

Atelier AGEEM

Les différentes parties du corps :
Réalisation de pantins articulés
en PS et MS

Marie-Line Cadieu, MF
Laurence Le Corf, DEA
Claire Tréguier, CPC

4 « familles » de situations :

(Référence aux travaux de Viviane Bouysse)

- Le jeu et la manipulation.
- Les recherches, la résolution de problèmes.
- L'imprégnation culturelle.
- Les activités dirigées (jeux, exercices).

→ **Chaque famille va induire des types de supports et de traces différents.**

4 « familles » de situations :

- Ces 4 formes sont applicables à **tous les domaines d'activités.**
- **Un projet** peut comporter cette variété de situations : d'où l'intérêt d'**une organisation en séquences.**



Un va-et-vient s'organise entre ces différentes formes lors d'une séquence.

4 « familles » de situations :

Deux projets scientifiques autour du corps :

Projet PS



Projet GS



1^{ère} famille de situations : le jeu et la manipulation

Notre objectif est de **penser le jeu de façon professionnelle** → pour des professionnels de l'enseignement **le jeu et la manipulation** :

- **Se pensent**
- **S'organisent**
- **S'observent**

Les jeux et la manipulation se pensent et s'organisent pour induire :

- a) Le « faire semblant » dans les jeux symboliques
- b) Des comparaisons et des classements informels
- c) Des répétitions et la réassurance de gestes simples
- d) L'observation fine et la sensorialité
- e) Des recherches et inventions pour découvrir le monde

b) Des comparaisons et des classements informels

Manipulations → importance du **temps de manipulation libre** laissé pour découvrir les différentes parties du corps avant de passer aux situations d'apprentissage.

1^{ère} famille de situations : le jeu et la manipulation



Jeu de dé : le pantin
Loto du visage : les expressions

1^{ère} famille de situations : le jeu et la manipulation



1^{ère} famille de situations : le jeu et la manipulation



1^{ère} famille de situations : le jeu et la manipulation



1^{ère} famille de situations : le jeu et la manipulation



Jeu du « Qui est-ce ? »

Jeu à partir du livre « Le grand monstre vert »

Jeu à construire : pantin à plat

2^{ème} famille de situations : les recherches, la résolution de problèmes

- **Tous les domaines d'activités** sont concernés par cette 2^{ème} famille de situations.
- La tâche (ou situation) **s'oppose à l'activité spontanée** de l'élève.

2^{ème} famille de situations : les recherches, la résolution de problèmes

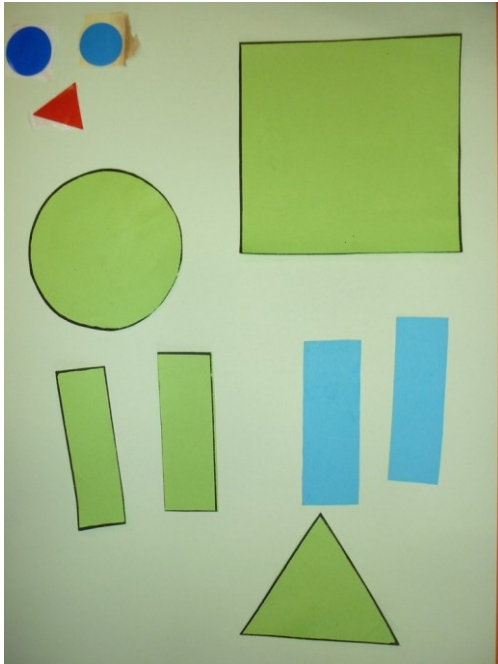
Pour apporter ces situations, on peut s'appuyer sur :

- Les situations fonctionnelles.
- Les situations rituelles.
- Les situations construites.

2^{ème} famille de situations : les recherches, la résolution de problèmes



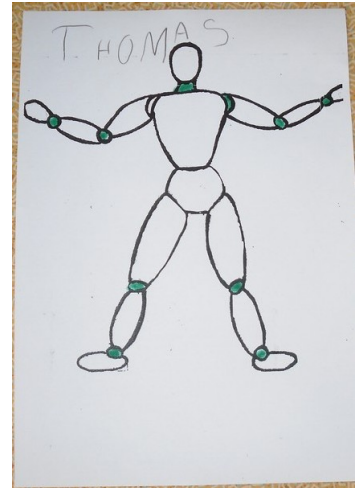
2^{ème} famille de situations : les recherches, la résolution de problèmes



