

<u>Discipline</u> : Sciences	<u>Date</u> :	<u>Niveau</u> : Cycle 2 (CP)
<u>Titre de la séquence</u> : Les 5 sens	<u>Séance n°5</u> : Le toucher (2)	
<u>Référence aux I.O (et/ou) aux fiches d’accompagnement</u> : Faire prendre conscience de certaines caractéristiques du corps.		
<u>Objectifs notionnels</u> : - Découverte et rôle du toucher pour percevoir les formes et les textures et/ou <u>méthodologiques</u> : - Observer de façon tactile - Rechercher un vocabulaire adéquat - Prendre place dans une situation de communication : écoute et prise de parole - Utilisation et rédaction de textes prescriptifs (règles du jeu)		
<u>Matériel</u> : - collectif : - de groupe : des sacs poubelles opaques, des élastiques, un bouchon de liège, une capsule, une mini pince à cheveux, 2 cotons-tiges, un malabar, une gomme, une allumette, une fourchette en plastique, un morceau de bois, du papier de soie, une boule d’aluminium, un morceau de tissu, de la laine, une ficelle, un morceau de coton, du papier de verre, du papier peint en relief, du carton ondulé, un morceau de polystyrène, du coton, un bout de tissu, un morceau de moquette, une plume, des objets réalisés en carton (deux carrés, deux triangles, deux rectangles, deux demi-cercles et deux cercles), une bague, une épingle à nourrice, un capuchon de stylo, carrés en carton dans lesquels ont été percés des trous (l’un n’est pas percé, un autre en a 2, l’autre 4, l’autre 6 et le dernier 7), un drap - individuel : cahier de brouillon ou cahier d’expériences		

Durée	Organisation matérielle Rôle du maître	Déroulement	Analyse
5 min	Collectif	<p><i>Il est préférable de prévoir pour cette séance le soutien d'un aide-éducateur ou d'un ou deux parents d'élèves.</i></p> <p>Présentation de l'activité :</p> <p>La classe fonctionne toujours en six ateliers. Un jeu en relation avec le toucher est proposé à chaque groupe. Nous avons donc six jeux différents ; la consigne du jeu est donnée oralement dans chaque atelier puis reformulée par un enfant. Il n'est pas toujours facile d'organiser ces ateliers en même temps. Il faut veiller, si certains groupes sont en avance, de pratiquer des échanges de jeu entre des couples des groupes, afin de réguler les activités.</p> <p>Rappel de la séquence précédente sur le toucher. Mise en ateliers.</p> <p>Consigne : « Vous serez par groupe. Dans chacun des groupes, du matériel sera à votre disposition. Avec ce matériel, vous découvrirez un jeu n'utilisant que le sens du toucher. Vous devrez ensuite rédiger sa règle. »</p>	

30 min	Groupes de 4	<p>Mise en situation :</p> <p>1^{er} jeu : Trouve le nom des objets qui se trouvent dans le sac, uniquement en les touchant.</p> <p><u>Matériel</u> : un bouchon de liège ; une capsule ; une mini pince à cheveux ; un coton-tige ; un malabar ; une gomme ; une allumette.</p> <p>Les élèves écrivent la solution afin qu'ils puissent vérifier leur réussite au jeu en ouvrant ensuite le sac.</p> <p>2^{ème} jeu : Trouve la matière des objets présents dans le sac.</p> <p><u>Matériel</u> : une fourchette en plastique ; un morceau de bois ; du papier de soie ; une boule d'aluminium ; un morceau de tissu ; de la laine ; une ficelle ; un morceau de coton.</p> <p>Les enfants écrivent leurs solutions pour ensuite vérifier leurs réponses en ouvrant le sac.</p> <p>3^{ème} jeu : Associe les objets qui se ressemblent par le toucher.</p> <p><u>Matériel</u> : du papier de verre ; du papier peint en relief ; du carton ondulé ; un morceau de polystyrène ; du coton ; un bout de tissu ; un morceau de moquette et une plume.</p> <p>Chaque enfant passe ses mains dans le sac fermé par un élastique et, à tour de rôle, chaque élève doit sortir du sac un couple de deux objets et les mettre de côté.</p> <p>4^{ème} jeu : Regroupe les objets qui se trouvent dans le sac par couples. Tu pioches d'abord une forme que tu peux regarder puis tu recherches dans le sac le deuxième exemplaire de cette même forme en utilisant uniquement le toucher.</p> <p><u>Matériel</u> : les objets sont réalisés en carton. On a deux carrés, deux triangles, deux rectangles, deux demi-cercles et deux cercles.</p> <p>Les enfants jouent à tour de rôle à faire des paires sachant que tout objet sorti, l'est définitivement.</p> <p>5^{ème} jeu : Retrouve dans le sac les objets suivants : une bague ; une épingle à nourrice ; un capuchon de stylo et un coton-tige.</p> <p><u>Matériel</u> : bague, épingle à nourrice, capuchon, coton-tige ...</p>	
--------	--------------	---	--

10 min	Collectif	<p>Tous ces objets se trouvent dans le même sac et les élèves doivent sélectionner, grâce au toucher, les objets demandés. S'ils sortent un objet qui ne fait pas partie de la liste, ils ne doivent pas le remettre dans le sac : tout objet sorti, l'est définitivement.</p> <p>6^{ème} jeu : Range les carrés dans l'ordre croissant : de celui qui a le moins de trou à celui qui en a le plus.</p> <p>Matériel : On dispose de carrés en carton dans lesquels ont été percés des trous. L'un n'est pas percé, un autre en a 2, l'autre 4, l'autre 6 et le dernier 7. + un drap.</p> <p>Les enfants touchent les carrés qui sont placés sous un drap et doivent compter, en les touchant, leur nombre de trous afin de les replacer en ligne, toujours sous le drap, dans l'ordre croissant. Ils peuvent se rendre compte de leur réussite du jeu, en soulevant finalement le drap.</p> <p>Après la phase de jeu (certains jeux d'ailleurs nécessitent de passer par l'écriture de la solution), un moment d'écriture est prévu pour que les élèves mettent par écrit la consigne de jeu qui leur a été donnée.</p> <p>Si certains groupes sont en avance, il est intéressant de pratiquer des échanges de jeu entre des couples des groupes. Ainsi deux groupes peuvent tester la consigne et le jeu d'un groupe voisin et voir leur consigne être testée - ce qui enrichit ensuite le bilan.</p> <p>Mise en commun :</p> <p>Un enfant de chaque atelier vient au tableau, présenter aux autres le jeu auquel son groupe a joué et lit la consigne qu'ils ont rédigée.</p> <p>On voit si elle est bien complète.</p> <p>Si des groupes ont pu échanger leur consigne et donc leur jeu, on écoute les critiques qui sont émises quant à la qualité des consignes : permettent-elles de jouer correctement au jeu ou non ?</p> <p>Si les échanges de consignes et de jeux n'ont pas pu avoir lieu, il est important, après la lecture de la consigne par celui qui l'a écrite, de choisir un autre enfant qui essaie de faire le jeu en question pour mettre en œuvre la consigne proposée.</p> <p>On peut ainsi voir rapidement si elle fonctionne ou non.</p> <p>Conclusion :</p> <p>On peut reconnaître certains objets uniquement en les touchant avec les doigts.</p>	
--------	-----------	---	--