

## Fiche informative sur l'action

### **Tutorat CE2-CP**

#### **Renseignements utiles**

Académie de Poitiers

Ecole de St-Laurent-de-Céris

16450 ST-LAURENT-DE-CERIS

tél. : 05.45.85 91 32

mél : [e-st-laurent-ceris@ecole16.ac-poitiers.fr](mailto:e-st-laurent-ceris@ecole16.ac-poitiers.fr)

Adresse du site de l'établissement :

Personne contact : Mme Bourgoin Isabelle

Classes concernées : CP – CE2

Disciplines concernées : français, arts plastiques, histoire/géographie, SVT

Date de l'écrit : JUIN 2004

Lien web de l'écrit : <http://www.ac-poitiers.fr/meip>

Axe académique : 1 Le sens de l'école au travers des initiatives pédagogiques

#### **Résumé**

A l'occasion d'un décroisement dans une école rurale, les enseignants ont mis en place un tutorat entre les élèves, qui porte sur la langue écrite et la découverte du monde (espace lointain le Brésil, en liaison avec un des axes du projet d'école 2003/2006).

Les élèves collectent des informations, élaborent des jeux de société.

Ce type de fonctionnement doit permettre aux élèves :

- d'appréhender avec plus de motivation leurs apprentissages ;
- d'améliorer leur comportement ;
- de se situer dans un espace lointain.

**Mots-clés** : décroisement, comportement, production, école mutuelle.

<b>Structures</b>	<b>Modalités - dispositifs</b>	<b>Thèmes</b>	<b>Champs disciplinaires</b>
Classe de CP, CE1/CE2	ateliers tous les quinze jours en cours préparatoire, cours élémentaire1et2	Savoir-faire savoir être Difficulté scolaire	Interdisciplinarité

## **Le contexte de l'action**

Dans cette école rurale qui comprend une classe maternelle et trois classes élémentaires, un décloisonnement partiel ou complet a été mis en place depuis plusieurs années. Ce fonctionnement a facilité l'instauration d'un tutorat entre les élèves du CP et du CE1/CE2. Celui-ci a pour but de permettre aux élèves de CP/CE1 d'améliorer leurs compétences en langue française (production d'écrits) et en découverte du monde (savoir se situer dans l'espace).

## **Le tutorat**

A partir des évaluations GS/CP et des constats faits lors des évaluations de début d'année en CE1, le contenu du tutorat est constitué pour l'année scolaire et s'appuie sur les disciplines suivantes :

- langue française : lire et produire des écrits (contes et légendes d'Amérique latine) ; rédiger un questionnaire, des règles de jeux.
- arts visuels : dessiner des vignettes pour des jeux de société.

Les ateliers tutorat ont lieu une semaine sur deux. Deux groupes sont constitués comprenant des élèves de CP, CE1, CE2, (les élèves de CE2, étant les tuteurs). Chaque groupe travaille indépendamment, mais avec un objectif commun : construire des jeux de société ayant pour thème le Brésil.

Durant les premières séances de tutorat, les élèves tuteurs jouent avec leur « tutoré » à des jeux traditionnels afin que les plus jeunes découvrent et intègrent les règles des différents jeux. Puis un choix s'opère, un groupe choisit de concevoir un jeu de société « type jeu de l'oie », l'autre un jeu de société « type trivial poursuite ».

## **L'acquisition de connaissances**

Lors de la séance suivante, pour concevoir le contenu du jeu, les élèves se heurtent à leur méconnaissance du Brésil, « pays où doit se dérouler l'action ». En conséquence, le contenu des séances suivantes vise à apporter des connaissances générales sur ce pays :

- situation géographique et historique,
- la flore,
- la faune,
- la population pré-colombienne,
- la culture populaire.

Certaines séances ressemblent plus à des séances de type collectif ou à des travaux de groupes classiques qu'à du tutorat.

A partir de recherches documentaires, sur Internet notamment, et de lectures de contes, les élèves s'imprègnent peu à peu de la culture brésilienne et sont à même de commencer l'élaboration de leur jeu. Le tutorat prend à nouveau sa place.

## **Les réalisations des élèves**

Les élèves de l'un des groupes réalisent des planches de jeu composées de vignettes représentant des animaux ou des fleurs. Chaque planche comporte un élément répétitif différent (Morphos par exemple) et des éléments qui vont soit aider

le joueur par leur aura positive, soit semer le trouble par leur aura négative, (exemple des fleurs exotiques, le mille-pattes tropical ; ou exemple contraire, l'anaconda dans l'eau, le poisson volant, le piranha (dans le deuxième cas de figure). Ensuite les élèves écrivent la règle du jeu et testent leur production. Lorsque les essais sont concluants, ils proposent leur jeu à l'autre groupe, puis aux autres élèves de l'école. Les élèves de l'autre groupe, quant à eux, préparent des questions sur la géographie, l'histoire, le sport, l'art et la culture brésilienne. Ils rédigent les réponses. Ils appliquent les mêmes consignes que le groupe précédent. Lorsque le jeu est au point, ils le proposent à l'autre groupe, puis aux autres élèves de l'école. Ces activités ludiques vont servir d'évaluation aux élèves des autres classes, qui auront toutes travaillé sur le thème du Brésil.

### **Regard des enseignants sur l'évolution de leur action :**

Nous avons repris le côté ludique en incluant le thème du projet d'école : un espace lointain, le Brésil. Nous avons fabriqué des jeux de société.

Les élèves du cours préparatoire se sont laissé porter par les élèves du CE2 en particulier, même s'ils ont par moments trouvé fastidieuse la partie écriture et recherche.

Nous avons un peu le sentiment de nous être éloignées du tutorat.

Nous envisageons pour l'année scolaire prochaine un contenu avec des objectifs ponctuels en fonction des difficultés observées par l'enseignante pendant la classe. Cette action se poursuivra, et d'innovante qu'elle était par les pratiques qu'elle a instaurées, pourra s'ancrer dans les habitudes pédagogiques de notre école.