farid est djembéfola .

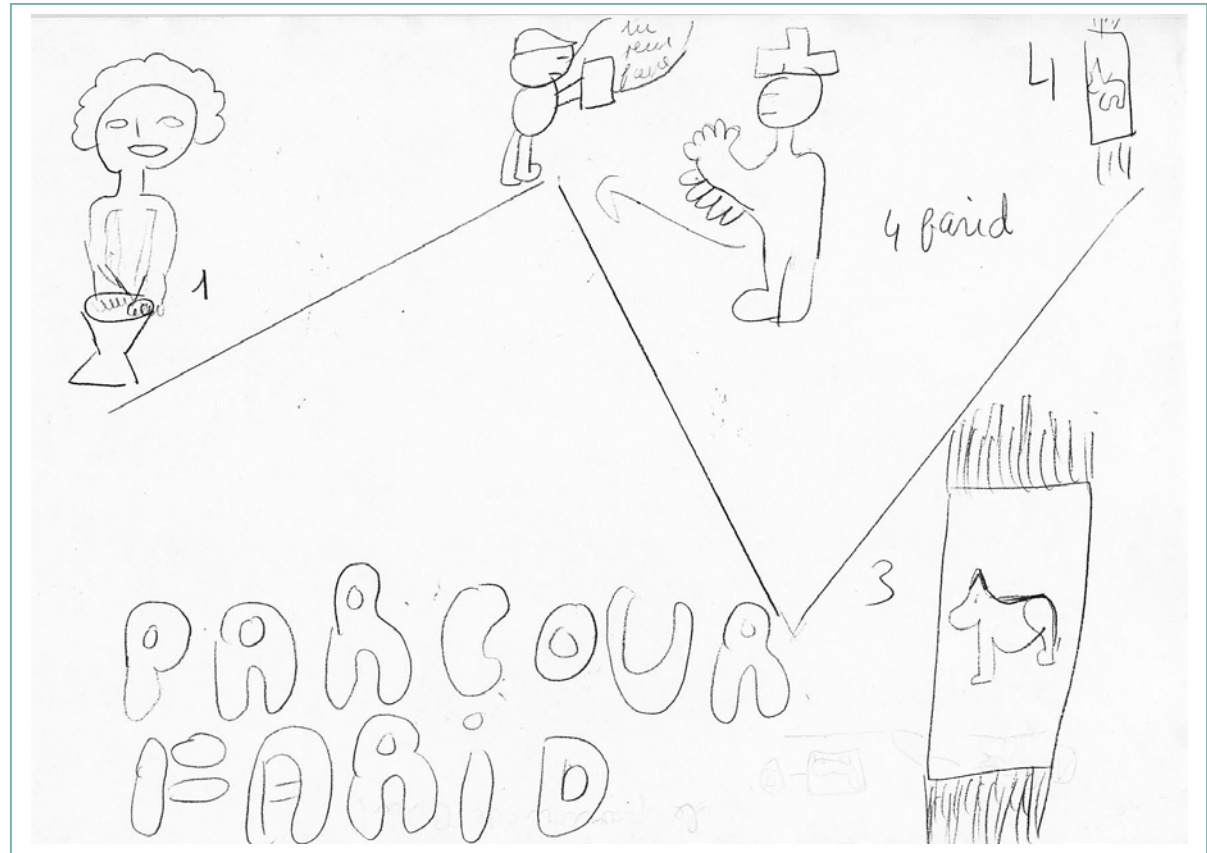
2- Farid va voir David Barlet .

3- Il lui demande un modèle de dessin de cheval.



4- Farid va voir Solange, il lui demande du tissu pour faire un tapis avec un dessin de cheval .







