



MOI ET LES AUTRES

DOCUMENT ENSEIGNANTS

La mise en jeu de son corps, de ses sens et de ses capacités physiques permet à l'enfant de mieux se connaître, qu'il soit seul ou au milieu des autres.

C'est au cours de cette confrontation avec lui-même et avec ses pairs dans l'action, en observant, en comparant, en imitant, que l'enfant va découvrir les différentes parties de son corps, leurs spécificités, leurs liens.

Il va aussi comprendre qu'il est à la fois semblable et différent des autres enfants. C'est l'observation de ses particularités et de ses similitudes qui lui permet de se reconnaître comme individu unique appartenant à l'espèce humaine.

Cité des enfants 2 - 7 ans Nouvelle Génération

Cycle 1

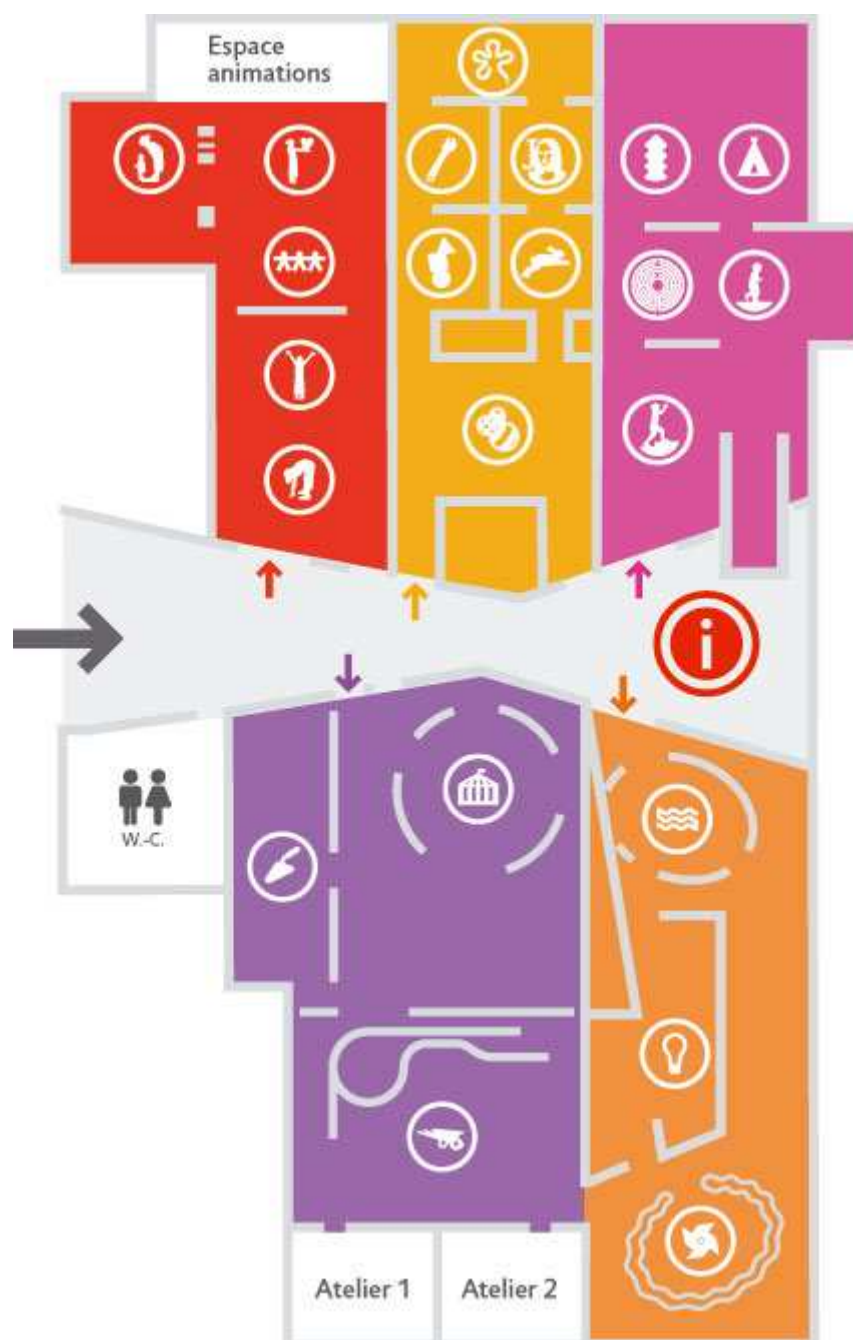
OBJECTIFS

- Découvrir son corps et jouer avec l'image de son corps
- Découvrir et utiliser ses sens
- Découvrir et mettre en jeu ses capacités physiques
- Travailler à côté des autres et avec les autres sur une même activité, un même lieu
- Faire attention à soi et aux autres

CONSEILS avant la visite

- Prévoir une fiche de visite et un plan par accompagnateur
- Préparer la visite avec l'ensemble des accompagnateurs et leur donner les consignes suivantes :
 - Laisser les élèves découvrir les éléments par eux-mêmes
 - Leur demander de verbaliser leurs découvertes, leurs expériences
 - Si besoin, aider les enfants à découvrir les notions ou phénomènes scientifiques développés par l'élément, par un questionnement sans dévoiler directement les réponses
 - Noter les réactions des enfants pour garder une trace réutilisable en classe
 - Prendre des photos des enfants en activité (aide à la mémoire sur les différents éléments)

LE PLAN



LE PARCOURS

Moi

Je me découvre

