



JE SAIS FAIRE

DOCUMENT ENSEIGNANTS

Cet espace propose aux enfants des jeux et des expériences pour solliciter leur capacité de réflexion. Ici, l'enfant est amené à anticiper son action avec les « machines à boules », à tester le positionnement des « Equilibristes », à classer avec les « Animaux ». Il résout des problèmes avec le garage, utilise des outils techniques avec la voiture. Il peut également découvrir la correspondance entre les sons et les assemblages de lettres, lire des images et s'entraîner à tracer. L'enfant montre qu'il a des idées et qu'il peut donner une réponse adéquate pour intervenir sur le monde qui l'entoure.

Cité des enfants 2 - 7 ans Nouvelle Génération

Cycle 1

Cycle 2

SOMMAIRE

Je sais faire

<i>Présentation des îlots</i>		p 3
<i>Boules</i>	Machine à boules	p 5
	La tour du temps	p 6
	La tour boule	p 7
<i>Animaux</i>	Les animaux	p 8
	Les bébés	p 9
	Les peaux	p 9
	Les empreintes	p 9
	Les pattes	p 11
<i>Equilibres</i>	Les culbutos	p 12
	Les équilibristes	p 13
	Les balances	p 14
<i>Le garage</i>	La voiture	p 15
	Les pièces détachées	p 16
	Les courroies	
	Les engrenages et le piston	p 17
	Les engrenages et la cloche	
<i>Images</i>	L'image cachée	p 18
	Les histoires en images	p 19
	Les images sans parole	p 20
<i>Traits et lettres</i>	Les stylos lumineux	p 21
	Le fil aimanté	p 22
	La peinture au doigt	p 23
	Les lettres parlantes	p 24

Thème

L'îlot L'élément **L'ELEMENT**

page

Je sais faire

Boules

Cet espace développe la capacité de l'enfant à effectuer des correspondances entre une action et son résultat ainsi que la capacité à anticiper.

La machine à boules incite l'enfant à prévoir le cheminement des boules en liège sur une grande construction en bois.

La tour boule et la tour du temps offrent aux plus jeunes des jeux d'apparition/disparition.

Animaux

Dans cet îlot, l'enfant est incité à trier, comparer, réaliser des associations. Avec les animaux, il classe et range. En effet, il doit associer un animal à quatre de ses caractéristiques : sa peau, ses empreintes, le nombre de ses pattes et l'aspect de ses petits. Le fait d'organiser les choses lui permet de mieux comprendre le monde qui l'entoure.

Equilibres

Dans cet espace, l'enfant expérimente des équilibres et des déséquilibres. Il crée et compare des situations d'équilibre avec « les équilibristes » et « les balances ». Avec les « culbutos », il agit sur le centre de gravité et compare les différentes positions qui en résultent.

Le garage

Cet espace permet à l'enfant de développer sa motricité fine qui sert à réaliser des tâches d'ordre mécanique et qui est indispensable dans l'apprentissage des activités du quotidien. « La voiture » permet de travailler les actions de visser/dévisser. « Les engrenages » concernant la résolution de problèmes. « Les pièces détachées », et le fait de démonter et remonter le moteur incitent l'enfant à développer sa capacité à réaliser des correspondances.

Images

Cet îlot est celui de l'éducation au regard et à la lecture d'images. Comprendre le contenu de l'image implique entre autre de savoir la découper, d'en déplacer les éléments constitutifs et de les réorganiser. Plusieurs jeux multimédia, comme « Les histoires en images » ou « L'image cachée », proposent à l'enfant d'exercer ses capacités de lecture d'image : de l'image fixe à l'image animée, ou du détail à l'image complète.

Avec « Les images sans parole », les enfants associent une représentation en mouvement (le geste de la main) avec une représentation symbolique, une image simplifiée. Cette approche de la communication non verbale est aussi une sensibilisation à la différence.