*À mon retour à Paris, je fais une liste de l'ensemble des jeux et activités proposées par les enfants :*

- |   |  |   |
|---|--|---|
| ◇ <i>Le thé</i>   | ◇ <i>Goûts</i>                           | ◇ <i>Découpage</i>                              |
| ◇ <i>Jonglage</i>   | ◇ <i>Quilles</i>                         | ◇ <i>Tennis de table</i>                        |
| ◇ <i>Cuisine</i>  | ◇ <i>Yoga</i>                            | ◇ <i>Chamboule-tout</i>                         |
| ◇ <i>Couture (tissus et costumes), atelier de Solange</i> | ◇ <i>Jonglage avec le ballon de foot</i> | ◇ <i>Les dessins de chevaux de David Barlet</i> |
| ◇ <i>Yo-yo</i>  | ◇ <i>Jembé</i>                           | ◇ <i>Babington</i>                              |
| ◇ <i>Baby-foot</i>  | ◇ <i>Pétanque</i>                        | ◇ <i>Danse</i>                                  |
| ◇ <i>Equitation</i>                                       | ◇ <i>Rotin</i>                           |   |
|   | ◇ <i>Musculation</i>                     |   |

*Ensuite, en m'inspirant des parcours inventés par chacun dans l'établissement, et des jeux proposés, j'ai écrit quatre histoires, mettant en scène des éducateurs ou des enfants de la classe jouant le relais à chaque étape des parcours. Le principe de ces histoires est d'aller dans différents espaces de l'IME et de découvrir des ateliers.*

*Ce travail, j'aurais aimé que ce soit eux qui le réalisent. Seulement, nous n'avions pas le temps et, notamment, le temps de faire un travail en classe sur l'écriture. Par ailleurs, j'ai eu beaucoup de plaisir à écrire ces histoires. Je me permettais ainsi une contribution personnelle en donnant le sens que je donnais à la démarche que nous étions en train de poursuivre. Ces histoires*

*constituent, pour moi, une sorte de synthèse entre les jeux que désirent faire les élèves et mes préoccupations d'architecte centrées sur le sens donné à la transformation de l'espace. En effet, le lien aux ateliers de Villaine est important car ceux-ci constituent une ressource pour la fabrication des aménagements. Si les enfants le veulent, ils pourront fabriquer eux-même les jeux qu'ils vont inventer. D'ailleurs, Marie-France, dans son texte « Intégration citoyenne et projet culturel transdisciplinaire », le formule ainsi : « À partir des liens mis en place par les différents partenaires pour l'enfant, quels liens peuvent être tissés par l'enfant lui-même pour construire son espace et son histoire et s'inscrire dans la société en tant que citoyen handicapé ? »*

*Dans ces histoires, nous traversons des lieux qui font penser à Villaine. Ces lieux sont imaginaires mais renvoient aussi au réel : la ferme de l'établissement, l'atelier jardinage, l'atelier maçonnerie, l'atelier fer, l'atelier couture, mais, nous passons également dans des lieux que nous avons créés ou transformés, comme la tente, la classe, la charmille et la cour qui va être aménagée pour cette occasion.*

#### *HISTOIRE DE SAÏD LE FORGERON*

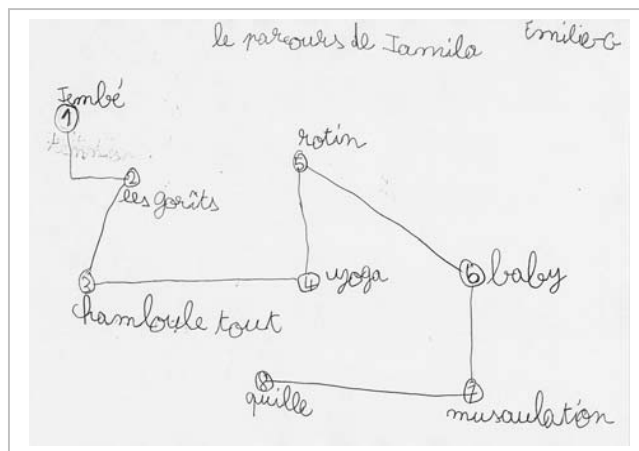
*Saïd était forgeron dans un tout petit village. Etant jeune et voulant voir du pays, il décide de partir à la ville pour découvrir de nouvelles formes d'artisanat et de nouveaux artisans. Il emmène avec lui un tout petit objet en métal, fait de sa main. Pour aller à la ville il doit traverser de nombreux paysages et marcher longtemps.*

