





## 9 - La boîte à mystère

<b>Domaine 4</b>	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral
<b>Compétences fin de cycle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.</li> <li>- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.</li> <li>- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.</li> </ul> <p>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.</p> <p>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.</p>
<b>Vivre ensemble</b>	Tous les jeux de sociétés développent des compétences liées au vivre et à apprendre ensemble: respect des règles, attendre son tour pour jouer, écoute...
<b>Explorer le monde</b>	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
<b>Bibliographie</b>	<a href="http://eduscol.education.fr/cid91995/jouer-et-apprendre.html">http://eduscol.education.fr/cid91995/jouer-et-apprendre.html</a>
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eduquer le sens du toucher des enfants. Explorer les qualités tactiles de quelques objets et matériaux, leur forme.</li> <li>- Faire des comparaisons à partir des observations découvertes (analogies, différences).</li> <li>- Développer le langage à partir cette activité sensorielle : identifier, nommer les matériaux et objets.</li> <li>- S'appuyer sur cette découverte pour utiliser l'objet dans une situation fonctionnelle ou pour utiliser les matériaux dans la fabrication de livres tactiles.</li> </ul>
<b>Organisation matérielle</b>	<p>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.</p> <p><b>Remarque matérielle :</b> 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)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>

<p><b>Etapas de la séquence</b></p>	<p><b>Situation de départ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Situation de présentation de la boîte (avec un matériau ou un objet à l'intérieur )</li> </ul> <p><b>Problème</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qu'y-a-t-il à l'intérieur ? Comment faire pour savoir ? Hypothèses</li> </ul> <p><b>Expérimentation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves introduisent les mains dans la boîte et touchent sans voir</li> <li>- Verbalisation des premières caractéristiques sensorielles</li> </ul> <p><b>Nouveau problème</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- On a des informations mais on ne sait toujours pas ce que contient la boîte ou on n'est pas d'accord</li> <li>- Manipulation des élèves</li> <li>- Etayage de l'adulte par un questionnement</li> <li>- Caractéristiques permettant de cerner le matériau ou l'objet à découvrir</li> </ul> <p><b>Conclusion</b> On sort l'élément de la boîte et on l'observe - On le nomme</p> <p><b>Prolongement</b> Utilisation du matériau ou de l'objet dans des situations fonctionnelles</p>
<p><b>Déroulement</b></p>	<p><b>Situation de départ : situation de découverte</b> 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"</p> <p><b>Problème : Comment faire pour savoir ?</b> 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 !</p> <p><b>Expérimentation :</b> 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. <b>Il est important de noter</b> 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.</p> <p><b>Mais, on n'est pas d'accord !</b> 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.</p> <p><b>Expérimentation : manipulation des élèves</b> 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.)</p> <p><b>Conclusion</b> Verbalisation des conclusions précédentes et vérification par la vue de l'élément sorti de la boîte. L'affichage-trace est ainsi complété.</p>

<p><b>Aboutissement, prolongements</b></p>	<p><b>Il est important</b> 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.</p> <p>Suite aux découvertes variées, à un classement et à une catégorisation, on peut les utiliser dans une activité de fabrication de livre tactile.</p> <p>Un approfondissement technique et technologique sera envisagé en utilisant les objets dans des situations fonctionnelles.</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ la perceuse pour s'entraîner à faire des trous et faire des confettis en quantité,</li> <li>○ la râpe lors d'une recette</li> <li>○ un gros pinceau en arts visuels</li> <li>○ le taille-crayon préparer les crayons de l'espace écrivain</li> <li>○ une lampe torche dans des activités de lumière et ombre</li> <li>○ un plantoir lors d'activités de jardinage</li> <li>○ un vêtement dans le coin poupée</li> </ul>
	<p><i>Pour aider à la précision du vocabulaire, voir le livre <b>Découvrir les objets en maternelle J.Blanchefleur-Faillard, F.Engeldinger et A.Poncet</b> édition Delagrave et CRDP de Versailles 2002</i></p>