Traits

Dans cet espace, l'enfant délire peu à peu ses gestes pour arriver progressivement au tracé et plus tard à l'écriture. Avec les « stylos lumineux », il sort de la feuille pour tracer sur les murs ou sur le plancher. « Le fil aimanté » permet à l'enfant de tracer en modelant, sortant ainsi du dessin habituel. « La peinture au doigt » est une expérience virtuelle et colorée demandant plus de précision. Les outils et les tailles d'outils varient et l'enfant peut même réaliser des traits tactiles.

Lettres

Dans cet îlot, l'élément « Les lettres parlantes », permet à l'enfant de se familiariser avec l'alphabet, dans son aspect visuel et sonore, mais aussi dans son aspect tactile. Cette approche ludique peut faciliter l'apprentissage de ce code indispensable à la lecture.

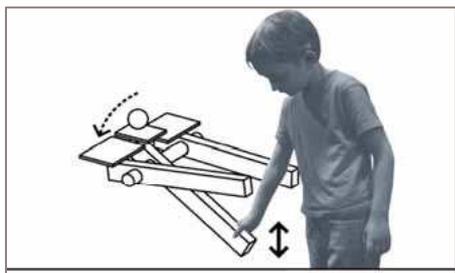
Je sais faire

*Boules*

MACHINE A BOULES

OBJECTIFS

Faire fonctionner une machine grâce à différents systèmes de levage.
Trouver la position et l'action adéquate pour le parcours de boule.



ACTIVITES DE L'ENFANT

Actionner les différentes manettes de la machine.

Observer les relations de cause à effet entre la mise en action des différentes manettes et le déplacement de la boule.

Par tâtonnement, faire progresser la boule d'une extrémité à l'autre de la machine.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Après avoir laissé l'enfant découvrir et manipuler la machine, lui demander ce qu'il faut faire, si cela est nécessaire lui préciser l'objectif du jeu : faire cheminer la boule du point de départ au point d'arrivée.

La répétition des manipulations va permettre à l'enfant d'intégrer la notion de successions et d'irréversibilité des étapes de progression de la boule. A plusieurs, on peut proposer à chaque enfant d'occuper un poste. Cela fait intervenir la notion de travail en équipe où chacun a une action précise à accomplir à un moment déterminé.

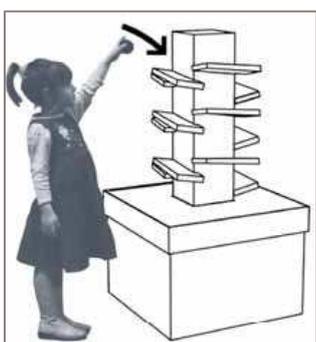
Je sais faire

*Boules*

LA TOUR DU TEMPS

OBJECTIFS

Observer la descente progressive d'une boule.



Élément particulièrement
adapté aux 2/3ans.

ACTIVITES DE L'ENFANT

Manipuler.

Observer le déplacement par étage de la boule.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant découvrir le jeu.

L'action répétitive est source de plaisir pour le jeune enfant.

Elle lui permet d'acquérir la maîtrise du geste et de s'assurer du pouvoir qu'il a sur les objets : à chaque fois qu'il pose la boule en haut de la tour, la même action se produit.

Je sais faire

*Boules*

LA TOUR BOULE

OBJECTIFS

Amener l'enfant à faire disparaître et à retrouver un objet.



ACTIVITES DE L'ENFANT

Manipuler.

Observer la disparition puis l'apparition de la boule.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant découvrir le jeu.

En plus de la répétition, l'effet de surprise ajoute au plaisir du jeune enfant.

En effet, l'apparition de la boule se fait de manière aléatoire sur l'une des 4 faces au bas de la tour.

Élément particulièrement
adapté aux 2/3ans.

Je sais faire

*Animaux*

LES ANIMAUX

OBJECTIFS

Faire choisir un animal parmi quatre différents.
Inciter à une observation attentive de différentes morphologies animales.

ACTIVITES DE L'ENFANT

Faire un choix.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant choisir un animal.
Lui demander de le nommer et de le décrire.
On peut jouer à reconnaître les différents animaux, les nommer puis évoquer leurs caractéristiques (cri, poils, plumes, pattes...).

Pour les 2 / 3 ans.

On peut ensuite passer sur chaque plot avec l'enfant pour confirmer ces évocations.

