

24 heures de la maternelle – novembre 2015

Boîtes à merveilles N°4 - La Mer

« Précurseur du cabinet de curiosités, **la chambre des merveilles** – née au cœur de la Renaissance – était un dépôt de séries hétéroclites, une exploration jubilatoire de toutes les performances dont est capable une logique de l'inventaire, une confrontation joueuse et désinvolte de tous les systèmes de classification disponible ». P. Falguières

Il s'agit d'un lieu où étaient entreposés et exposés des objets collectionnés, avec un certain goût pour l'hétéroclisme et l'inédit. On y trouvait couramment des médailles, des antiquités, des objets d'histoire naturelle (comme des animaux empaillés, des insectes séchés, des coquillages, des squelettes, des carapaces, des herbiers, des fossiles.) ou des œuvres d'art.

Le curieux (c'est-à-dire le collectionneur) s'intéresse surtout à l'aspect esthétique ou insolite des objets, à tout ce qui sort de l'ordinaire pour un homme de son époque. Ancêtres de nos musées actuels, ces lieux étaient destinés à entreposer mais aussi à exposer divers objets de collection.

Les jeux d'exploration de ce document se proposent de rendre les élèves *amateurs de merveilles*, de les transformer *en petits curieux (collectionneurs)* en jouant avec les matières, les textures des richesses de la nature, pour les amener à avoir un autre regard sur le monde qui les entoure.

Des boîtes à jouer, observer pour imaginer :

On propose aux élèves d'ouvrir des boîtes à merveilles, dont le contenu sera observé, touché, nommé... Les échanges permettront d'émettre des hypothèses quant au lieu d'où proviennent ces éléments (ou à qui appartiennent ces éléments), vers la validation. On pourra créer des étiquettes, faire dessiner et (ou) peindre le lieu (le personnage) reconnu, pour acter les choix établis (apport de lexique).

L'exemple donné ci-dessous concerne des éléments permettant d'identifier la mer, la plage... On pourra ensuite créer des boîtes à merveilles sur d'autres univers : la forêt, le jardin, le pôle nord, etc.

Ou en référence à des personnages du patrimoine commun (la boîte de la fée, de la sorcière, du roi, de *Cromignon...*), ou de la classe (héros d'un album connu, personnage d'un spectacle...).

Pour jouer, ce n'est pas forcément l'adulte qui crée la boîte ; on pourra inviter certains élèves à créer des boîtes afin que leurs camarades soient ensuite invités à jouer avec, en émettant des hypothèses pour identifier l'univers concerné. Ainsi les échanges entre les créateurs et les joueurs seront d'autant plus riches et variés.

Boîte à jouer, pour imaginer - N° 4



Aider l'enfant à apprendre à parler

Dans la boîte **MER**, une fiole avec de l'eau bleue, des coquillages, du sable, un petit bateau de pêche, une étoile de mer.

La boîte à merveilles : **La Mer**

Mise en évidence d'un univers, par la découverte d'indices.

Objectifs :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :

- 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.
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix.
- L'enseignant invite les élèves à expliciter leurs choix, à formuler ce à quoi ils pensent et à justifier ce qui présente à leurs yeux un intérêt.

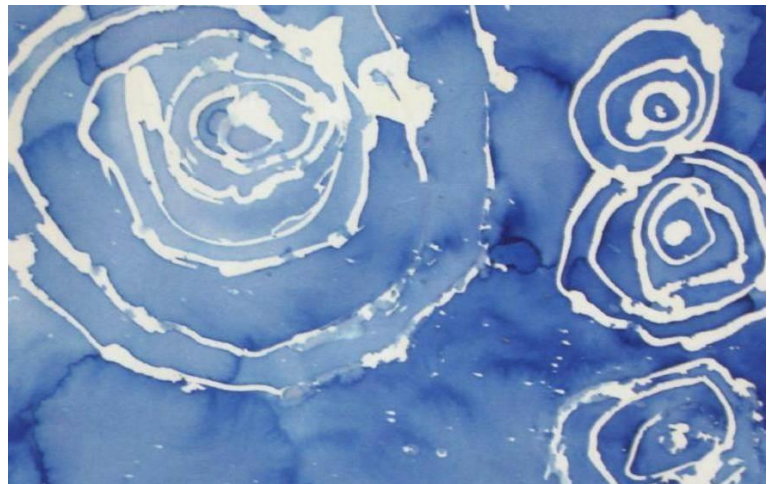
Développer du goût pour les pratiques artistiques :

- Les élèves découvrent des matériaux qui suscitent l'exploration de possibilités nouvelles, s'adaptent à une contrainte matérielle. - Tout au long du cycle, ils s'intéressent aux effets produits, aux résultats d'actions et situent ces effets ou résultats par rapport aux intentions qu'ils avaient.

