

Conseillers pédagogiques en arts visuels 72

24 heures de la maternelle – novembre 2015

Boîtes à merveilles

« 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 pour jouer, découverte sensible d'éléments naturels :

Dans la cour, au parc, dans un champ ou en forêt, munir chaque groupe de boîtes de récolte avec des cases. On collecte des éléments naturels en fonction de critères:

sec/humide, doux/piquant, lisse/rugueux, végétal/minéral, clair/foncé, creux/plein, fin/rond, etc.

Après la collecte, on observe, on échange, on émet des hypothèses, vers l'expérimentation puis la validation. On pourra créer des étiquettes pour acter les choix établis (apport de lexique).

En raison des problèmes de conservation, on pourra prendre des photographies pour garder une trace.

La boîte de collectes pourra être peinte, customisée :

- en lien avec son contenant (la boîte **Tout est vert !** sera couverte de tissus et papiers verts ; la boîte **Tout est rouge !** sera peinte en nuances de rouge (du rose au bordeaux...))

- ou au contraire en opposition avec le contenant (par exemple, la boîte *Ça pique !* est recouverte de matières douces (coton, laine, duvet, plumes, ouate...) afin de tromper son utilisateur.

Variante ou prolongement : démarche identique dans la classe, au coin jeux, au coin cuisine ou avec des éléments rapportés de la maison.

<p>Boîte à jouer et à parler - N° 1</p> 	<p>Aider l'enfant à apprendre à parler</p> <p>Dans la boîte : feuille et bourgeons de Tulipier, mousse, feuilles de houx, glands, fougère.</p>
<p>La boîte à merveilles : <i>Tout est vert !</i></p>	<p>Mise en évidence d'une couleur et de ses nuances en jouant avec des éléments naturels.</p>
<p>Objectifs :</p> <p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Développer du goût pour les pratiques artistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Découvrir le monde vivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant conduit les enfants à observer les différentes manifestations de la vie animale et végétale. - 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. 	<p>L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu.</p>
<p>L'enseignant choisira un endroit propice à une récolte ou veillera à proposer aux élèves une collecte riche et diversifiée.</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, à collecter plus que nécessaire pour que la validation du critère soit source d'échanges.</p>	<p>L'adulte encourage les échanges.</p>

<p>Organisation matérielle : se situer dans un endroit propice à la collecte ou dans la classe avec des éléments déjà collectés. Préparer des boîtes à alvéoles, une par groupe. Prévoir un appareil photographique pour garder une trace de la récolte, des tris et propositions des élèves.</p>	<p>En verbalisant, prendre conscience du lieu de jeu si il se déroule in situ, ou par convocation de l'imaginaire si on est resté en classe. Faire répéter les consignes.</p>
<p>Déroulement :</p> <p>Avant : in situ dans un parc ou un bois, collecter divers éléments naturels tombés au sol. Les observer, les toucher, les décrire et les nommer.</p> <p>Au cours du jeu, chaque groupe muni d'une boîte (type boîte à œufs, à alvéoles), devra sélectionner des éléments naturels répondant à un critère très précis, ici : <i>Tout est vert !</i></p> <p>À la fin du jeu, on vérifie que chaque alvéole contient un élément et qu'il répond bien au critère énoncé. Ce sont les curieux (les collecteurs) qui valident ou un autre groupe à qui l'on a pris soin d'annoncer le critère de collection.</p>	<p>L'enseignant, l'adulte, apporte le vocabulaire spécifique et précis.</p> <p>S'assurer que chacun est capable d'identifier et de nommer les éléments choisis.</p> <p>Il y a alors argumentation, explication, questions, intérêt pour ce que les autres croient, pensent et savent. L'enseignant commente alors l'activité qui se déroule pour en faire ressortir l'importance et la finalité.</p> <p>Envisager les éléments naturels d'un point de vue sensoriel et <i>plastique</i>.</p> <p>Provoquer et encourager les échanges, l'argumentation autour de critères de tri, d'éléments de validation.</p>
<p>Déroulement des séances de jeu suivantes : On pourra dessiner et (ou) peindre les éléments que l'on a sélectionnés, sur une feuille à cases, pour conserver l'idée de boîte à merveilles.</p> <p>Avec des clichés photographiques des éléments, on pourra jouer à un loto de <i>Tout est vert !</i></p>	<p>Langage d'évocation : Où étions-nous ? Qu'avons-nous fait ? Qu'avons-nous rapporté ?</p> <p>Commenter la mise en œuvre plastique.</p> <p>Inventer une règle du jeu.</p>
<p>Repères de progressivité : pour les plus grands, on pourra affiner les critères par : <i>Tout est vert clair ! Tout est piquant et vert clair !</i></p> <p><u>Variante</u> : <i>Tout est rouge !</i> avec des fruits et légumes,</p> <p><i>Tout est jaune !</i> avec des jouets de la dînette...</p>	