Je sais faire

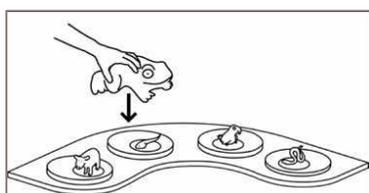


Animaux

LES BEBES

OBJECTIFS

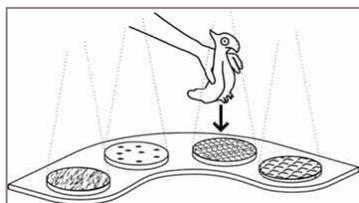
Apparier les animaux en rapprochant ceux de la même famille.



LES PEAUX

OBJECTIFS

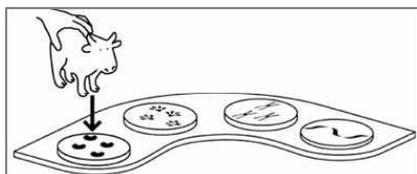
Sensibiliser à la diversité des peaux dans le monde animal. Mettre en relation un animal avec la peau qui le recouvre.



LES EMPREINTES

OBJECTIFS

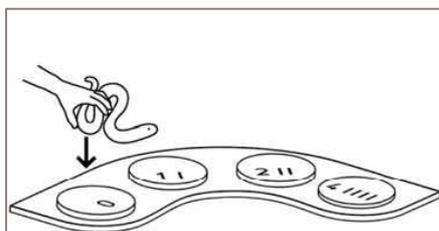
Inciter à une observation attentive de différentes empreintes laissées par les animaux. Attirer l'attention sur le lien entre la forme de la patte et la trace qu'elle crée.



LES PATTES

OBJECTIFS

Amener l'enfant à trier les animaux selon le critère du nombre de leurs pattes.



ACTIVITES DE L'ENFANT

Observer les animaux.

Comparer les différentes propositions avec l'animal choisi.

Associer à l'animal choisi une proposition.

Utiliser des connaissances préalables.

Dénombrer en utilisant différents procédés :

- reconnaissance instantanée de petites quantités,
- évocation de la comptine numérique,
- comparaison des collections.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant découvrir les différents éléments puis lui demander d'expliquer ce qu'il doit faire :

- retrouver le bébé de...
- retrouver l'empreinte, la trace de
- retrouver la peau de
- retrouver le nombre de pattes de

Le laisser trouver la réponse soit en utilisant ses connaissances, soit par déduction, soit par comparaison, soit par tâtonnement.

Laisser l'enfant résoudre le problème numérique posé en utilisant la procédure qui convient le mieux à cette période de son développement cognitif.

Pour l'aider à mémoriser la notion, lui demander de verbaliser la bonne réponse : la vache a 4 pattes, le bébé de la grenouille est un têtard

Pour les 2 / 3 ans.

Procéder par évocation de la comptine numérique accompagnée du comptage sur les doigts de la main.

Je sais faire

*Equilibres*

LES CULBUTOS

OBJECTIFS

Jouer avec les notions de déséquilibre et de retour à l'équilibre.



ACTIVITES DE L'ENFANT

Manipuler les jeux proposés.

Positionner de différentes manières les éléments.

Observer les résultats.

Etablir une relation de cause à effet entre la position et l'équilibre ou le déséquilibre.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant découvrir seul l'objet.
La manipulation répétitive d'un objet à la fois connu et différent par sa taille, apporte le plaisir et la surprise qui vont permettre aux jeunes enfants d'entrer dans le jeu et de s'y attarder pour aborder et expérimenter ces notions d'équilibre et de déséquilibre.

A plusieurs, leur proposer de trouver chacun un équilibre différent.

Élément particulièrement adapté aux 2/3ans.

Pour les plus grands.

Je sais faire

*Equilibres*

LES EQUILIBRISTES

OBJECTIFS

Inciter à créer différentes situations d'équilibre et les comparer.



ACTIVITES DE L'ENFANT

Manipuler les jeux proposés.

Positionner de différentes manières les éléments.

Observer les résultats.

