

Ces extraits sont issus des outils de l'Ageem.

Vous pouvez les retrouver dans le CD « Jouer à l'école maternelle... c'est apprendre »

collection

école maternelle :  
les *outils* de l' **ageem**  
Association Générale des Enseignants  
des Ecoles et classes Maternelles publiques

# Jouer à l'école maternelle...



## C'est apprendre.

Pour commander rendez-vous sur le site de l'Ageem :

<http://www.ageem.fr/>

ou envoyez un courriel :

celine.larpin@wanadoo.fr

## 7. Projets en partenariat

### PRINCIPE DU DEFI « DES PETITS SAVANTS »

→ « Mettre en place une activité d'échange ludique à caractère scientifique entre plusieurs classes.



Le défi « des petits savants » 2007 établit un projet entre 3 classes de Petite et Moyenne sections des Ecoles Maternelles :

de Madame Pawlak (Maternelle SAVY BERLETTE)

de Madame Hespelle (Oscar Cléret ARRAS)

de Madame St Léger (Le Chat Botté CAMPAGNE LES HESDIN)

#### Le fil conducteur du projet est l'étude de trois albums :

- Perdu ? Retrouvé ! (Oliver Jeffers KALEIDOSCOPE)
- Un tout petit coup de main (Ann Tompert KALEIDOSCOPE)
- Bascule (Yuichi Kimura DIDIER JEUNESSE)

Chaque classe s'est appropriée ces albums à son rythme, les enseignantes se rencontrant régulièrement pour mutualiser leur pratique.

L'étude de ces trois albums a donné lieu à un travail d'imprégnation, de construction de sens et à des points de départ de nombreuses expériences menées en classe :

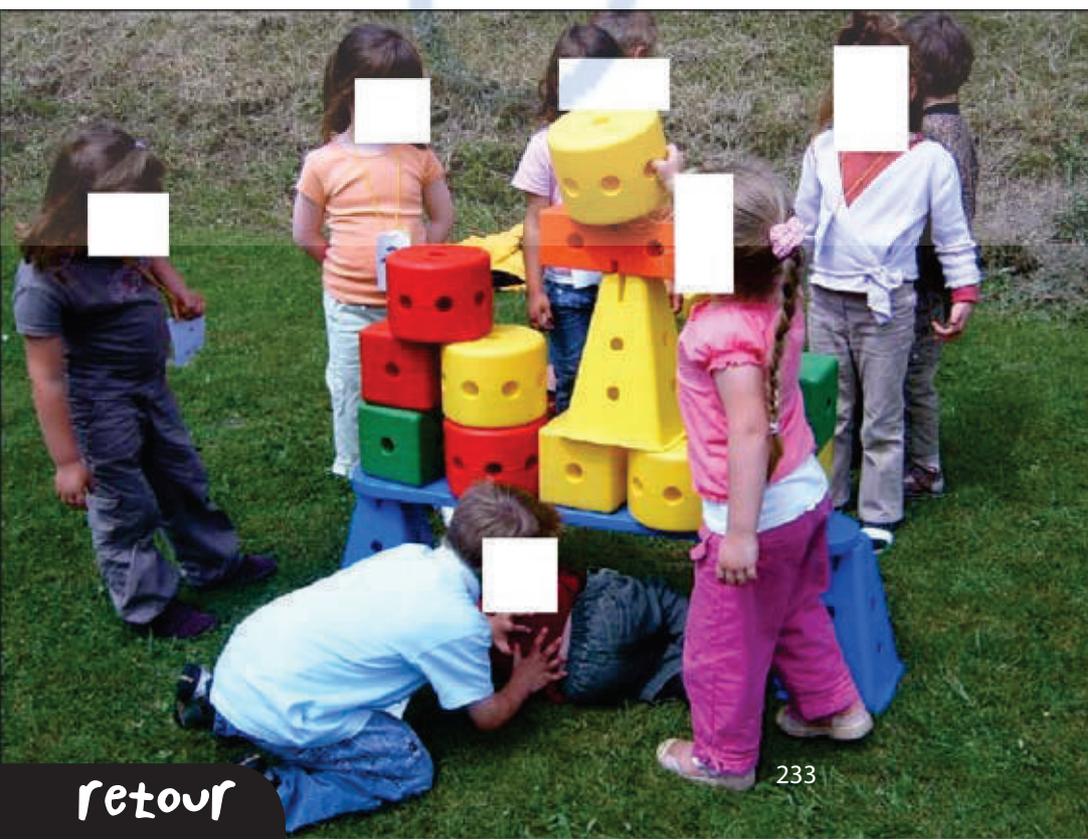
- sur l'eau (Perdu ? Retrouvé !)
- sur l'équilibre et les masses (Un tout petit coup de main et Bascule)

Le midi, nous avons pique-niqué ; l'après-midi fut consacré à « agir et s'exprimer avec son corps » (jeux d'équilibre...) et à la dégustation des quatre quarts !

Une bonne expérience à renouveler !