Sur son chemin, il rencontre Abdel le joueur de Jembé. Ils parlent et deviennent amis. Abdel lui apprend quelques rythmes et en échange Saïd lui donne son objet en métal. Abdel lui dit : « Ecoute, je connais une serveuse de thé qui sait rendre magiques les œuvres des forgerons. Va la voir de ma part, avec ton objet, elle te servira un thé magique, si sucré que tu sauras faire de la magie avec ton œuvre. »

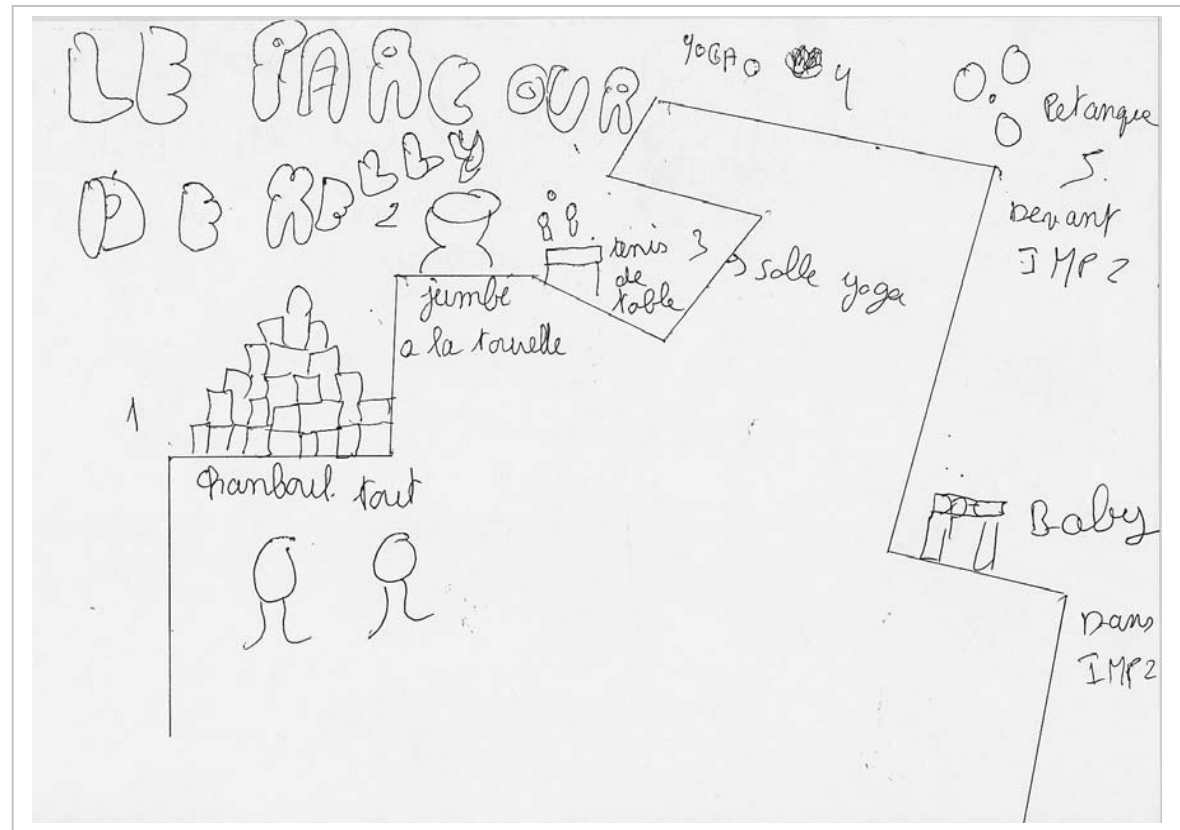
Très curieux, Saïd se met en route et va chez la serveuse de thé. Elle l'accueille très chaleureusement, elle lui sert un thé à la fois très fort et très frais, il n'en n'avait jamais bu d'aussi bon de sa vie. Alors le petit objet qu'il avait finalement gardé s'est mis à briller de plus en plus fort. La serveuse lui dit : « Cette pièce de métal va devenir de plus en plus chaude, elle va devenir le feu, c'est le feu éternel de ta forge. Tu peux rentrer chez toi et repartir quand tu voudras, la flamme ne s'éteindra jamais. »

Alors Saïd s'est senti libre comme le vent et rentra à la forge pour y déposer son trésor. Il se mit à créer plein de nouveaux objets, tous plus beaux les uns que les autres.