2^{ème} famille de situations : les recherches, la résolution de problèmes



2^{ème} famille de situations : les recherches, la résolution de problèmes

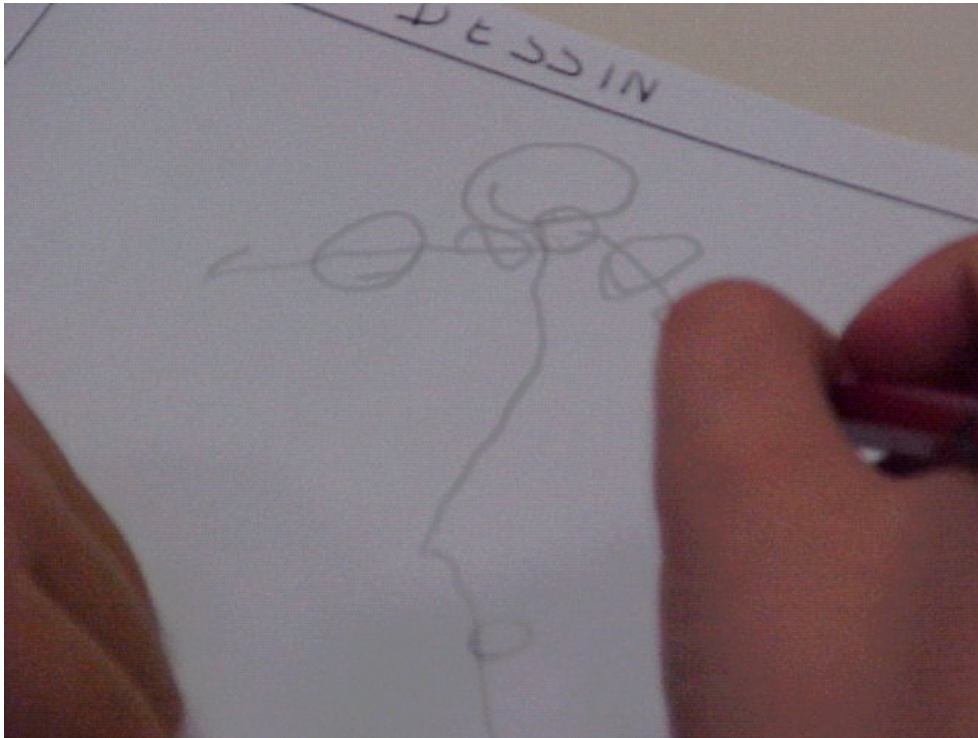


2^{ème} famille de situations : les recherches, la résolution de problèmes

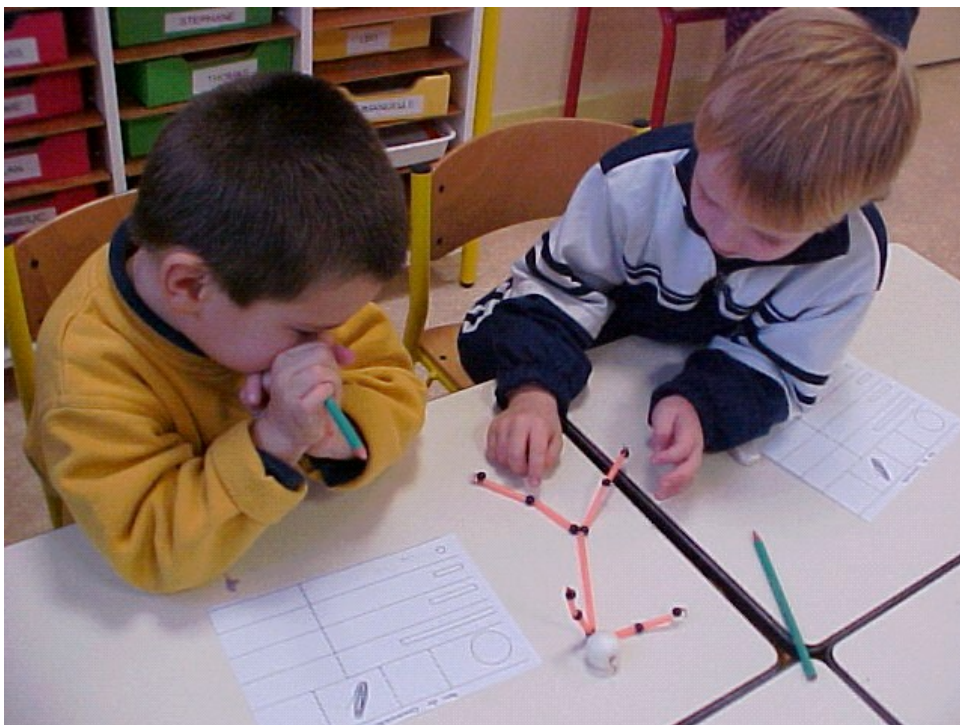


Tom présente
le pantin qu'il
va devoir
fabriquer seul.

