



**ACADÉMIE
DE NANTES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Directions des services départementaux
de l'éducation nationale

Vie pédagogique premier degré

Ressources pour se former et mettre en œuvre

Cette page propose des ressources variées sous la forme de vidéos, enregistrements, dossiers ... Celles-ci seront régulièrement enrichies grâce à la dynamique engagée sur le département par les équipes enseignantes et tous les formateurs.

**VROUM!
CPD sciences
M. Tavera**

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



Écoles : écoles Paul Klee de La Forté 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 (évoquant 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.

Fiche de séquence « JEU cherche la petite bête » Titre : projet vivarium



École : Préal	Commune : Préal
Niveau : classe enfantine	Enseignant(e) : Mme POURCEL ATSEM : Mme Bouleton
Titre de la vidéo ou photos : VIVARIUM_V3-2 illustre l'étape n° : toutes les étapes	

LA SEQUENCE

Faire →	Projet de l'enfant : aménager un vivarium pour y accueillir les petites bêtes environnantes
1. La rencontre	<p>Dans le diaporama, la rencontre est fusionnée avec les jeux « ludiques » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les enfants découvrent le vivarium qui est apparu dans la classe, et s'interrogent sur « ce que c'est » ; - ils s'amuse ensuite à attraper des petites bêtes pour les installer dedans... <p>Une alternative peut consister à organiser une rencontre avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un vivarium existant ; ce choix présente l'intérêt de proposer une image mentale du projet et de lui donner ainsi plus de sens ; le principe ne consiste pas à donner un modèle, mais une forme de réalisation qui donne une perspective à la réflexion ; - ou un lieu où sont réunis de nombreux petits animaux qui peuplent l'environnement des enfants : sur la cour sous les pierres d'une bordure, dans un massif... Susciter l'intérêt et lorsqu'un enfant attrape l'une de ces petites bêtes, s'adresser au groupe pour demander s'il ne serait pas intéressé pour leur faire une « maison dans la classe...
2. Jeux spontanés	Les enfants s'amuse à attraper librement des petites bêtes, amènent des boîtes et différents ustensiles pour faciliter la « récolte ». Des aliments supposés adaptés sont aussi collectés.
3. Jeux pédagogiques (séances en 4 étapes)	<p>L'introduction de contraintes se traduit par :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La mise en place d'un protocole pour collecter les animaux en respectant leur fragilité et leurs besoins : utiliser une feuille pour les faire monter dessus, poser délicatement dans la boîte, ne pas toucher les ailes du papillon, utiliser un filet léger... - De la même manière, leur installation dans le vivarium est effectuée avec précautions : déposer sur un endroit sec qui ressemble à celui de la capture, sur ses pattes, loin d'un autre animal... - L'aménagement du vivarium pour qu'il soit adapté à l'accueil de ses hôtes - Une sélection d'aliments indispensables à la survie de chacun... <p>Les jeux pédagogiques évoluent progressivement vers des résolutions de problèmes. Ils ont pour objectif de parvenir à réaliser le projet : aménager un vivarium pour y accueillir les petites bêtes environnantes.</p>
4. projet	<p>La première vue du diaporama permet d'identifier le projet de l'élève (cf. première ligne du tableau), c'est à dire « le projet auquel l'élève a adhéré et qu'il a pris pour sien », et le projet pédagogique de l'enseignante, porteur d'objectifs pédagogiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître quelques espèces d'animaux de l'environnement proche des enfants (apparence, milieu de vie, locomotion, alimentation, etc.). <p>La réalisation du projet n'est effective que lorsque son évaluation s'avère satisfaisante : les animaux s'adaptent et semblent vivre normalement dans le vivarium (pas de décès inexplicables, pas de comportements agressifs, longévité correspondant aux informations connues...).</p> <p>Lorsque l'évaluation du projet n'est pas satisfaisante, apparaît une situation qui pose un problème qu'il faut résoudre par une démarche de questionnements, de recherches et d'actions. Un retour à l'étape 3 s'avère alors nécessaire. Les questionnements s'inscrivent dans un besoin de résolution réel et compris.</p>

Quelques éléments langagiers parmi lesquels l'enseignante opère une sélection pour un travail spécifique : accompagnement de l'action dans une perspective de rappel de vécu

Le vivant	Araignées, fourmis, mouches, papillons, insectes, etc.
Les objets	Vivarium, hôtel à « insectes », loupe, boîte, etc.
La matière	Bois, verre, plastique,
Mots grammtcx	Dedans, avec, à l'intérieur, sous, sur, à côté, à l'intérieur de...
Vocabulaire sc.	Alimentation, déplacements, pattes, ailes, mandibules, antennes, etc.

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



Salade de fruits
CPD préélémentaire
E. Fleurat

JEU CUISINE : des brochettes

un exemple de séquence commenté



Comment amener les enfants à découvrir et comprendre le monde ?

Préalables à tous les thèmes

Pour que les apprentissages soient effectifs, il est recommandé de les inscrire dans un contexte porteur de sens. L'étude et la manipulation d'un casse-noix ne prennent réellement ce sens que si elles apparaissent en réponse à un besoin. Ce besoin prend naissance dans la réalisation d'un projet simple - *une recette de cuisine* - ou dans le désir de réussir un jeu - *trouver le plus de petits vers possible dans les noix trouées, comparer avec l'autre équipe* -.