D'autres boîtes à merveilles : ***Tout est brun ! Tout est blanc ! Tout est orange !***

Boite à jouer et à parler - N° 2



Aider l'enfant à apprendre à parler

Dans la boîte : aiguilles de pin, bogue de châtaignier, mûrier, tiges de ronce et de sapin, feuilles de houx.

La boîte à merveilles : *Ça pique !*

Mise en évidence d'une sensation par la vue et le toucher d'éléments naturels.

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.

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

<p>Découvrir le monde vivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant conduit les enfants à observer les différentes manifestations de la vie animale et végétale. - 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. 	
<p>L'enseignant choisira un endroit propice à une récolte ou veillera à proposer aux élèves une collecte riche et diversifiée.</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, à collecter plus que nécessaire pour que la validation du critère soit source d'échanges.</p>	<p>L'adulte encourage les échanges.</p>
<p>Organisation matérielle : se situer dans un endroit propice à la collecte ou dans la classe avec des éléments déjà collectés. Préparer des boîtes à alvéoles, une par groupe. Prévoir un appareil photographique pour garder une trace de la récolte, des tris et propositions des élèves.</p>	<p>En verbalisant, prendre conscience du lieu de jeu si il se déroule in situ, ou par convocation de l'imaginaire si on est resté en classe.</p> <p>Faire répéter les consignes.</p>
<p>Déroulement :</p> <p>Avant : in situ dans un parc ou un bois, collecter divers éléments naturels tombés au sol. Les observer, les toucher, les décrire et les nommer.</p> <p>Au cours du jeu, chaque groupe muni d'une boîte (type boîte à œufs, à alvéoles), devra sélectionner des éléments naturels répondant à un critère très précis, ici : <i>ça pique !</i></p> <p>À la fin du jeu, on vérifie que chaque alvéole contient un élément et qu'il répond bien au critère énoncé. Ce sont les curieux (les collecteurs) qui valident ou un autre groupe à qui l'on a pris soin d'annoncer le critère de collection.</p>	<p>L'enseignant, l'adulte, apporte le vocabulaire spécifique et précis.</p> <p>S'assurer que chacun est capable d'identifier et de nommer les éléments choisis.</p> <p>Envisager les éléments naturels d'un point de vue sensoriel.</p> <p>Provoquer et encourager les échanges, l'argumentation autour de critères de tri, d'éléments de validation.</p>
<p>Déroulement des séances de jeu suivantes : On pourra dessiner et (ou) peindre les éléments que l'on a sélectionnés, sur une feuille à cases, pour conserver l'idée de boîte à merveilles.</p> <p>Avec des clichés photographiques des éléments, on pourra jouer à un loto ou memory.</p>	<p>Langage d'évocation : Où étions-nous ? Qu'avons-nous fait ? Qu'avons-nous rapporté ?</p> <p>Commenter la mise en œuvre plastique.</p> <p>Inventer une règle du jeu.</p>