<i>Mon corps</i>	L'empreinte de ma main	p 5
	Mon image à l'écran	p 7
	Les cabanes miroir	P 8
	Les miroirs	P 9
	Le puits	P 11
<i>Mes capacités</i>	La roue du hasard	P 12
	La boule aux objets	P 13
	Les tubes sonores	P 14
	Les tubes à odeur	P 15
	Les carrés à toucher	P 16
	Le mur de la souplesse	P 17
<i>Grandir</i>	Les manteaux	P 18
	Les vélos	P 18
	Les chaises	P 18
	Les tables	P 18
	La toise	P 19

Les autres

Je sais faire

<i>Garage</i>	La voiture	p 21
---------------	------------	------

Tous ensemble

	Le chantier des petits	p 23
	Le chantier des grands	P 25
	Le cirque	P 27

Le parcours

le thème

l'îlot l'élément

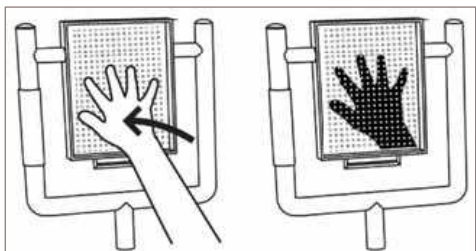
page

Moi

Je me découvre

*Mon corps*

L'EMPREINTE DE MA MAIN



OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES

Faire réaliser à l'enfant son empreinte en creux et en relief. Comparer l'empreinte de sa main à d'autres empreintes.

DOMAINE & COMPETENCES

Découvrir le monde

Reconstituer l'image de son corps à partir d'éléments séparés.

Maîtrise du langage

Reconnaître et nommer les différentes parties de son visage.

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser les élèves expérimenter individuellement le mur d'épingles.

Les inciter à observer la face en creux et celle en relief.

Puis leur proposer de trouver chacun une idée différente de celle du copain. Leur faire observer le lien entre la position de la main et l'empreinte obtenue.

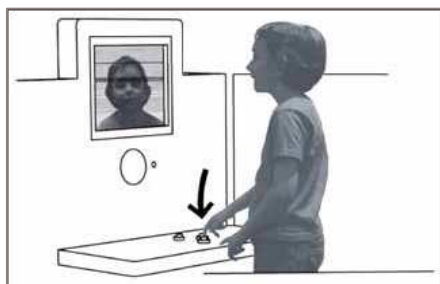
Pour les 2/3 ans.

Rassurer les enfants en jouant avec le mur d'épingles pour leur montrer que ce n'est pas douloureux, puis les laisser explorer librement le jeu.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES



MON IMAGE A L'ECRAN



Découvrir le monde

Maîtrise du langage

Pour les 2/3 ans.

OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES

Permettre à l'enfant de découvrir l'image de son visage sur un écran, de face, de côté, dos.

DOMAINE & COMPETENCES

Reconstituer l'image de son corps à partir d'éléments séparés.

Reconnaître et nommer les différentes parties de son visage.

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Demander à chaque élève de décrire la partie du visage qu'il voit sur l'écran.

Lui faire nommer ou lui donner le terme exact : profil, face, dos.

Aider l'enfant à situer la partie du visage vue à l'écran, en lui demandant de la toucher : « touche ton nez, que vois-tu ? » ; « touche tes cheveux... touche une oreille, l'autre »

Ce jeu connu et apprécié des petits permet également de renforcer l'acquisition d'un vocabulaire spécifique.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES



LES CABANES MIROIR



Découvrir le monde

Maîtrise du langage

Élément particulièrement adapté aux 2/3 ans.

Pour les 4/5 ans.

OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES

Permettre à l'enfant de se découvrir dans des miroirs sous différents angles dans des postures différentes face au miroir.

DOMAINE & COMPETENCES

S'approprier l'image de son corps à partir d'une représentation globale.

Reconnaître et nommer les différentes parties de son corps

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser les élèves découvrir les cabanes miroir. Attirer leur attention sur l'image renvoyée par les miroirs et leur suggérer de changer de positions.

Favoriser la verbalisation en demandant aux enfants de nommer les parties de leur corps. Leur proposer de trouver des postures amusantes ou bizarres.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES



LES MIROIRS



OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES

A partir de la manipulation de différents miroirs, donner la possibilité à l'enfant de percevoir son image tout en jouant à transformer son visage. Sensibiliser les enfants à la relation qu'il y a entre la forme de la surface de réflexion et l'image réfléchi.

DOMAINE & COMPETENCES

Découvrir le monde

Jouer avec l'image de son corps pour se l'approprier.

Maîtrise du langage

S'approprier et utiliser un vocabulaire spécifique.

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser les élèves manipuler individuellement les miroirs.

Solliciter la verbalisation, faire décrire l'image obtenue et permettre ainsi de suggérer un lien entre l'effet d'optique et la position et/ou la forme des miroirs.

Puis leur proposer de faire un concours de grimaces.

Pour les 2/3 ans

Aider l'enfant à situer la partie du visage vue à l'écran, en lui demandant de la toucher : « touche ton nez, que vois-tu ? » ; « touche tes cheveux.... touche une oreille, l'autre »

Ce jeu connu et apprécié des petits permet également de renforcer l'acquisition d'un vocabulaire spécifique.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

LE PUIITS



La voix et l'écoute

OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES

Entendre le son de sa voix enregistrée et restituée.

DOMAINE & COMPETENCES

Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Inciter chaque élève à produire des phrases courtes et à en écouter l'écho.

Puis, proposer que chacun dise la même phrase mais avec une intonation différente.

Ce jeu favorisera le développement de l'écoute.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

Moi

Je me découvre

*Mes capacités*

LA ROUE DU HASARD

OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES

Permettre de sélectionner au hasard, une « mission » à assurer.

DOMAINE & COMPETENCES

Vivre ensemble

Comprendre et respecter une règle du jeu.
Attendre son tour pour jouer

Maîtrise du langage

Reconnaître et nommer des objets.

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Demander à chaque élève de nommer l'un des objets dessinés sur la roue.

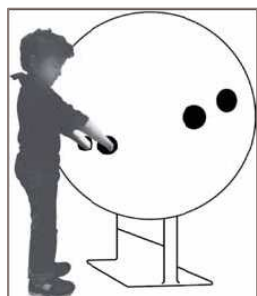
Pour les 2/3ans :

Faire resituer chaque objet dans son contexte, où le trouve-t-on ? à quoi sert-il ?... pour en faciliter l'identification sonore, tactile et olfactive.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES



LA BOULE AUX OBJETS



Découvrir le monde

Maîtrise du langage

A plusieurs :

Pour les 2/3ans :

OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES

Exercer le sens du toucher.
Faire comprendre aux enfants que l'on peut reconnaître des objets uniquement par le toucher.