Etablir une relation de cause à effet entre la position et l'équilibre ou le déséquilibre.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant manipuler les différents équilibristes. L'inciter à énoncer ce qu'il observe et à comparer les équilibres obtenus.

A plusieurs, chacun peut prendre un équilibriste différent et trouver son point d'équilibre. Chaque enfant devra commenter l'équilibre obtenu.

Je sais faire

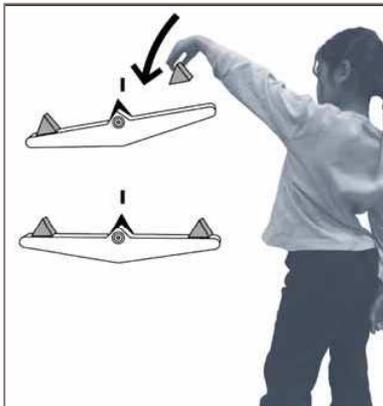
Equilibres



LES BALANCES

OBJECTIFS

Permettre aux enfants de se familiariser avec les notions de poids et d'équilibre.



ACTIVITES DE L'ENFANT

Manipuler les jeux proposés.

Positionner de différentes manières les éléments.

Observer les résultats.

Etablir une relation de cause à effet entre la position et l'équilibre ou le déséquilibre.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

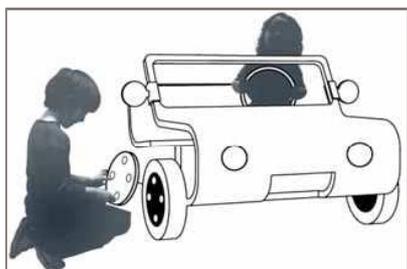
Laisser l'enfant manipuler les balances.
Puis, lui demander de décrire ce qu'il observe.
C'est en énonçant ce qu'il voit que l'enfant commencera à faire un lien entre la cause et l'effet obtenu.
On peut lui demander ensuite de mettre en équilibre une balance ou de comparer des masses.

Je sais faire



Le garage

LA VOITURE



OBJECTIFS

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.

ACTIVITES DE L'ENFANT

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

Attendre son tour pour jouer.

SUGGESTIONS 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.

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.

Rappeler les consignes de sécurité, port de la ceinture, rester correctement assis à l'arrière de la voiture.
Mettre un nom sur les différents éléments de la voiture et sur les différents outils utilisés par le garagiste.

Élément particulièrement adapté aux 2/3ans.

Pour les plus grands.

Je sais faire

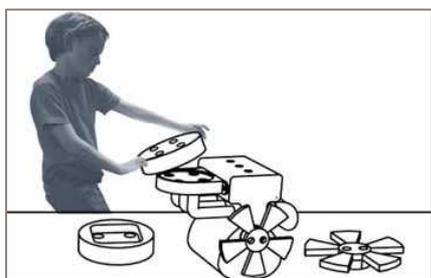


Le garage

LES PIÈCES DÉTACHÉES

OBJECTIFS

Reconstruire un objet simplifié issu de la voiture en choisissant la bonne vis, le bon outil et le bon ordre de montage.



ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Monter, démonter les différentes pièces de la voiture ou du moteur.

Choisir l'outil approprié et l'utiliser.

Lire et comprendre un plan de montage.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant découvrir l'établi du mécanicien. Puis l'inciter à nommer les pièces détachées présentées et à faire le lien avec celles utilisées pour le montage et le démontage de la voiture.

Ensuite, l'enfant peut remettre en état un moteur, pour cela il peut procéder par tâtonnement ou en suivant les indications du plan de montage pour les plus grands.

L'aide de l'adulte est la bienvenue pour la lecture du plan de montage et la désignation des différentes pièces.

Les plus petits apprécieront le rangement par association (un objet / une place). Nommer avec chaque pièce rangée.

Pour les 2 / 3 ans.