Repères de progressivité : on pourra affiner les critères par *Ça pique !* ou *C'est tout doux !*

variantes :

- collecter des éléments humides (frais) opposés à ceux qui sont secs
- travailler ses sensations au cours du goûter : trier, classer les aliments sucrés, salés, amers, acides.

le goûter chromatique aux différentes saveurs :



- sucré : banane, céréales au miel, ananas
- salé : gruyère
- acide : citron
- amer : pamplemousse
- âpre : coing

Boite à jouer et à parler - N° 3



Aider l'enfant à apprendre à parler

Dans la boîte douce : châtaignes, mousse, plume et pomme.

Dans la boîte rugueuse : pomme de pin, caillou, fragment d'écorce et coquillage.

La boîte à merveilles : *C'est doux ou rugueux ?*

Mise en évidence d'une sensation et de son contraire.

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.

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

Développer du goût pour les pratiques artistiques :

<p>- 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.</p> <p>Découvrir le monde vivant :</p> <p>- L'enseignant conduit les enfants à observer les différentes manifestations de la vie animale et végétale.</p> <p>- 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.</p>	
<p>L'enseignant choisira un endroit propice à une récolte ou veillera à proposer aux élèves une collecte riche et diversifiée.</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, à collecter plus que nécessaire pour que la validation du critère soit source d'échanges.</p>	<p>L'adulte encourage les échanges.</p>
<p>Organisation matérielle : se situer dans un endroit propice à la collecte ou dans la classe avec des éléments déjà collectés. Préparer des boîtes à alvéoles, une par groupe. Prévoir un appareil photographique pour garder une trace de la récolte, des tris et propositions des élèves.</p>	<p>En verbalisant, prendre conscience du lieu de jeu si il se déroule in situ, ou par convocation de l'imaginaire si on est resté en classe.</p> <p>Faire répéter les consignes.</p>
<p>Déroulement :</p> <p>Avant : in situ dans un parc ou un bois, collecter divers éléments naturels tombés au sol. Les observer, les toucher, les décrire et les nommer.</p> <p>Au cours du jeu, chaque groupe muni d'une boîte (type boîte à œufs, à alvéoles), devra sélectionner des éléments naturels répondant à un critère très précis, ici : <i>c'est doux ou rugueux ?</i></p> <p>À la fin du jeu, on vérifie que chaque alvéole contient un élément et qu'il répond bien au critère énoncé. Ce sont les curieux (les collecteurs) qui valident ou un autre groupe à qui l'on a pris soin d'annoncer le critère de collection.</p>	<p>L'enseignant, l'adulte, apporte le vocabulaire spécifique et précis.</p> <p>S'assurer que chacun est capable d'identifier et de nommer les éléments choisis.</p> <p>Envisager les éléments naturels d'un point de vue sensoriel.</p> <p>Provoquer et encourager les échanges, l'argumentation autour de critères de tri, d'éléments de validation.</p>

<p>Déroulement des séances de jeu suivantes : On pourra dessiner et (ou) peindre les éléments que l'on a sélectionnés, sur une feuille à cases, pour conserver l'idée de boîte à merveilles.</p> <p>Avec des clichés photographiques des éléments, on pourra jouer à un loto ou memory.</p>	<p>Langage d'évocation : Où étions-nous ? Qu'avons-nous fait ? Qu'avons-nous rapporté ?</p> <p>Commenter la mise en œuvre plastique.</p> <p>Inventer une règle du jeu.</p>
<p>Repères de progressivité : on pourra affiner les critères en customisant les boîtes par jeu de contrastes :</p> <ul style="list-style-type: none">- carton ondulé, papier de verre, kraft froissé... autant d'éléments rugueux qui viendront emballer la boîte du doux.- papier cadeau, papier métallisé, aluminium, fragments de guirlande... pourront emballer la boîte du mat.	