DOMAINE & COMPETENCES

Associer à des perceptions déterminées l'organe des sens qui correspond : les mains.

Utiliser un vocabulaire précis pour exprimer une sensation tactile, une forme, une texture...

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Demander à chaque élève de nommer l'objet qu'il doit retrouver.

Laisser l'élève toucher, chercher....

Lorsqu'un enfant a retrouvé l'objet, lui proposer de le faire deviner aux autres en le décrivant.

Les aider à dépasser leur peur (mettre la main dans un trou) en le faisant avant ou avec eux

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES



LES TUBES SONORES



Découvrir le monde

OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES

Exercer sa capacité auditive.
Faire comprendre aux enfants que l'on peut reconnaître des objets par les sons qu'ils émettent.

DOMAINE & COMPETENCES

Associer à des perceptions déterminées l'organe des sens qui correspond : l'oreille.

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Demander à chaque élève de nommer l'objet qu'il doit retrouver.

Laisser l'élève écouter, chercher....

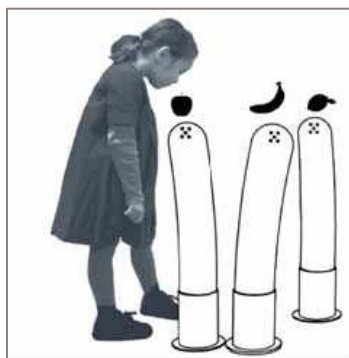
Pour les 2/3ans

Les aider à dépasser leur peur (approcher son oreille des trous) en le faisant avant ou avec eux.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES



LES TUBES A ODEUR



Découvrir le monde

OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES

Exercer sa capacité olfactive.
Faire comprendre aux enfants que l'on peut reconnaître des environnements uniquement par l'odeur.

DOMAINE & COMPETENCES

Associer à des perceptions déterminées l'organe des sens qui correspond : le nez.

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Demander à chaque élève de nommer l'objet qu'il doit retrouver.
Laisser l'élève sentir, chercher....

Pour les 2/3ans :

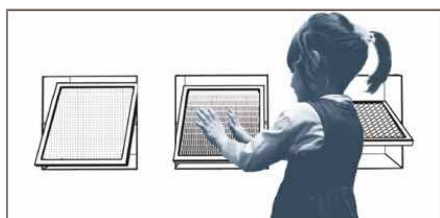
Les aider à dépasser leur peur (approcher son nez des trous) en le faisant avant ou avec eux.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

Exercer le sens du



LES CARRES A TOUCHER



OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES

Exercer le sens du toucher.

DOMAINE & COMPETENCES

Découvrir le monde

Associer à des perceptions déterminées l'organe des sens qui correspond : les mains.

Maîtrise du langage

Utiliser un vocabulaire précis pour exprimer une sensation tactile, une forme, une texture...

Pour les 2/3ans

Laisser l'élève découvrir les différentes matières. L'aider à mettre des mots sur des sensations, en sollicitant des analogies (c'est comme), puis lui demander de montrer les matières douces, celles qui piquent

Pour les 4/5ans à plusieurs

Solliciter la verbalisation :

- 1- en organisant un jeu de devinette : un enfant demande à un autre de trouver une matière rugueuse, lisse, douce, froide....
- 2- les laisser donner leur avis : j'aime, je n'aime pas ...
- 3- leur demander de désigner les matières qu'ils connaissent, leur donner le nom des matières inconnues.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES



LE MUR DE LA SOUPLESSE



Agir et s'exprimer avec son corps
Maîtrise du langage

OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES

Tester ses capacités corporelles (souplesse) à partir de positions possibles et impossibles.
Comparer les performances de l'adulte et de l'enfant.

DOMAINE & COMPETENCES

Mesurer ses capacités, comparer avec l'autre.
Se poser des défis, faire des expériences corporelles.

Utiliser un vocabulaire précis pour décrire une position.

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser chaque élève explorer l'élément.
Puis demander à chacun de montrer aux autres la position qu'il préfère ou qu'il trouve amusante.
Faire décrire la position par les enfants qui regardent.
Introduire des termes de spatialisation : haut, bas, à côté, droite, gauche,...