Cependant, le vivant, les objets ou la matière ne sauraient réellement devenir objets d'études sans le passage par deux étapes préalables :

- La rencontre au cours de laquelle ils sont découverts dans leur contexte d'existence ou d'utilisation.
- Les jeux spontanés ou les jeux d'exploration, au cours desquels les enfants établissent avec vivant, objet et matière, une relation plus « intime », par une reconnaissance sensorielle libre qui établit une première maîtrise. C'est une phase indispensable d'apprentissages adaptatifs.

Ces deux étapes peuvent parfois se fondre en une seule. Elles procèdent d'un besoin et d'une nécessité incontournables. Ainsi, si elles sont occultées, elles se déroulent au cours des



séances consacrées à l'étude formelle, et viendront en perturber le déroulement avec un fort préjudice pour les apprentissages. Le respect de ces étapes traduit le respect de l'adulte pour les besoins de l'enfant, en le prenant pleinement en compte comme individu pensant et agissant.

Ce respect affiché dans les faits est perçu inconsciemment par l'enfant. Il accepte alors volontiers les contraintes et les règles introduites par l'adulte pour des jeux pédagogiques et qui vont le conduire à s'interroger sur ses modes d'actions... voire de pensée pour les plus avancés.

Le respect de ces étapes permet à tous les enfants de s'enrichir de représentations initiales à partir desquelles les apprentissages deviendront possibles. Les handicaps liés aux origines socioculturelles sont ainsi fortement atténués. De surcroît, le vécu partagé favorise la cohésion, les échanges et la coopération au service de la réussite de tous.

Ces éléments justifient une séquence en quatre étapes :

1. rencontre avec vivant, objet, matière, dans un contexte de sens et des interactions sociales
2. jeux spontanés ou d'exploration, pour le plaisir, mais aussi pour établir une expérience
3. introduction de contraintes ou de règles pour maîtriser, utiliser ou connaître plus formellement
4. définition et réalisation d'un projet simple ; il est fréquent que ce projet soit à l'origine de la mise en place des étapes précédentes.

L'étape de rencontre présente l'intérêt de pouvoir se dérouler au cours de moments informels : au cours d'une récréation, d'activités libres en intérieur comme en extérieur. L'adulte ou un pair plus



cliquez sur

pour y accéder

Jeux et arts visuels

- [« Jeu » construis un objet coloré !](#)
- [« Jeu » construis un objet en Récup'art](#)

Jeux et activités musicales

- [Le hochet qui rit](#)

Jeux et activités physiques

- **« Jeu » cherche la petite bête**
 - [Lapins et renards \(PS\)](#)
 - [Les écureuils en cage \(MS\)](#)
 - [Les puces \(PS\)](#)
 - [Les renards et les pintades \(GS\)](#)
 - [Minuit dans la bergerie \(GS\)](#)
 - [Qui attrape ? \(GS\)](#)
- **« Jeu » cuisine**
 - [Attraper les fromages \(PS\)](#)
- **« Jeu » fabrique**
 - [Chamboule tout](#)
 - [Changer les objets d'immeuble \(PS\)](#)
 - [Le relais des déménageurs](#)
 - [Les déménageurs](#)
 - [Remplir le magasin](#)
- **« Jeu » jardine**
 - [La cueillette](#)
 - [Les 3 petits cochons](#)

Jeux et littérature

- [Bibliographie](#)

La fabrique de Marc

- [« Jeu » fabrique un objet](#)
- [« Jeu » cuisine](#)
- [« Jeu » cherche la petite bête](#)
- [« Jeu » jardine](#)

M.A.J. le 23/02/2015

Dans cette rubrique

- 1re édition : "Jouer ? Est-ce bien raisonnable ? "
- 2e édition : "Jouer ensemble pour parler grand"
- **3e édition : "Jouer, on en fait tout un monde !"**
- 4e édition: " Jeux de rôles, jeux drôles ! "
- 5e édition "Jeu conte, tu comptes ...alors raconte "
- 6e édition : " Art et matières"
- 7e édition : "Le castelet de Marie-Hélène..."
- 8e édition "Ensemble découvrons les langues et les cultures du monde"
- 9e édition : "Le défi : Fabriquer un jeu mathématique"

Jouer, on en fait tout un monde !

- [Présentation](#)
- [Parcours de formation collaboratif](#)
- [Conférences](#)

Mutualisation

- [Inscription au défi coopératif](#)
- [Espace de mutualisation \(forum\)](#)
- [S'inscrire à l'espace de mutualisation](#)
 - [En cas de problème pour s'inscrire](#)
- [Jeux coopératifs et découverte du monde](#)
- [Rejoignez-nous sur twitter](#) 

Outils d'aide

- [Réaliser un diaporama sonore](#)
- [Droit à l'image](#)
- [Aide pour naviguer sur le "site 24h maternelle"](#)

- [Aide pour naviguer sur le site de mutualisation](#)

Information

[Membres commission 24h](#)