Suite à ce défi, les parents furent invités à une **exposition** des différents ateliers de la journée (avec photos et matériel de chaque atelier) et des expériences menées en classe.

Chaque enfant réalisa un **dossier sur l'eau et l'équilibre** (comptes-rendus d'expériences, évaluations...)

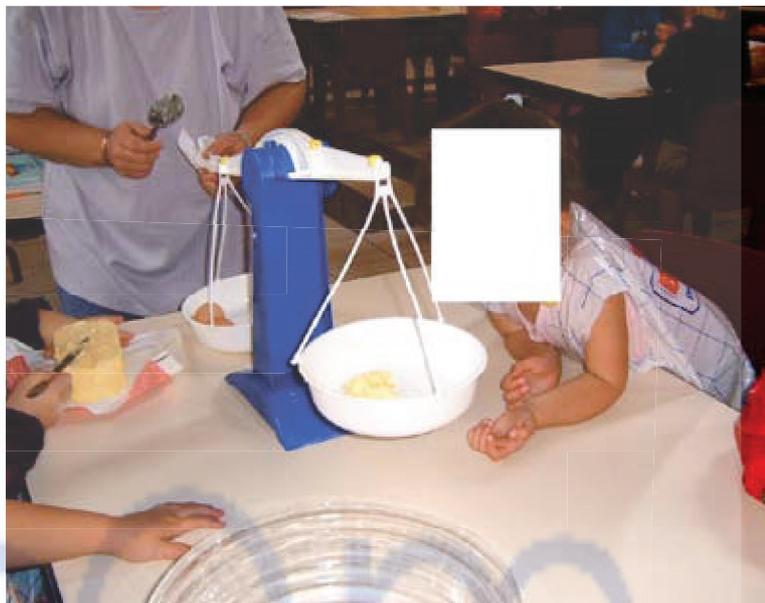


## « Le quatre-quarts »

En liaison avec les albums

« Bascule » (Yuichi Kimura) Didier Jeunesse

« Un tout petit coup de main » (Ann Tompert) Kaléidoscope



### COMPETENCES :

- Décrire un type d'écrit : la recette, nommer les différentes parties
- Prendre des informations nécessaires à la réalisation de la recette
- Réaliser la recette en respectant les différentes étapes
- Se servir d'une balance : Equilibrer des aliments (prendre le poids des œufs en référence)

### MATERIEL :

- Ingrédients (2 œufs, farine, sucre, beurre, 1/2 sachet de levure alsacienne)
- Ustensiles (fouet, saladier, cuillère, une balance, une spatule, un moule à gâteau)
- Affiche de la recette

### ORGANISATION :

Groupe de 5 à 6 joueurs

### LE BUT DU JEU :

Réaliser la recette du quatre-quarts sans l'aide de l'adulte.

### DEROULEMENT ET REGLES :

Découvrir et décrire la recette du quatre-quarts (lecture de l'affiche) : relever des indices visuels sur les écrits et les images.

Découvrir les différents ustensiles et ingrédients.

Réaliser la recette en respectant les différentes étapes.

Nettoyer le plan de travail et les ustensiles.



## « COMPARER DES MASSES »

En liaison avec les albums

« Bascule » (Yuichi Kimura) Didier Jeunesse

« Un tout petit coup de main » (Ann Tompert) Kaléidoscope

### COMPETENCES :

- Comparer des masses
- Nommer l'objet le plus lourd, le plus léger
- Vérifier en expérimentant
- Trier des objets : ranger les résultats dans un tableau (après chaque expérience, poser la carte photo dans un tableau)
- Valider les résultats

### MATERIEL :

- Une peluche faisant référence à un des deux albums (l'éléphant)
- 16 objets (+ ou - lourds que la peluche) : ballon de baudruche gonflé, grande bouteille d'eau vide, paquet de fourchettes en plastique, livre, panier en osier avec fruits en plastique, petite bouteille remplie de sable, pâte à modeler, sac de plumes, pochette de crayons de couleur, boîte de mouchoirs, voiture, objet en meccano, couteau en plastique, cube en bois, sac de polystyrène, morceau de tissu
- 1 cintre, 2 plots, 3 barres, 2 clips ASCO, 2 crochets ou épingles à linge
- 16 cartes photos
- Blu-tack
- Tableau pour validation des résultats
- Affiche avec les résultats

### ORGANISATION :

Groupe de 5 à 6 joueurs

### LE BUT DU JEU :

« Trouve qui est plus lourd et plus léger que l'éléphant, donne un avis puis vérifie en utilisant cette balance »

« Pose la photo correspondant à ta réponse dans le tableau »

Vérification quand tous les objets ont été pesés

Manipulation libre si temps supplémentaire

### DEROULEMENT ET REGLES :

- Les joueurs jouent chacun leur tour : ils choisissent un objet, émettent une supposition, pèsent leur objet, puis pose la carte photo correspondante au résultat de l'expérience
- Quand tous les objets ont été pesés, ils comparent leurs résultats avec l'affiche réponses
- Si des réponses sont fausses, ils recommencent les pesées erronées