1. Saïd part chez Axel chercher l'objet en métal.
2. Il va voir le jembéfola, apprend des rythmes
3. Il va voir la serveuse de thé, il boit le thé magique
4. Il retourne chez Axel déposer l'objet



Dessins des pages 215 à 223 : parcours et jeux proposés par le deuxième groupe.





### *Histoire de Jamel qui rêvait d'avoir un cheval*

*Jamel rêvait d'avoir un cheval, un très grand cheval blanc. Il y pensait nuit et jour. Un jour, son père lui dit : « Ecoute Jamel, il doit y avoir quelque part ce cheval que tu aimes tant. Il faut que tu ailles à sa recherche. » Alors Jamel fait son sac. Son père lui donne un talisman : « Il va te protéger contre le mauvais sort et t'aidera dans ta quête. »*

*Jamel part de chez lui. Il arrive sur une grande place où il y a de l'activité intense. Il voit des jongleurs, des jembés, une tente, un lieu où on sert le thé, un jeu de pétanque, un jeu de quilles... Jamel veut tout faire, tout essayer mais il n'a pas d'argent, il n'a que le talisman que lui a donné son père. Il propose au joueur de quilles : Si tu le veux bien je te vends le talisman, et si je gagne au jeu, je pourrai te le racheter. Alors Jamel joue aux quilles, joue à la pétanque. Il se rend compte que ce n'est pas si facile de gagner et donc de retrouver son talisman. Inquiet, il parle de son problème et de sa quête (son cheval) au joueur de quilles qu'il vient de rencontrer. Le joueur lui dit : « Mon métier est maçon, je travaille actuellement à la construction d'une maison en terre. Si tu le veux bien tu peux m'aider à la construire et je pourrai te rendre le talisman. »*

*Jamel accepte le marché et découvre l'atelier de Roberto le maçon. Il trouve plein de matériaux étranges, Roberto lui explique qu'il expérimente de nouvelles techniques de maisons en pisé. Jamel est très heureux d'apprendre avec Roberto, il se dit qu'un jour il pourra construire sa propre maison.*

*Tout à coup le talisman se met à briller, à faire une lumière d'étoile. Roberto lui dit : « Je sais pourquoi il fait signe maintenant ; ma jument vient de mettre bas un petit poulain, il est certainement destiné à devenir ton futur cheval. Quand tu auras fini ton travail, tu pourras aller aux champs où est la jument pour vérifier que le talisman brille toujours. Ensuite tu iras construire l'abri pour le poulain, il y habitera quand il sera grand. »*

*Plus tard, Jamel repart, il passe sur la place des jeux, prend un thé et dit au revoir à ses amis. Il rentre chez lui construire sa maison et la maison se son cheval.*

#### **Étapes :**

1. Il prend le Talisman et va sur la place il va voir le joueur de quilles, Il lui donne le Talisman.
2. Il va chez Roberto apprendre la maçonnerie
3. Il va à la ferme voir le cheval
4. Il va construire la cabane du cheval

#### **Histoire de Zohr**

Depuis sa toute petite enfance, Zohr aime beaucoup jouer, elle passe son temps dans les champs et dans la forêt à construire des cabanes, à regarder les fleurs et les abeilles.

Un jour, il lui arrive un grand malheur, son vieux père meurt. Se retrouvant seule avec sa maman, celle-ci lui dit : « Ecoute ma fille, tu es presque grande maintenant, tu pourrais trouver un travail, moi, je suis trop vieille pour travailler. »

Zohr comprend très bien sa maman, mais alors elle n'a vraiment pas envie de travailler et de plus, elle ne voit vraiment pas ce qu'elle pourrait faire. Elle part proposer ses services.