Découvrir le monde vivant :

- Les enfants enrichissent et développent leurs aptitudes sensorielles, s'en servent pour distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques olfactives, gustatives, tactiles, auditives et visuelles. Chez les plus grands, il s'agit de comparer, classer ou ordonner ces réalités, les décrire grâce au langage, les catégoriser.

L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu, de découverte, de réflexion...



Ronds dans l'eau, drawing gum et encre, MS, maternelle de Bazouges sur Loir.

<p>L'enseignant choisira des objets et (ou) des éléments naturels, caractéristique d'un univers, d'un lieu, d'un personnage, etc.</p> <p>Lors de l'ouverture de la boîte à merveilles, les élèves devront observer, décrire, apprécier les éléments découverts. Ensuite par déduction et argumentation, ils tenteront de nommer le lieu ou personnage référent.</p>	<p>L'enseignant, attentif, accompagne chaque enfant dans ses premiers essais, reprenant ses productions orales pour lui apporter des mots ou des structures de phrase plus adaptés qui l'aident à progresser.</p>
<p>Conseils pour les parents : veiller à laisser les enfants émettre des hypothèses, pour que l'ouverture de la boîte soit source d'échanges.</p>	<p>L'adulte encourage les échanges.</p>
<p>Organisation matérielle : mettre les élèves en situation propice à la découverte, ménager l'effet de surprise.</p>	<p>En verbalisant, prendre conscience de l'univers évoqué, par convocation de l'imaginaire.</p>
<p>Déroulement :</p> <p>Au cours du jeu : à l'ouverture de la boîte, découvrir les éléments collectés, les observer, les toucher, les décrire et les nommer.</p> <p>Ensuite en déduire le lieu (ou le personnage) évoqué : on émet des hypothèses qui devront être validées par l'argumentation au cours des échanges.</p> <p>On pourra également s'interroger sur ce qui manque dans la boîte, comment la compléter ? représentations d'algues, de poissons, d'un pêcheur ou de baigneurs...</p> <p>À la fin du jeu, décider de peindre ou de dessiner l'univers reconnu. Certains éléments identiques à ceux contenus dans la boîte pourront être collés sur la production des élèves ; pour La Mer, les élèves auront à disposition des coquillages, du sable, etc.</p>	<p>L'enseignant, l'adulte, apporte le vocabulaire spécifique et précis.</p> <p>Envisager les éléments d'un point de vue sensoriel et pas seulement comme inducteurs de sens.</p> <p>S'assurer que chacun est capable d'identifier et de nommer les éléments choisis.</p> <p>Provoquer et encourager les échanges, l'argumentation autour de critères d'identification, d'éléments de validation.</p> <p>Commenter, expliciter la mise en œuvre plastique : choix de la technique, des outils et des médiums.</p>
<p>Déroulement des séances de jeu suivantes :</p> <p>Pour jouer autrement, certains élèves seront invités à créer des boîtes. Leurs camarades devront émettre des hypothèses pour identifier l'univers concerné. Pour les aider, on pourra fournir des images des lieux possibles : la mer, la montagne, le désert, la ville, etc.</p>	<p>L'adulte favorise les échanges entre les créateurs de boîtes et les joueurs qui proposent des réponses...</p>
<p>Repères de progressivité :</p> <p>L'école maternelle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève.</p>	<p>Avec les plus grands, observer et décrire des œuvres du patrimoine en lien avec le thème étudié. Lire l'œuvre en nommant les couleurs, en remarquant les formes, les éléments constitutifs de la composition. Insister sur le ressenti des élèves : qu'évoque cette œuvre ? à quoi nous fait-elle penser ?</p>



L'été - S. Delaunay, 1928



Paysage des Saintes Maries- V. Van Gogh, 1888

Productions d'élèves :



Tracés et empreintes, Grand format, MS, maternelle Marie Curie, Allonnes



Tracés de vagues au drawing gum et encre, MS, maternelle Petit Louvre.