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

Moi

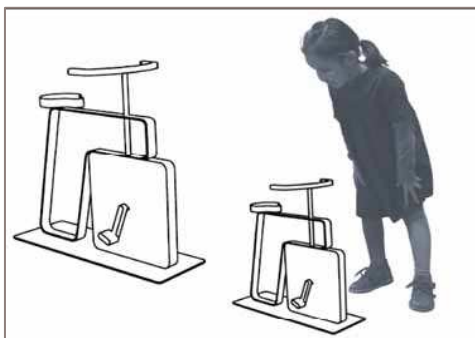
Je me découvre



Grandir

LES MANTEAUX LES VELOS LES CHAISES LES MAINS

OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES



A travers différentes empreintes, objets et vêtements, permettre à l'enfant de retrouver sa taille et de la comparer à celle des autres.

DOMAINE & COMPETENCES

Comparer des objets selon leur taille.

Découvrir le monde

Associer la taille d'un objet à sa taille ou à celle d'un autre (enfant, adulte).

Etablir un lien entre la croissance et la taille des objets.

Maîtrise du langage

Utiliser un vocabulaire précis pour décrire un objet, une taille, et exprimer une comparaison.

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser chaque élève explorer librement l'ilot.
Proposer à chacun de choisir un ensemble d'objets, lui demander de nommer les objets et de les décrire.
Lui demander de trouver celui de cet ensemble qui correspond le mieux à sa taille, celui qui est trop grand ou trop petit.
On joue ainsi avec des notions de taille et de comparaison.

Pour les 2/3ans

Laisser l'élève découvrir et jouer avec les différents objets.
Pour certains, l'observation est une activité à part entière, en effet la contemplation de ces collections d'objets aux tailles surprenantes est source d'étonnement et de plaisir pour le jeune enfant.

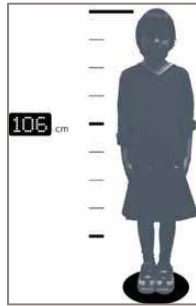
A plusieurs

Demander à l'un des élèves de décrire un objet que les autres doivent retrouver.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES



LA TOISE



Découvrir le monde

OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES

Permettre aux enfants mais aussi aux adultes de se mesurer et de prendre conscience que l'on grandit.

DOMAINE & COMPETENCES

Mesurer sa taille.

Comparer avec un autre (enfant ou adulte).

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Lorsque l'élève s'est positionné, lui lire la mesure indiquée sur le cadran numérique.

A plusieurs

Proposer aux élèves de comparer leur taille.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

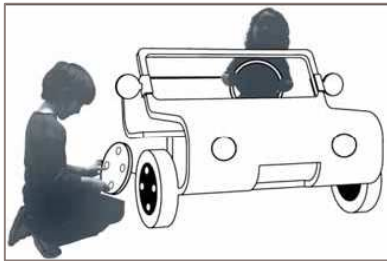
Les autres

Je sais faire

*Garage*

LA VOITURE

OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES



Laisser l'enfant être dans le jeu de rôle du conducteur, du garagiste.
Faire le lien entre toutes les activités du garage qui sont ici mises en scène.

DOMAINE & COMPETENCES

Vivre ensemble

Faire comme....jouer son rôle dans une activité à plusieurs.

Attendre son tour pour jouer.

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant choisir le rôle qu'il veut jouer : conducteur, passager, garagiste (montage ou démontage des enjoliveurs, des pare-chocs ou du bloc moteur....) ou spectateur.

Élément particulièrement adapté aux 2/3ans.

En effet, pour le jeune enfant, le jeu par procuration peut aussi être une source de plaisirs. Observer un autre enfant ou un adulte en train d'accomplir des activités de montage ou démontage ou assister au spectacle d'un départ organisé sont autant de situations qui lui permettent de découvrir, de s'initier et de se lancer à son tour dans le jeu.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

Les autres

Tous ensemble

*Les chantiers*

LE CHANTIER DES PETITS

OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES

Le chantier des petits propose aux plus jeunes de construire une maison à leur échelle : transporter, déplacer des briques, construire (ou déconstruire) les murs.