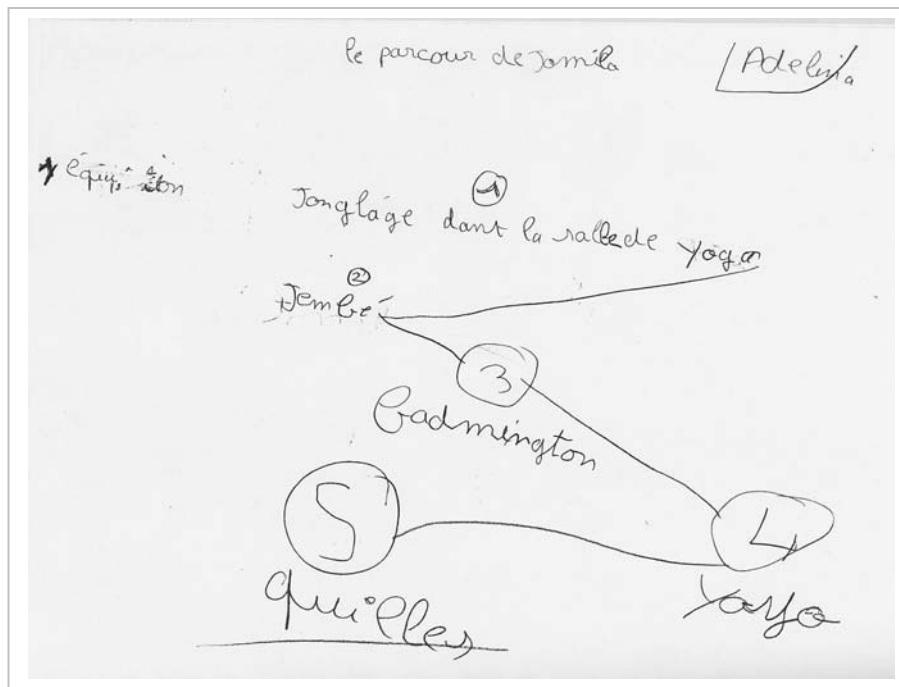
Sur son chemin, elle rencontre sur la grande place, Sliman le joueur de ping-pong. Elle lui dit : « C'est très bien de jouer au ping-pong, mais aussi j'aimerais faire ce travail. » Sliman lui dit : « Tu ne peux pas puisque c'est moi qui travaille au stand ping-pong, mais si tu veux, tu peux t'occuper du stand yo-yo. » Zohr, très joyeuse de faire des jeux s'occupe du stand yo-yo.

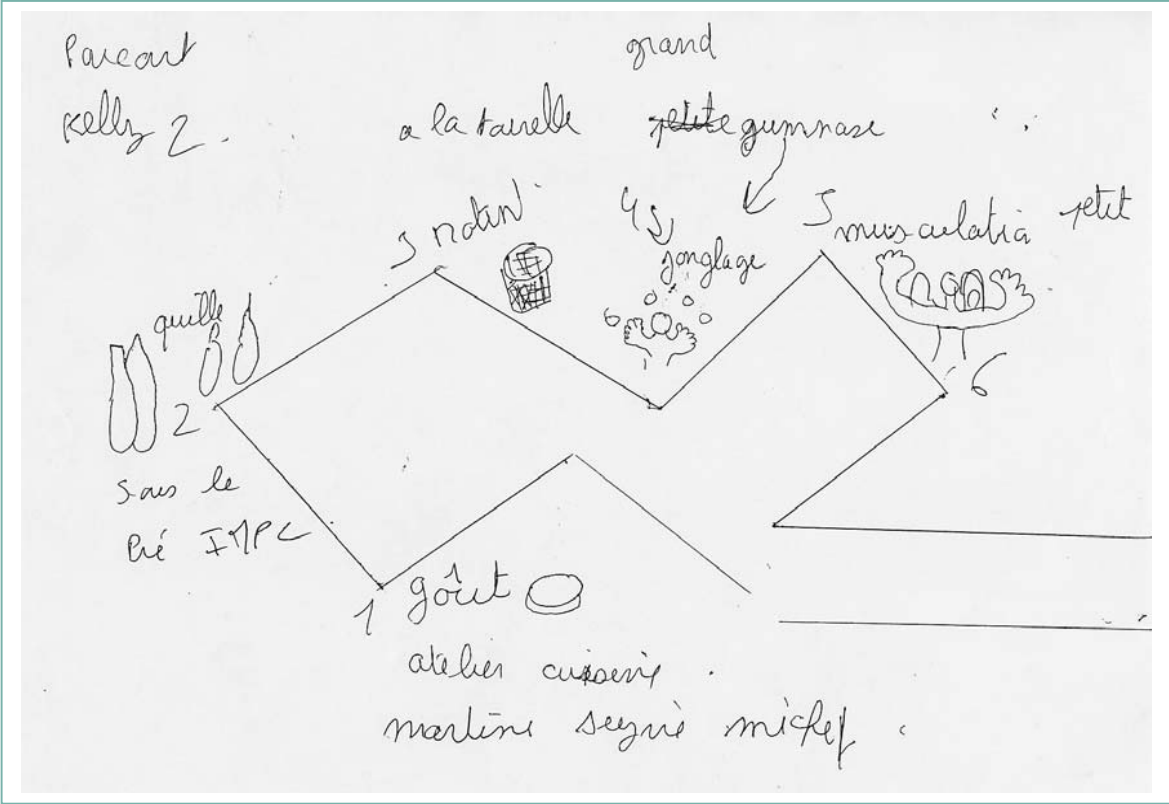
Mais, au bout de plusieurs jours, elle connaît parfaitement toutes les techniques et tous les tours de yo-yo. Elle se dit qu'elle pourrait faire autre chose. Sliman lui dit : « Ma maman est cuisinière, si tu le veux bien, elle cherche actuellement quelqu'un pour travailler avec elle. » Zohr accepte sans être réellement motivée.

