

Fiche de séquence « JEU fabrique un objet »
Titre : projet VROUM !



Écoles : écoles Paul Klee de La Ferté Bernard, Jules Ferry de Chaufour Notre Dame, de Savigné l'Évêque ainsi que de Saint Aubin des Coudrais	Commune :
Niveau : MGS	Enseignant(e) :
Titre de la vidéo ou photos : VROUM ! Illustre l'étape n° : toutes les étapes	

LA SEQUENCE

Faire →	Projet de l'enfant : réaliser un objet qui roule droit le plus loin possible à partir d'un plan incliné Objectifs de l'enseignante (technologie) : faire acquérir la connaissance des objets selon leurs qualités et leurs usages, situer des événements les uns par rapport aux autres, observer, analyser et résoudre en coopérant...
1. La rencontre	Dans la présentation proposée, les étapes de rencontre et de jeux « ludiques » sont fusionnées. Les enfants explorent le matériel mis à disposition dans la salle de motricité. Ils s'amuse au « coin véhicules » de la classe, qui a bénéficié de quelques privilèges d'accès et d'aménagements. Le « coin sciences » accueille de curieux objets librement accessibles... Une alternative peut consister à faciliter pour les élèves de la classe concernée, l'accès aux engins roulants sur la cour, l'espace de quelques jours. Si l'espace le permet, l'accès à une pente douce favorise la perception des sensations lors de la descente ou de la montée. Des balles ou autres objets roulants apparaissent près du toboggan. En classe, le « coin véhicules » fait l'objet d'attentions particulière et accueille de nouveaux véhicules, objets qui roulent, bancs, plaques et « goulottes » pour aménager des pistes...
2. Jeux spontanés	La mise en scène opérée à l'étape « rencontre(s) », permet l'apparition progressive de jeux spontanés : faire rouler le long de la pente différents objets qui semblent ainsi se mouvoir par eux-mêmes. La diversité des objets roulants et des dispositifs présentant des plans inclinés entraîne une grande diversité de jeux. L'adulte s'intéresse, manifeste une souriante empathie en admirant les prouesses... puis, sans attente particulière, s'essaie lui aussi... ouvrant un libre choix aux tentatives d'imitation après son départ...
3. jeux pédagogiques (séances en 4 étapes)	Le jeu pédagogique consiste à introduire une ou plusieurs contraintes, d'où pourra éclore imagination et énergie créatrice. La première de ces contraintes vise à utiliser des objets roulants pour permettre à un objet non roulant de devenir à son tour, roulant . Les objets roulants ne doivent donc plus rouler seuls. Ils doivent faire rouler un autre objet. L'enseignant communique ce difficile problème aux enfants qui se chargent volontiers de relever ce défi. Une dévolution un peu théâtralisée est généralement appréciée. Ils adorent jouer le jeu ! La mission consiste alors à faire rouler des objets de formes quelconques (boîtes de toutes sortes, vieilles chaussures, bloc de polystyrène, chapeau, etc.). Plusieurs séances de 30 à 50 minutes (et en 4 étapes) permettent ainsi de mettre en place des situations de recherche et d'expérimentation pour améliorer le roulement en faisant varier les différents paramètres impliqués.
4. projet	L'évaluation du projet permet d'apprécier sa conformité aux objectifs fixés. Les tests et comparatifs valident la construction, ou incitent à effectuer de nouvelles séances de résolution de problèmes ou de nouveaux jeux pédagogiques. Le projet VROUM est interdisciplinaire. Outre la découverte du monde, il peut faire intervenir les arts visuels, la maîtrise de la langue, et le domaine « formes et grandeurs » en mathématiques. La réalisation et l'évaluation du projet conduisent ainsi à mener des séances dans un ou plusieurs de ces domaines si nécessaire.

Quelques éléments langagiers parmi lesquels l'enseignante opère une sélection pour un travail spécifique. Ce langage de l'adulte « offert » en accompagnement de l'action, témoigne d'une forme d'empathie propice à l'adhésion de l'enfant. Le contexte donne du sens au langage. L'enfant est ainsi en mesure de se l'approprier dans l'action et plus tard, dans les activités de rappel de vécu (évocation à partir de supports visuels ou matériels suffisamment lacunaires pour nécessiter l'adjonction d'un commentaire oral).

Le vivant	
Les objets	Boîte, brique, pack, rouleau, bobine, bouchon, tube, bouteille...
La matière	Plastique, bois, métal, carton, laine...
Mots grammtcx	Dans, avec, sur, à travers...
Vocabulaire sc.	Percer, enfoncer, fixer, assembler, tourner, axe, roue, cylindre, disque, angle, pente...

Bloc de *rappels : jeu pédagogique et projet → diaporama sur le [site maternelle72](http://site.maternelle72) ; modalités de déroulement de séances → diapositive n°15.