

# Séance 1 : DOCTEUR MABOUL

## Objectifs de la séance:

Entrer dans l'activité de manière ludique.


Découvrir et manipuler le matériel pour en faire un objet d'étude commun ultérieur

Comprendre le sens du jeu (attraper les diverses pièces à l'aide d'un pince sans déclencher la sonnerie)

**Durée :** 20mn

Le matériel sera mis à disposition des élèves d'abord encadrés par un adulte.

## Déroulement :

Etapas	Déroulement		Conditions	Matériel
	Enseignant	Productions attendues		
Situation d'entrée, déclenchement de l'activité	« <b>Voici un nouveau jeu à essayer en groupe !</b> » (Cf règles du Docteur Maboul). Les règles peuvent être simplifiées selon l'âge des enfants.	Les élèves manipulent la petite pince chirurgicale métallique pour saisir au fond de la cavité la pièce convoitée. Ils essaient de ne pas faire retentir le de buzzer et que le nez ne s'allume pas !	Groupe de 4 élèves (2 groupes dans la demi-journée)	Jeu Docteur Maboul 
Bilan intermédiaire	Retour collectif sur ce qui vient d'être vécu. Mettre des mots sur ce qui a été fait et sur les raisons des échecs et des réussites. -Premier repérage des parties du corps			
Elargissement de la recherche		Les élèves jouent par groupe de 3 ou 4 encadrés par un adulte (parent d'élève par exemple). Ils tentent de verbaliser les raisons de la réussite ou de l'échec		
<b>Vocabulaire utilisé :</b> nom des objets (pince, lampe, fil) Noms des parties du corps Nom des matériaux : métal, plastique, ... Verbes d'action : attraper, lampe, sonner, pincer, opérer				

## Séance 2 : LA PANNE

### Objectifs de la séance :

Emettre des premières hypothèses et les justifier.

Valider par l'expérimentation.

Mémoriser les éléments et matériaux constitutifs d'un objet

Mémoriser les parties du corps humain

Durée : 20mn

### Déroulement

Etapas	Déroulement		Conditions	Matériel
	Enseignant	Productions attendues		
<b>Rappel</b>	demande aux élèves de rappeler ce qui a été réalisé lors des manipulations précédentes	Les élèves formulent collectivement, avec leurs propres mots, les activités réalisées, le but du jeu... Ils explicitent le fonctionnement et le but du jeu. Les élèves replacent les éléments dans les orifices, en nommant les objets et les emplacements : « je mets la grenouille sur le genou, l'oiseau sur le ventre... »	Groupe de 4/ 5 élèves	- Jeu du Docteur Maboul - Affiche - feutres - Piles de remplacement - Affiche d'un schéma corporel
<b>La panne</b>	« <b>Le jeu est en panne, la lampe ne s'allume pas. Pourquoi cela ne fonctionne-t-il plus ?</b> » Sollicite par le questionnement les différents élèves. Ecrit sur une affiche l'inventaire des causes possibles de la panne	Emet des hypothèses, verbalise et fait l'inventaire des causes possibles de la panne (pile manquante, pile déchargée...). Pour cette séance la panne viendra d'une pile manquante. Réalise la réparation en faisant le choix du bon outil parmi ceux proposés (marteau, gros tournevis, petit tournevis, vrille, couteau de peintre, pince, scie) Remplace la pile en faisant le bon choix/ taille		<b>Vocabulaire travaillé :</b> Panne, pile, Fonctionner, changer, remplacer, Plastique, carton, métal, papier Os, peau, poil Tête, yeux, menton, jambe, bras, joue (Voir Schéma corporel représentés sur une affiche légendée : « le corps de Melvin)) marteau, vrille, pince, couteau de peintre, scie, tournevis
<b>Description du matériel</b>  <b>Jeu de Kim</b>	« <b>En quoi le jeu est-il fabriqué ?</b> »  <b>Nous avons vu qu'il y avait un pile pour faire fonctionner le jeu. Y-a-t-il d'autres pièces ? « Quels sont les éléments qui composent le jeu ? »</b>  Fait nommer et nomme avec les termes corrects et adaptés  Met en place un jeu de kim pour faciliter la mémorisation du nom des objets	Description, localisation et verbalisation des matériaux (plastique, carton, métal)  Première énonciation des éléments de surface (os, dessin, parties du corps) Repère sur son propre corps les éléments repérés dans le jeu  Puis focalisation sur les éléments techniques par l'observation et le démontage partiel du jeu usagé Nomme les différentes composantes du jeu Décrit, localise et verbalisation des éléments constitutifs (ampoule, pile, interrupteur, avertisseur sonore)  Doit deviner, à l'aveugle les objets cachés par l'enseignant ou le meneur de jeu Deviens le meneur de jeu (cache, fait répéter, valide)		<b>Renforcement du lexique par :</b> - Mots fléchés - Comptage des éléments - Reconstitution des mots avec des lettres - Repérage visuel d'un mot repère
<b>Elaboration de la trace écrite</b>	Photographie du jeu support avec une mise en parallèle avec un schéma du corps humain (passage du ludique, virtuel au réel) Localisation des éléments Synthèse des éléments évoqués par le recueil des propos des élèves			
<b>Bilan</b>	Les élèves sont entrés directement dans l'activité grâce au travail de manipulation réalisé en amont. Cette séance a permis <b>d'apprendre en jouant</b> , de <b>s'exercer</b> et <b>d'apprendre ensemble</b> en utilisant un support unique pour le groupe. En plus des <b>notions technologiques</b> , cette activité aborde de <b>notions mathématiques</b> (nombre et position des piles), du <b>vivant</b> (partie du corps) Les échanges ont soutenu des <b>enrichissements lexicaux et syntaxiques</b> pour une précision dans la <b>description des situations, matériels, hypothèses et validations.</b>			