

**La mission départementale pour l'école maternelle d'Eure-et-Loir reconduit
la Semaine de la Maternelle
pour faire découvrir notre école aux partenaires et aux parents
du 8 au 12 avril 2024.**

La semaine de la Maternelle, ce sont des propositions portées par les équipes pédagogiques des écoles maternelles selon différentes formes : exposition, parents accueillis dans les classes, projection d'un film, espace aménagé pour permettre aux parents de se rencontrer... autant d'idées portées et animées par les enseignant(e)s, avec les ATSEM en direction des parents, des élus, des collègues de l'école élémentaire, de l'ensemble des partenaires.

Le thème choisi cette année est : « Dans tous les Sens ! »

Quelques mots pour définir « Dans tous les sens ! » : Tout apprentissage commence par la perception : voir, entendre, toucher, goûter, sentir mais aussi bouger et maintenir son équilibre... La science le confirme. C'est donc en utilisant l'éventail large de tous leurs sens que les jeunes enfants apprenent le mieux. On pourrait ainsi supposer que toute activité à l'école maternelle implique naturellement un niveau élevé d'engagement sensoriel de la part des enfants. Ce n'est pas encore totalement le cas aujourd'hui. C'est la raison pour laquelle nous avons choisi de centrer cette semaine de la maternelle 2024 sur ce thème afin de vous permettre de développer cet aspect de votre enseignement en privilégiant l'action et l'expérience directe, préalables essentiels à la structuration des connaissances et à l'abstraction. Bon parcours des sens à toutes et tous !

Au delà des propositions formulées par la mission départementale, l'OCCE ou l'USEP, les équipes pédagogiques choisiront les formes qui leur correspondent le mieux et qui répondent le plus justement à leur réalité.



L'OCCE 28 vous propose, autour de ce thème,
des ateliers coopératifs qui pourront être mis en place
pendant cette semaine de la maternelle.

L'OCCE vous propose cinq ateliers adaptables aux différents contextes des écoles maternelles, dans 5 disciplines différentes avec activités ludiques et coopératives permettant de découvrir ou de développer les 5 sens.

LE GOÛT

OBJECTIFS :

Produire un fond décoratif à partir d'une technique artistique utilisant du sel et des encres colorées en s'appuyant sur la reconnaissance gustative entre le sel et le sucre lors d'un jeu coopératif sur les 5 sens.

**Activité
artistique**

MATÉRIEL :

Feuille A3, encres colorées, sucre semoule, gros sel

DÉROULÉ :

Par équipe de 3 élèves.

Les 3 ont pour but de créer un fond décoratif sur une feuille A3 en mélangeant trois encres colorées. Chacun est responsable d'une couleur (rouge, bleu, jaune) qu'ils vont appliquer avec un pinceau large sur le support. Ils sont encouragés par l'adulte à anticiper leur production en décidant avant d'appliquer, les zones où chacun va peindre pour se mettre d'accord. L'adulte peut observer alors les éventuelles réactions des élèves lorsque les couleurs vont se toucher et créer d'autres couleurs par mélange. On peut laisser aux élèves la possibilité d'interagir sur le phénomène observé.



Pour la seconde étape, les élèves doivent déposer du gros sel sur le support encore très humide. Mais deux tas de cristaux leur sont proposés. L'équipe se met d'accord pour reconnaître le sel et le différencier du sucre. L'aspect visuel pouvant induire en erreur, le goût est un élément sûr de différenciation. Une fois que le sel a été repéré (soit selon une idée du groupe soit induit par l'adulte), les élèves déposent le sel sur leur production et observent durant la journée, les effets du sel sur leur production (effet plastique, mélange de couleurs).

COOPÉRATION :

Le jeu se fait en équipe sans compétition. La réussite dépend de chacun et de la prise en compte de ce que les autres ont fait et dit. La première étape permet de faire attention aux propositions de chacun concernant l'emplacement sur la feuille A3 des espaces où on déposera les couleurs. La seconde étape impose une décision sur les cristaux qui seront utilisés. La production artistique est collective et commune avec la nécessité que Les trois agissent pour atteindre le résultat.

