

Fiche destinée aux maitres de stages :

Thème exploité : Activités à partir d'une histoire racontée

Compétences :

Activité 1 : Français

- Orienter son écoute en fonction de la situation de communication

Activité 2 : Éveil scientifique

- Investiguer des pistes de recherche

Activité 3 : Mathématiques

Traitement de données → Organiser selon un critère

Concepteur : Storione Olivia

Co-évaluateurs :

Verschooten Jo-Anne

Smeets Justine

Activité 1 : Niveau : M2-M3

La première activité consiste à produire un petit livret dans lequel se trouvent des images racontant une histoire. Pour ce faire, on laisse l'enfant écouter une première fois l'histoire « Petit Ours Brun fait des crêpes » (à retrouver dans les « sources »). Après cette première écoute, l'enfant verbalise ses pensées pour vérifier la compréhension de l'histoire. Par la suite, il reçoit des cartes images correspondant à l'histoire. Le but est de reconnaître les différentes parties de l'histoire sur ces images. Pour l'aider, on peut lui raconter l'histoire une deuxième fois. Enfin, l'enfant doit placer les cartes dans l'ordre chronologique de l'histoire et l'adulte agrafe les pages pour former le carnet.

Activité 2 : Niveau : M2-M3

Maintenant, c'est à nous de faire de crêpes. En se référant à la recette de Petit Ours Brun, nous savons qu'il nous faut des œufs crus. La deuxième activité présente un défi à résoudre. L'enfant doit pouvoir identifier un œuf cru et un œuf cuit sans le casser. Pour cela, il faut aider l'enfant en le menant sur la bonne piste tout en lui posant des questions (sans lui dire la solution !). Il est important de laisser le temps à l'enfant d'observer, de se poser des questions, de faire des hypothèses et d'expérimenter. L'enfant doit essayer d'identifier des différences entre les deux types d'œufs tout en les manipulant. A la fin, il devra séparer les œufs cuits et les œufs crus dans deux supports différents, c'est-à-dire qu'il sera capable de différencier les œufs tout en les manipulant.

Activité 3 : Niveau : M3

La troisième activité est un jeu de manipulation et de stratégie. Il s'agit d'un jeu inspiré du jeu « Dr. Eureka ». L'enfant doit transvaser les œufs en chocolat (ayant différentes couleurs) d'un tuyau dans l'autre sans en laisser tomber. Le but est que tous les œufs soient disposés de la même manière que sur la carte modèle. A la fin les œufs en chocolat seront prêts à être livrés chez Petit Ours Brun.

→ Toute ces activités sont liées à l'album de la première activité.

Sources utilisées (inspirations pour les activités) :

Activité1 : <https://www.youtube.com/watch?v=L5LobaFdezo>

Activité 2 : <https://www.youtube.com/watch?v=CVpiT5WJBz0>

Activité 3 : Jeu de société « Dr. Eureka » par Stéphane ESCAPA et Roberto Fraga

Les sources vidéo permettent de clarifier et d'illustrer certaines explications écrites.

De même, les vidéos permettent aux parents la lecture d'un album ou d'une histoire, qu'ils n'ont pas forcément chez eux.

Fiches destinées aux parents :

Activité 1 : « Petit Ours Brun fait des crêpes »

Objectif : Au terme de l'activité, l'enfant sera capable de placer les images de l'histoire dans l'ordre chronologique en se référant aux cartes images, ainsi qu'à ses propres représentations mentales.

Matériel nécessaire

- Les cartes images

Consignes :

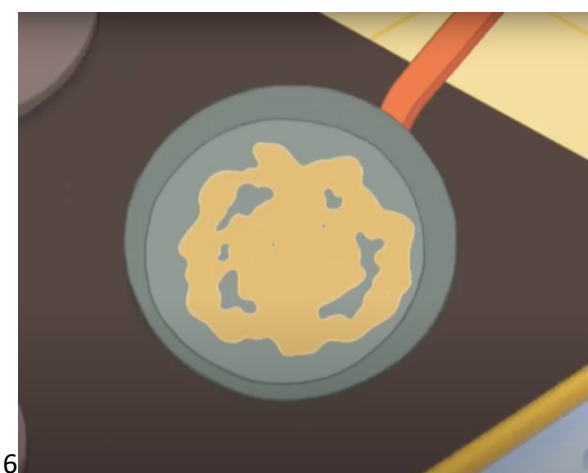
- 1) Avant de commencer l'histoire, il faut préciser à l'enfant qu'il doit bien écouter parce qu'il n'aura pas les images devant lui.
- 2) L'enseignante/le parent laisse écouter une fois l'histoire à l'enfant.
- 3) Après la première lecture, l'enfant aura un temps de verbalisation. De cette manière, on peut vérifier si l'enfant a bien compris l'histoire. On peut lui aussi poser des questions telles que :
 - Que se passe-t-il dans l'histoire ?
 - Qu'utilisent les personnages pour faire des crêpes ?
 - Quels malheurs arrive-t-il ?
- 4) Par la suite, l'enfant reçoit les différentes cartes images.
 - Que vois-tu sur les images ?
 - A quoi te font-elles penser ?
- 5) Ensuite, une deuxième écoute de l'histoire aura lieu.
 - Cette fois-ci l'enfant doit pouvoir identifier les images correspondant à la bonne partie de l'histoire.
 - Lire une page et laisser le temps à l'enfant de choisir la bonne image et ainsi de suite.
 - Une fois que l'enfant a placé ses images, on peut laisser écouter l'histoire une dernière fois, mais, cette fois-ci en lui montrant les pages. De cette manière, l'enfant peut voir ses erreurs potentielles.
- 6) Maintenant les cartes images sont placées les unes après les autres devant l'enfant. En se référant à ses cartes il doit essayer de raconter l'histoire lui-même.
- 7) Finalement, les cartes images peuvent être agrafées en respectant l'ordre chronologique de l'histoire. L'enfant aura son propre livret avec l'histoire.