Elle apprend à faire des gâteaux et toutes sortes de choses très bonnes mais la maman de Sliman était très surprise : « Zohr ne fait des gâteaux qu'en forme de fleurs et d'abeilles. » Un jour elle lui dit : « Zohr, je t'aime beaucoup mais je vois que la forêt te manque beaucoup, je te propose de travailler chez Jalal le jardinier. »

Alors Zohr comprend qu'effectivement ce n'est pas la cuisine son futur métier mais de faire des jardins de fleurs ou les abeilles viendront butiner. Elle construit une très jolie cabane de jardin et aménage un très joli jardin qui sera très visité, avec des ruches pour les abeilles dont elle récolte le miel. Sur le marché, les gâteaux au miel de Zohr sont très connus.

1. Elle va sur la place, au stand yo-yo.
2. Elle va chez la cuisinière apprendre à faire des gâteaux
3. Elle va au jardin, chercher une plante
4. Elle construit la cabane du jardin.







### *Histoire de Malika la couturière.*

*Malika habitait une ferme non loin d'un petit village. Cette ferme était très jolie et Malika y était heureuse. Mais un jour son petit frère tomba malade et un seul remède pouvait le soigner. Malika décide d'aller le chercher.*

*Elle prépare ses bagages. Elle prend une pomme comme provisions et se met en route. Sur son chemin, elle rencontre Momo le jongleur. Ils sympathisent et il lui apprend à jongler. En échange, elle lui donne sa pomme et lui explique la raison de son voyage. Il lui dit : « Tu es très gentille, alors je vais te donner un secret. Je connais une plante merveilleuse qui peut soigner ton frère. Va la chercher au fond du bois, derrière la plus gros des arbres tu vas trouver cette plante. Prends-la et porte-la chez la serveuse de thé, elle te préparera le remède. Bonne chance. »*

*Alors Malika traverse le bois et va chercher la plante. Elle part ensuite chez la serveuse de thé qui lui dit : « Je veux bien te préparer ce remède mais en échange, je veux une belle robe. Tu la trouveras chez Solange. »*