DOMAINE & COMPETENCES

**Vivre ensemble**

Travailler les uns à côté des autres pour construire les murs de la maison.

Ranger le matériel.

Découvrir le monde

Utiliser des outils pour transporter des briques.

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Après s'être équipé d'un gilet et d'un casque, laisser l'élève découvrir librement la maison, il a besoin de temps pour s'approprier le jeu.

Cette découverte peut se faire en se déplaçant d'un bout à l'autre du chantier ou en observant les autres enfants.

Élément particulièrement adapté aux 2/3ans.

Le laisser choisir l'activité qui l'intéresse : la construction, le transport des briques avec ou sans outil, les allers-retours entre intérieur et extérieur de la maison....

Répétition, maîtrise d'une action ou d'un outil sont source de plaisir pour le jeune enfant.

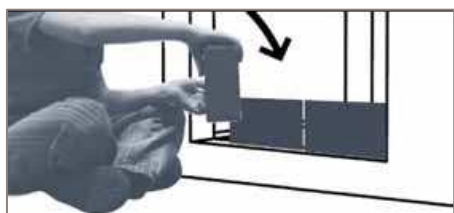
Les enfants coopèrent spontanément autour d'une machine, d'une activité, le jeu s'installe et chacun trouve sa place.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES



LE CHANTIER DES GRANDS

OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES



Susciter la coopération.
Utiliser différentes machines pour réaliser un projet.

DOMAINE & COMPETENCES

Vivre ensemble

Coopérer pour mener à bien un projet.
Travailler avec les autres pour construire une maison.

Découvrir le monde

Utiliser des outils, des machines pour transporter des briques

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Après s'être équipé d'un gilet et d'un casque, laisser l'élève s'approprier le chantier.

Pour comprendre l'objectif du chantier, l'enfant a besoin d'observer les différents postes ou de passer physiquement et activement de l'un à l'autre.

Suggérer aux élèves de se fixer une mission à accomplir, construire un mur, transporter les briques, ou de travailler en équipe....

La coopération se met en place soit

- spontanément par la présence des machines qui nécessitent l'action de plusieurs enfants pour pouvoir fonctionner
- par la volonté d'un enfant qui organise le jeu pour réaliser le projet qu'il s'est fixé.

Chaque élève trouve sa place dans ce chantier et prend du plaisir dans cette activité autonome qu'il peut mener à côté des autres ou avec les autres.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

Les autres

Tous ensemble

*Le cirque*

LE TRAPEZISTE LE FUNAMBULE LES APPARITIONS LE THEATRE D'OMBRE



OBJECTIFS MUSEOLOGIQUES

Inviter les enfants à commander, actionner physiquement, individuellement ou à plusieurs des activités de cirque dans le but de composer tous ensemble, un véritable spectacle collectif.

DOMAINE & COMPETENCES

Vivre ensemble

Réaliser un spectacle pour les autres.

Assister au spectacle réalisé par les autres enfants.

Découvrir le monde

Actionner des manettes pour mettre en mouvement l'artiste du cirque.

Observer le lien entre son action et le mouvement de l'artiste.

Moduler son action pour faire varier le numéro.

SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser les élèves découvrir le cirque, les différents artistes et s'imprégner de l'atmosphère particulière de ce lieu

Ils peuvent être spectateur ou acteur.

Certains numéros peuvent être mis en œuvre par un seul enfant, d'autres nécessitent la présence de plusieurs.

A chaque poste, laisser l'enfant actionner librement les manettes pour qu'il en maîtrise avec aisance la manipulation.

Puis, attirer son attention sur les effets obtenus par son action.

Pour l'aider à faire le lien entre la manipulation et le numéro de l'artiste qu'elle entraîne, lui demander de décrire ce qui se passe lorsqu'il actionne la manette.

L'enfant est obligé de se détacher de la manipulation et d'axer son attention sur l'artiste du cirque.

A plusieurs

Proposer à un enfant d'activer un numéro, les autres regardent. Puis, demander à chacun d'essayer de produire un numéro différent.

Ainsi les enfants sont amenés à moduler leur action et à observer attentivement l'effet obtenu.

OBSERVATIONS DES ÉLÈVES