Lien vers l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=L5LobaFdezo>

Annexe 1 :

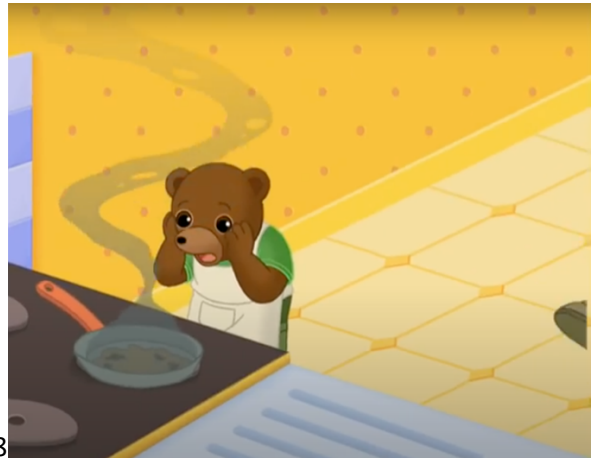
- Les images correspondant à l'histoire (à imprimer) et qui seront agrafées à la fin de l'activité.

Annexe 1 : Les cartes images « Petit Ours Brun fait des crêpes » (à imprimer)





7



8



9



10



11



12

Activité 2 : Les œufs cuits ou crus

Objectif : Au terme de l'activité l'enfant sera capable de repérer la différence entre un œuf cuit et un œuf cru sans devoir les casser en émettant des hypothèses qu'il vérifiera par essais-erreurs.

Matériel nécessaire

- 3 œufs crus de couleur rouge
- 3 œufs cuits de couleur verte
- +/- 6 œufs de la même couleur mais dont certains sont crus et d'autres cuits
- ➔ Plus tard, vous pouvez utiliser les œufs pour préparer le dîner (par ex : des crêpes). De cette manière vous évitez le gaspillage.

Consignes :

Comme Petit Ours Brun, nous voulons faire des crêpes ! « Est-ce que tu te souviens de ce que Papa Ours disait dans l'histoire ? De quoi avons-nous besoin pour faire des crêpes ? » ➔ D'œufs !

OH NON ! Un malheur s'est passé. Pour faire des crêpes, nous avons besoin d'œufs crus, mais ceux-ci se sont mélangés avec les œufs cuits. Quels sont les œufs crus ?

Comment peut-on faire la différence entre un œuf cuit et un œuf cru sans devoir le casser ?

- 1) Tout d'abord il faut expliquer à l'enfant la différence entre un œuf cuit et un œuf cru, par exemple en lui montrant des images (par exemple de l'histoire) ou en faisant tout simplement une démonstration (casser l'œuf) de ce qui se trouve dans un œuf cru et dans un œuf cuit.



- 2) Poser les 6 œufs (dont 3 sont crus et 3 sont cuits) sur une table.
 - « Que vois-tu ? »
 - On peut les distinguer par leur couleur, mais l'enfant ne sait pas encore identifier quelle couleur correspond à quel œuf (cuit ou cru).
- 3) Expliquer à l'enfant : « Une couleur représente les œufs crus, l'autre couleur représente les œufs cuits. Lesquels de ces œufs sont des œufs cuits/crus ? ».
- 4) Donner le temps à l'enfant d'observer les œufs et d'émettre ses hypothèses. Par la suite, on demandera à l'enfant de les mettre en pratique en essayant de manipuler les œufs.
 - Tourner
 - Comparer la masse des œufs (Il est possible que cette comparaison ne soit pas perceptible par l'enfant. Par conséquent, il pourra exclure cette méthode. L'important est qu'il essaye et puisse faire ses propres observations.
 - ...

Pendant ce temps, l'enfant verbalisera ses pensées et ce qu'il est en train de faire.

5) Par la suite on peut aider l'enfant en lui posant des questions qui le mèneront à la solution. Par exemple :

- « Quelle est la différence entre les œufs rouges et les œufs verts ? »
- « Quel est le point commun des œufs qui ont la même couleur ? »
- « Que remarques-tu si tu fais tourner les œufs ? »
- ...

6) Si l'enfant a trouvé la différence entre les deux sortes d'œufs, on peut lui donner la solution.