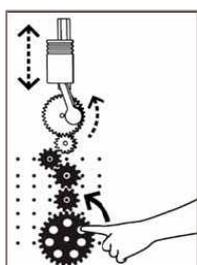
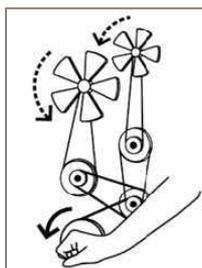
Je sais faire

*Le garage*

LES COURROIES

LES ENGRENAGES ET LES PISTONS

LES ENGRENAGES ET LA CLOCHE



OBJECTIFS

Familiariser l'enfant avec un système mécanique simple.

ACTIVITES DE L'ENFANT

Faire différents assemblages avec les courroies ou les engrenages.

Observer les résultats obtenus.

Etablir une relation de cause à effet entre l'assemblage mis en place et la mise an action des hélices, de la cloche ou du piston.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser les enfants expérimenter les différents systèmes. Puis, leur demander de préciser l'objectif à atteindre pour chacun d'entre eux :

- mettre en mouvement les hélices
- faire monter le piston le plus haut possible
- faire sonner la cloche

La mise évidence de l'objectif permet d'attirer l'attention sur l'effet obtenu et de faire un lien entre cet effet et la mise place des différents engrenages ou courroies.

Leur demander d'atteindre ces objectifs ou les y aider.

Je sais faire

Images

L'IMAGE CACHEE

OBJECTIFS

Découvrir le sens d'une image à partir d'un indice.
Développer l'esprit critique.

ACTIVITES DE L'ENFANT

Découvrir un détail, un indice d'une image cachée et l'interpréter.

Faire une hypothèse sur l'image à découvrir.

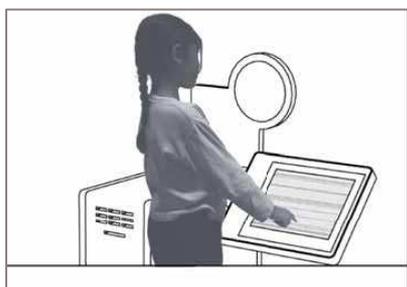
Vérifier l'hypothèse.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant découvrir le jeu multimédia.
L'inciter à toucher l'écran s'il n'ose pas le faire spontanément.

Après avoir découvert 2 ou 3 images, solliciter la verbalisation des hypothèses pour aider l'enfant à comprendre que le sens d'une image peut varier en fonction des indices donnés.

Je sais faire

*Images***LES HISTOIRES EN IMAGES****OBJECTIFS**

Résoudre un problème simple inscrit dans une narration.

ACTIVITES DE L'ENFANT

Regarder attentivement une saynète et comprendre le problème posé.

Choisir un élément et l'intégrer pour résoudre le problème.

Vérifier la pertinence du choix.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant découvrir le jeu multimédia.

L'inciter à toucher l'écran s'il n'ose pas le faire spontanément.

Lui demander de décrire la saynète présentée et d'expliquer le problème rencontré par le personnage.

Laisser l'enfant faire son choix librement et en vérifier la pertinence.

L'humour des situations permet de relativiser la notion de réussite, il s'agit davantage de permettre à l'enfant de comprendre que l'on peut modifier le sens d'une histoire en intégrant différents éléments.

Je sais faire

Images

LES IMAGES SANS PAROLE

OBJECTIFS

Permettre à l'enfant de comprendre et associer deux types de représentation d'un élément (image et mime).

Sensibiliser l'enfant à une communication non verbale.

ACTIVITES DE L'ENFANT

Observer une image.

Regarder et comprendre un message geste.

Associer image et gestuel

Découvrir un autre mode de communication que le langage.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant découvrir le jeu multimédia.

L'inciter à toucher l'écran s'il n'ose pas le faire spontanément.

Lui demander d'expliquer ce qu'il doit faire.

Laisser l'enfant désigner seul l'image qui lui semble correspondre à la représentation gestuelle.

Dans ce jeu au-delà de la réussite ce qui est important c'est la découverte et l'approche ludique d'un autre mode de communication.