VARIANTE :

Proposer de réussir à obtenir des couleurs spécifiques (vert, orange, violet) en faisant en sorte de se faire toucher les couleurs des encres.

L'ODORAT

Activité
physique
 équilibres et
 déplacements

OBJECTIFS :

Effectuer un parcours collectif avec des éléments d'équilibre, de contournement, de franchissement ... selon un plan défini pour aller chercher une odeur qu'il faudra comparer à trois propositions en fin de parcours lors d'un jeu coopératif sur les 5 sens.

MATÉRIEL :

3 savons, des éléments de parcours

DÉROULÉ :

Par équipe de 3 élèves.

Les 3 élèves effectuent un parcours mêlant équilibre, franchissement, contournement adapté à leur âge afin d'aller dans une zone où ils sentiront un morceau de savon. Le parcours réussit par les 3 élèves qui s'entraident permet d'atteindre une zone où une boîte s'ouvre dès que les trois sont arrivés. Ils peuvent alors sentir le morceau de savon dans la boîte. Il s'agit alors de refaire le parcours à l'envers pour retourner dans la zone de départ. Ensemble, ils sentent les morceaux contenus dans trois boîtes différentes et ils se mettent d'accord sur celui qui a la même odeur que celui dans la zone au bout du parcours. La mémorisation olfactive est importante mais si les 3 ne sont pas d'accord, ils refont le parcours pour aller sentir une nouvelle fois le savon au bout du parcours.

COOPÉRATION :

Le jeu se fait en équipe sans compétition. La réussite dépend de chacun et de la prise en compte de ce que les autres ont fait et dit. Le parcours est un premier support à la coopération car il est nécessaire que les trois élèves le réussissent. Ainsi une entraide ou une aide peut se mettre en place pour que chacun soit attentif à ce que tout le monde atteigne la fin du parcours. Les échanges sur la reconnaissance de l'odeur est aussi un sujet d'échange avec une décision commune qui peut être celle du savon avec la bonne odeur mais aussi celle de refaire le parcours pour ressentir le savon du bout de parcours.

VARIANTE :

Le parcours peut être plus ou moins complexe. Trois morceaux de savon avec des odeurs différentes sont au bout du parcours dans un ordre précis. Chaque enfant en sent un et en revenant au départ, il s'agit de remettre les trois morceaux de savon dans l'ordre des morceaux qui étaient en bout de parcours. Chaque élève peut ainsi être responsable de son odeur ou chacun peut avoir senti les trois et l'échange permet de retrouver l'ordre.



OBJECTIFS :

Reproduire un rythme avec les mains à partir d'une écoute sans visibilité, en s'appuyant sur la reconnaissance auditive et en synchronisation dans un groupe lors d'un jeu coopératif sur les 5 sens.

MATÉRIEL :

Un carton. Eventuellement des percussions

DÉROULÉ :

Par équipe de 3 élèves.

Les 3 ont pour but de reproduire ensemble, en chorale, un rythme entendu en tapant des mains. Ils sont en arc de cercle face à un adulte qui a ses mains cachées dans un carton. L'adulte produit un rythme avec ses mains que les 3 élèves doivent reproduire ensemble et en même temps. Les rythmes peuvent être basés sur un nombre ou sur un rythme de battement de main. 1 ; 2 ; 3 ; 4 ou 1-1 ; 1-2 ; 2-1 ;



1- 3 ; 2-2 ; ... La rapidité peut aussi être une variable : 1-1 (rapproché ou avec un temps entre les deux battements). Les mêmes rythmes peuvent revenir régulièrement pour entraîner les équipes à être plus réactives et à mieux accorder leur battement entre joueurs.

COOPÉRATION :

Le jeu se fait en équipe sans compétition. La réussite dépend de chacun et de la prise en compte de ce que les autres ont fait et dit. L'attention est importante pour

que tous soient alerte donc sans faire de bruit ou perturber la concentration de chacun. La réaction pour le lancement de la répétition est commune donc les trois élèves commencent à taper des mains en même temps. L'adulte évite de donner un signal pour démarrer afin que les élèves trouvent une solution soit consciente soit perceptive pour commencer à taper des mains. Bien évidemment le rythme est à respecter donc les élèves sont amenés à évaluer leur propre production et à encourager et accompagner un élève qui n'y arriverait pas.