Solution : Il faut laisser tourner les œufs. Les œufs qui tournent rapidement sont les œufs cuits. Par conséquent, les œufs qui tournent lentement et pendant moins de temps sont les œufs crus.

De plus, si on arrête l'œuf cru avec son doigt et on le relâche par la suite, il continue de tourner et si on arrête l'œuf cuit, il reste instable.



Maintenant, l'enfant sait comment distinguer un œuf cuit d'un œuf cru.

Afin d'intégrer sa nouvelle connaissance, on peut présenter à l'enfant 6 œufs ayant tous la même couleur (par ex. : des œufs blancs).

Par la suite, il devra placer les œufs crus dans la boîte à œufs et les œufs cuits dans un panier. Pour cela, il devra faire preuve de ses nouvelles connaissances afin de distinguer les deux sortes d'œufs.

Activité 3 : Jeu de logique : La fabrique des œufs en chocolat

Objectif : Au terme de l'activité l'enfant sera capable de se construire sa propre stratégie afin de transvaser les œufs de manière à les empiler comme indiqué sur la carte.

Matériel nécessaire

- 6 petits œufs en chocolat
 - ➔ 3 couleurs différentes et 2 œufs par couleur
- 3 tuyaux (éprouvettes) dans lesquels on peut transvaser les œufs
 - ➔ Si vous ne possédez pas d'éprouvettes vous pouvez aussi utiliser d'autres récipients transparents ayant une forme similaire, comme par exemple des récipients pour les gousses de vanille.
- ➔ De même, si vous ne souhaitez pas imprimer en couleur, vous pouvez remplacer les œufs par des petits objets qui se différencient par leur forme (par ex. : pyramide, cube et balle)



Consignes :

Maintenant Petit Ours Brun a envie de manger un petit dessert ! « HMM... Des œufs en chocolat, ça serait trop bon ! Pour en avoir, il faut que les œufs en chocolat soient livrés chez la maison de Petit Ours Brun mais c'est la folie dans la fabrique de chocolat. Malheureusement les œufs ne sont pas encore prêts ! Tu es un ouvrier de la fabrique à œufs en chocolat et tu aides à empiler les œufs de la bonne manière afin qu'ils puissent être livrés chez Petit Ours Brun.

Préparation : Dans chaque tuyau sont placés deux œufs de la même couleur.

Voici les règles du jeu :

- 1) Le joueur prend une carte qui montre une disposition des œufs dans les éprouvettes.
- 2) Le joueur doit essayer de disposer les œufs comme sur le modèle uniquement en transvasant les œufs d'un tube à un autre.
- 3) Ne pas laisser tomber les œufs par terre sinon ils se « cassent ». Le joueur doit recommencer.
- 4) Si le joueur a fini, il doit comparer sa proposition à la carte-modèle afin de vérifier si sa disposition est correcte.

Variation : Jouer « au contre-la-montre », c'est-à-dire jouer à plusieurs et terminer avant ses adversaires ou terminer avant que le temps du sablier soit écoulé. Dans ce cas le jeu devient un jeu de compétition.

Voici les règles du jeu (avec un sablier ou une montre pour chronométrer) :

- 1) Le joueur peut prendre une carte qui montre une disposition des œufs dans les éprouvettes.
- 2) Quand le parent tourne le sablier, l'enfant peut commencer à disposer les œufs comme sur le modèle uniquement en transvasant les œufs d'un tube à un autre.
- 3) Ne pas laisser tomber les œufs par terre sinon ils se « cassent ». Le joueur doit recommencer.
- 4) Il doit finir avant que le temps soit écoulé.
- 5) Si le joueur a fini, il doit comparer sa proposition à la carte-modèle.

Voici les règles du jeu (contre un ou plusieurs autres joueurs :))

- 1) Le parent prend une carte-modèle et la pose devant les enfants.
- 2) Quand le parent donne le signal, les joueurs peuvent commencer à disposer les œufs comme sur le modèle uniquement en transvasant les œufs d'un tube à un autre.
- 3) Ne pas laisser tomber les œufs par terre sinon ils se « cassent ». Le joueur doit recommencer.
- 4) Le premier à finir gagne le jeu. (si la disposition des œufs est correcte !)

Informations supplémentaires :

Il est possible que l'enfant ait des difficultés à décoder les cartes. Si cela est le cas, on peut lui donner des pistes qui l'aideront à les décoder :

- Observer tout d'abord le premier récipient, puis le deuxième et ensuite le troisième.
- Combien d'œufs y a-t-il dans les récipients ?
- Observer les couleurs des œufs du bas vers le haut dans le récipient.
- Afin de faciliter la comparaison avec les cartes-modèles il faut placer la carte-modèle près de ses récipients et les comparer étape par étape. (regarder les couleurs du haut vers le bas du premier récipient, ensuite du deuxième, etc...). Si Les couleurs et la disposition des œufs sont identiques à celles de la cartes-modèles, l'enfant gagne.
- Verbaliser les observations.

Annexe 2 : Les différents modèles de disposition des œufs (à imprimer)

Annexe 2 : Jeu de math



