



9. La boîte à mystères

Domaine 4	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral
Compétences fin de cycle	- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. - S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre. - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. Le langage est à de nombreux moments présent dans l'activité de jeu : soit pour rappeler ce qui a été fait, soit pour envisager ensemble ce que l'on va faire, comment, pourquoi, avec qui. Ainsi, toute situation de jeu doit être l'occasion de mobiliser le langage dans ses différentes dimensions et d'en permettre différents usages autres que celui de la conversation ordinaire.
Vivre ensemble	Tous les jeux de sociétés développent des compétences liées au vivre et à apprendre ensemble: respect des règles, attendre son tour pour jouer, écoute...
Explorer le monde	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
Bibliographie	http://eduscol.education.fr/cid91995/jouer-et-apprendre.html
Objectifs	- Eduquer le sens du toucher des enfants. Explorer les qualités tactiles de quelques objets et matériaux, leur forme. - Faire des comparaisons à partir des observations découvertes (analogies, différences). - Développer le langage à partir cette activité sensorielle : identifier, nommer les matériaux et objets. - S'appuyer sur cette découverte pour utiliser l'objet dans une situation fonctionnelle ou pour utiliser les matériaux dans la fabrication de livres tactiles.
Organisation matérielle	En cachant le matériau ou l'objet à la vue, à l'intérieur d'une boîte, on suscite une curiosité, on entretient un mystère que l'on cherche à élucider en introduisant ses mains dans les orifices percés sur le dessus de la boîte. Remarque matérielle : L'habillage de la boîte est important pour attirer les jeunes élèves. Le plus simple est d'utiliser une boîte à chaussures (voire une boîte à ramettes de papier si on veut y mettre des gros objets) habillée de papier peint ou peinte pour faire disparaître les traces de marque et logos. Pour pouvoir toucher, faire sur le couvercle 2 trous circulaires permettant de passer les mains des enfants et coller sur le bord des trous côté intérieur 2 tiges de chaussette en les étirant (conseil : encoller et attendre que la colle sèche avant de positionner la chaussette)  

Etapes de la séquence	Situation de départ: Situation de présentation de la boîte (avec un matériau ou un objet à l'intérieur) Problème: Qu'y-a-t-il à l'intérieur ? Comment faire pour savoir ? Hypothèses Expérimentation: Les élèves introduisent les mains dans la boîte et touchent sans voir Verbalisation des premières caractéristiques sensorielles Nouveau problème: On a des informations mais on ne sait toujours pas ce que contient la boîte ou on n'est pas d'accord Manipulation des élèves - Etayage de l'adulte par un questionnement - Caractéristiques permettant de cerner le matériau ou l'objet à découvrir Conclusion: On sort l'élément de la boîte et on l'observe - On le nomme Prolongement: Utilisation du matériau ou de l'objet dans des situations fonctionnelles
Déroulement	Situation de départ : situation de découverte Présentation collective de l'activité (durée : 5 minutes) Moment important chez les jeunes enfants. Il faut, en effet, solliciter leur curiosité. "Il y a quelque chose dans la boîte. On va chercher à le découvrir" Problème : Comment faire pour savoir ? Les élèves veulent ouvrir et voir. L'enseignant précise qu'on ne peut pas ouvrir. Après quelques hypothèses (regarder par les trous, mais la chaussette resserrée ne le permet pas), on arrive à dire qu'on peut toucher. Il va falloir oser ! Expérimentation : Activité en atelier et qui peut se répéter sur toute l'année (rituel technique) en le faisant varier (durée : de 15 à 20 minutes). Durant cette phase, on laisse les enfants toucher. L'adulte observe, écoute, sollicite les enfants sur leurs perceptions. Beaucoup de plaisir pour les enfants à cette manipulation sur laquelle ils peuvent revenir à d'autres moments de la journée. Il est important de noter devant les élèves les caractéristiques sensorielles trouvées par un groupe et l'idée du matériau ou de l'objet imaginé. Il s'agit d'une dictée à l'adulte qui peut aider la formulation de l'enfant. Mais, on n'est pas d'accord ! Moment collectif très court (5 à 10min) pour cette mise en commun Il s'agit de relire les avis de plusieurs groupes à propos d'un même élément touché, d'en arriver à la conclusion d'un désaccord et de la nécessité de poursuivre l'investigation, guidée par un questionnement du maître. Expérimentation : manipulation des élèves Activité en atelier qui se répète autant que nécessaire. L'adulte guide les élèves par un questionnement "C'est dur (comme du ciment) ou c'est mou (comme la balle en mousse) ? On doit aboutir à un affichage-mémoire sur les caractéristiques sensorielles (taille, forme, état de surface, épaisseur... de l'élément.)
	Conclusion Verbalisation des conclusions précédentes et vérification par la vue de l'élément sorti de la boîte. L'affichage-trace est ainsi complété. Aboutissement, prolongements Il est important de faire varier le matériau à toucher ou la matière de l'objet, son domaine d'utilisation, du quotidien de la classe ou de l'élève, d'apporter des objets « nouveaux » ou inconnus.

	Suite aux découvertes variées, à un classement et à une catégorisation, on peut les utiliser dans une activité de fabrication de livre tactile. Un approfondissement technique et technologique sera envisagé en utilisant les objets dans des situations fonctionnelles. Exemples : ○ la perceuse pour s'entraîner à faire des trous et faire des confettis en quantité, ○ la râpe lors d'une recette ○ un gros pinceau en arts visuels ○ le taille-crayon préparer les crayons de l'espace écrivain ○ une lampe torche dans des activités de lumière et ombre ○ un plantoir lors d'activité de jardinage ○ un vêtement dans le coin poupée
	<i>Pour aider à la précision du vocabulaire, voir le livre Découvrir les objets en maternelle J.Blanchefleur-Faillard, F.Engeldinger et A.Poncet édition Delagrave et CRDP de Versailles 2002</i>