VARIANTE :

Les rythmes peuvent être plus compliqués. D'autres modes de frapper peuvent être rajoutés en plus de celui des mains, (sur le carton, les genoux, ...). Des percussions peuvent être proposées (grelots, claves, ...) alors les élèves peuvent être amenés à choisir en plus l'instrument qu'ils ont entendu.

LE TOUCHER

Oral
 enrichir le
 vocabulaire

OBJECTIFS :

Maitriser le vocabulaire de parties du corps en s'appuyant sur les connaissances d'un groupe à partir de différents supports (dessin, sens, mot) lors d'un jeu coopératif sur les 5 sens.

MATÉRIEL :

Cartes avec des dessins de différente partie du corps : genou, pied, ventre, épaule, coude, main, joue, nez, cou, ... Plus complexe : talon, hanche, mollet, avant-bras, paume, ...

DÉROULÉ :

Par équipe de 3 élèves.

Les 3 sont placés les uns derrière les autres. L'adulte montre une carte avec le dessin d'une partie du corps au premier enfant. Celui-ci touche cette partie sur l'élève de devant qui a les yeux fermés à ce moment-là. Le second enfant touche à son tour la partie du corps de celui qui est encore devant et qui ferme à son tour les yeux à ce moment. Une fois cette chaîne réalisée, les trois enfants doivent se mettre d'accord sur la partie du corps qui a été piochée en donnant le mot exact. L'adulte valide, montre la carte si besoin ou donne la réponse et demande aux élèves de toucher sur leur corps en répétant le mot. Faire ce jeu pour trois mots différents pour que les élèves puissent changer de position. Si le contexte ne permet pas de contact direct entre les joueurs, il est possible d'utiliser un objet pour toucher les parties du corps d'un autre élève comme une baguette.

COOPÉRATION :

Le jeu se fait en équipe sans compétition. La réussite dépend de chacun et de la prise en compte de ce que les autres ont fait et dit. Un élève a une information visuelle que les autres n'ont pas. C'est les échanges sur ce qu'ils ont vécu chacun qui peut permettre de valider la proposition d'un des élèves. La carte de départ peut servir de validation. L'apprentissage d'un nouveau mot donne du sens à l'activité car elle a montré un manque dans le vocabulaire d'un ou de plusieurs enfants.

VARIANTE :

proposer du vocabulaire plus compliqué.



LA VUE

Maths
 Exprimer une
 quantité

OBJECTIFS :

Reproduire une quantité avec des objets qui corresponde à ce qui a été vu sur une image grâce à une observation pour repérer les objets mais aussi les quantifier lors d'un jeu coopératif sur les 5 sens.

MATÉRIEL :

Cartes avec différentes quantités d'objets. Objets en nombre suffisant.

DÉROULÉ :

Par équipe de 3 élèves.

Les 3 élèves sont face à une carte avec trois objets de quantités différentes. Une fois qu'ils ont bien observé cette carte, ils vont à une autre table avec des objets. Ils repèrent ainsi les objets qui étaient représentés sur l'image et placent le bon nombre de chaque devant eux. Ils ont la possibilité de retourner à la première table pour regarder de nouveau l'image qu'ils ne peuvent pas transporter. Les échanges peuvent permettre de mettre en place des stratégies pour que chaque élève par exemple soit responsable d'un objet à quantifier.

COOPÉRATION :

Le jeu se fait en équipe sans compétition. La réussite dépend de chacun et de la prise en compte de ce que les autres ont fait et dit. L'observation de l'image peut amener les élèves à se répartir les objets, si ce n'est pas spontané, cela peut être induit par l'enseignant pour éviter qu'un élève plus aisé réalise la tâche seul. Le fait de ne pas pouvoir prendre la carte oblige à une mise en mémoire qui est facilitée par le fait d'être en groupe en se répartissant les objets.

VARIANTE :

Nombre d'objets et de quantités. Imposé à ce que les élèves ne puissent aller à la seconde table que seul et donc le suivant vérifie ce qui a été fait par le premier et peut modifier et le suivant de la même façon et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils soient d'accord.