2^{ème} famille de situations : les recherches, la résolution de problèmes



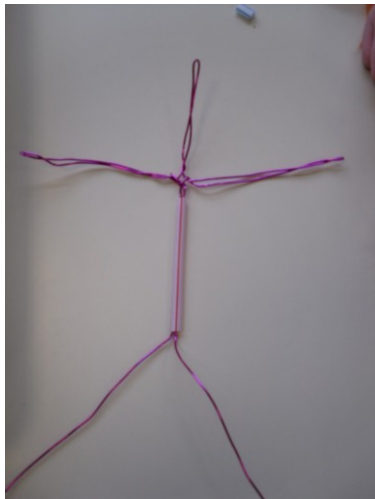
2^{ème} famille de situations : les recherches, la résolution de problèmes



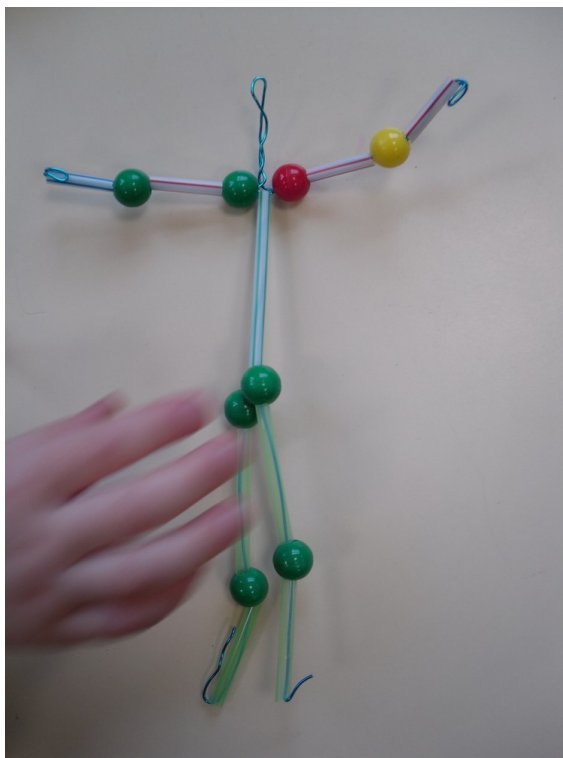
2^{ème} famille de situations : les recherches, la résolution de problèmes



2^{ème} famille de situations : les recherches, la résolution de problèmes



2^{ème} famille de situations : les recherches, la résolution de problèmes



3^{ème} famille de situations : L'imprégnation culturelle

Faire référence à des œuvres :

- Littéraires
- Plastiques
- Musicales

Faire le choix des œuvres dès le début de l'année de façon à :

- constituer une culture commune de la classe
- créer les conditions pour que les enfants :
 - Comparent
 - Associent et dissocient
 - Explicitent
 - Déduisent des règles

3^{ème} famille de situations : L'imprégnation culturelle

Rondes et jeux dansés

Texte : « La grande ronde » Sylvie Ramon

Albums :

« Pourquoi ? » Alex Sanders

« Le grand monstre vert »

3^{ème} famille de situations : L'imprégnation culturelle

Imagiers/dictionnaires sur le corps :

→ du commerce

→ fabriqués en classe

Comptines et chants

Documentaires sur le corps humain

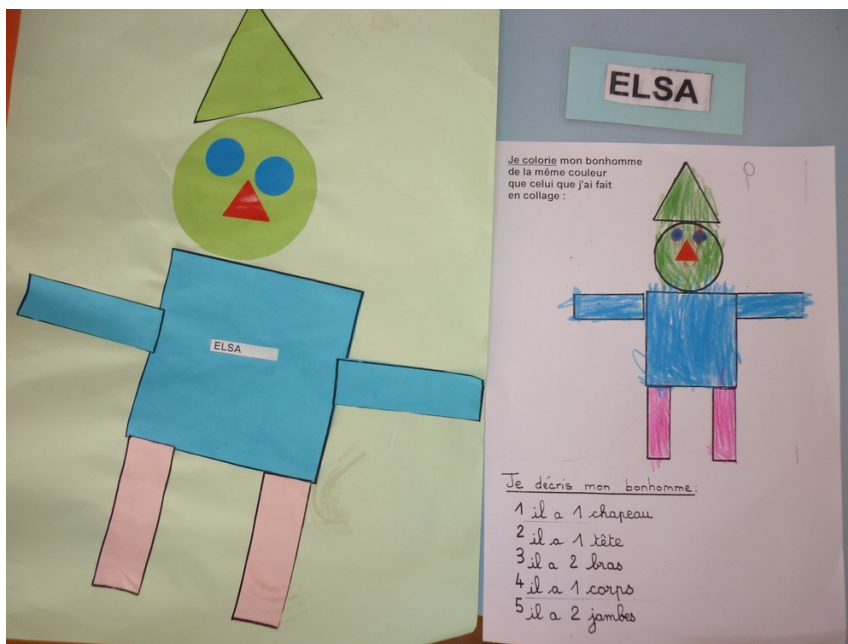
Album : « Le grand monstre vert »

Travail sur le portrait « à la manière de... »

4^{ème} famille de situations : Les activités dirigées (jeux, exercices)

- Reprise des notions
- Structuration
- Consolidation
- Réinvestissement, transfert
- Évaluation

4^{ème} famille de situations : Les activités dirigées (jeux, exercices)



Les éléments du visage à coller/repérage visuel de mots/montage du pantin.