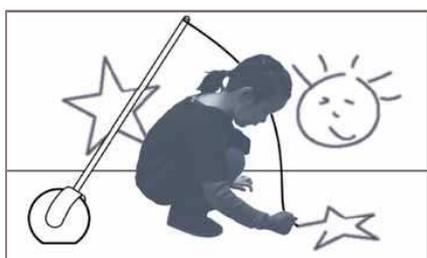
Je sais faire

*Traits et lettres*

LES STYLOS LUMINEUX

OBJECTIFS

Permettre aux enfants de délier leurs gestes.
Laisser libre cours à l'imagination des enfants en leur permettant d'agir sur une surface étonnante.



ACTIVITES DE L'ENFANT

Tracer pour : le plaisir du geste, laisser une trace.

Utiliser tout son corps pour tracer dans un grand espace.

Découvrir un outil et une surface inhabituels.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant découvrir et jouer avec ce stylo lumineux.

Petit à petit, ces gestes vont s'amplifier, l'enfant se laisse aller au plaisir de la trace laissée par cet outil extraordinaire sur une surface étonnante.

Pour les plus grands, la création, l'observation de la relation entre geste et tracé, la comparaison avec les tracés des autres enfants sont source d'intérêt, d'analyse et d'étonnement.

A plusieurs, on peut organiser des joutes graphiques, on peut superposer, associer, mettre en parallèle des tracés,...

Pour les 2 / 3 ans.

Le jeune enfant prend du plaisir à bouger, reproduire des gestes qu'il maîtrise plus ou moins et à observer les traces faites volontairement ou involontairement au gré de ses mouvements.

La répétition, la surprise, la trace qui disparaît, celle qui apparaît sont autant d'éléments qui captivent le tout petit.



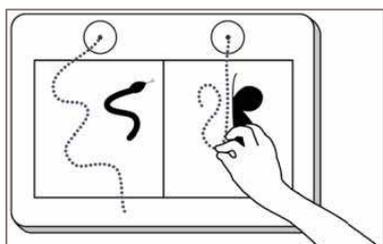
Je sais faire

Traits et lettres

LE FIL AIMANTE

OBJECTIFS

S'entraîner au geste pour créer des courbes, des vagues, des traits droits.



ACTIVITES DE L'ENFANT

Tracer et reproduire un graphisme.

Maîtriser son geste pour reproduire un motif.

Adapter le tracé à un petit format.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant découvrir le matériel mis à sa disposition pour tracer en relief dans un espace limité. Dans un premier temps, il peut reproduire les graphismes proposés, puis lui suggérer de trouver d'autres idées.

A plusieurs, on peut faire un concours d'idées, trouver un tracé différent de celui des autres enfants.

Je sais faire



Traits et lettres

LA PEINTURE AU DOIGT

OBJECTIFS

Expérimenter une interface virtuelle.
Donner la possibilité à l'enfant de tracer et dessiner ce qu'il souhaite.

ACTIVITES DE L'ENFANT

Tracer pour représenter.

Maîtriser son geste pour réaliser son projet de représentation.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant découvrir le jeu multimédia.
L'inciter à toucher l'écran s'il n'ose pas le faire spontanément.
Le laisser dessiner ce qu'il veut, lui suggérer d'utiliser les différentes couleurs puis le laisser expérimenter les différentes possibilités du jeu (changement de couleur, mélange ...)
Si l'enfant joue avec les mélanges de couleurs, attirer son attention sur les couleurs utilisées et les mélanges obtenus c'est par la verbalisation qu'il peut ainsi intégrer ces expériences (jaune + rouge = orange).

Je sais faire

*Traits et lettres*

LES LETTRES PARLANTES

OBJECTIFS

Amener l'enfant à réaliser qu'une série de lettres posées les unes à côté des autres et lues de gauche à droite peut constituer un mot compréhensible.



ACTIVITES DE L'ENFANT

Positionner des lettres pour écrire.

Associer lettre et son.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant manipuler les lettres et les placer comme il veut sur les supports prévus à cet effet. Les associations sont fortuites ou volontairement choisies. En écoutant les sons produits par les lettres puis les syllabes, l'enfant constate que certaines associations sont connues (PA) et peuvent même parfois former un mot (PAPA).

On peut leur suggérer d'écrire un mot connu (prénom s'il est court ou autre mot familier bonbon,...).