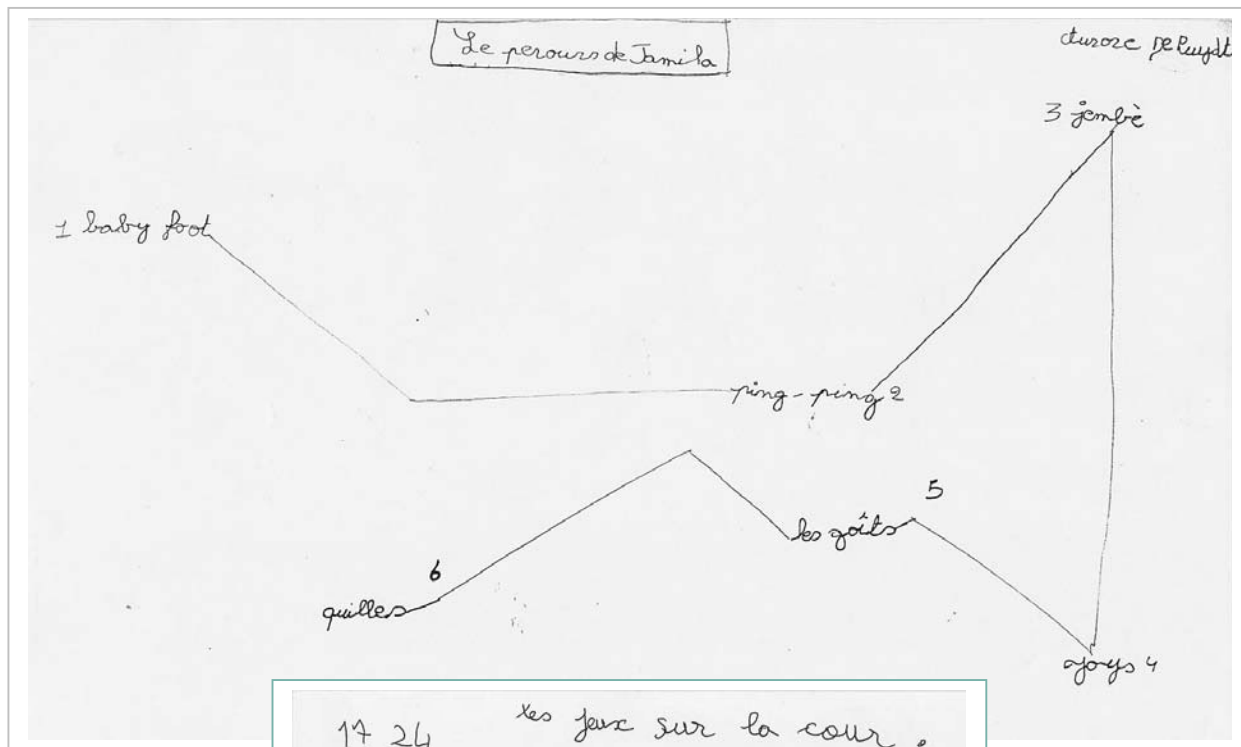
*Malika se met de nouveau en route, traverse de nombreux chemins pour se rendre chez Solange la couturière. Quand elle arrive chez Solange, elle comprend que la robe est bien trop chère et qu'elle n'a pas assez d'argent. Solange lui propose : « Je veux bien te donner cette robe si tu m'aides un peu car j'ai beaucoup de travail. » Alors Malika rend service à Solange qui lui apprend la couture.*

*Malika repart avec la robe de la serveuse qui accepte de faire le remède. Elle rentre chez elle et donne le remède à son frère qui guérit aussitôt. Le jongleur avait raison. Depuis, Malika est devenue une couturière hors pair et tout le monde lui demande des robes, même la serveuse de thé.*

- 1. Elle va à la ferme chercher la pomme.*
- 2. Elle va voir le jongleur, il lui apprend à jongler*
- 3. Elle va chercher la plante derrière l'arbre*

4. Elle va chez la serveuse de thé, elle prend un thé
5. Elle va chez Solange, elle apprend la couture
6. Elle va chercher le remède chez la serveuse, l'emporte à la ferme





17 24 les jeux sur la cour.

- ① Jonglage jembé.
- ② dessins de chevron.
- ③ quilles.
- ④ jonglage avec ballon de foot.
- ⑤ musculation.
- ⑥ tennis de table.
- ⑦ rotin

« (...) elle ajouta : « A présent cette histoire est en vous. Elle va occuper vos jours et vos nuits. Elle creusera son lit dans votre corps et dans votre esprit. Vous ne pourrez plus lui échapper. C'est une histoire qui vient de loin. Elle a vécu dans l'intimité de la mort. Depuis que je l'ai racontée, je me sens mieux, je me sens plus légère et plus jeune. Je vous laisse un trésor et un puits profond. Attention, il ne faut pas les confondre, il en va de votre raison ! Soyez dignes du secret et de ses blessures. Transmettez le récit en le faisant passer par les sept jardins de l'âme. Adieu mon ami, mon complice ! ».