

OMBRES ET LUMIÈRES

Ecole primaire « LES MURIERS », Alignan du Vent
GS - CP période 5 - DDM vendredi après-midi du 27/04 au 01/06

Références aux instructions officielles : CYCLE 1

Enjeux d'apprentissage :

[...]Elle (*l'école maternelle*) élargit leur univers relationnel et leur permet de **vivre des situations de jeux, de recherches, de productions libres ou guidées, d'exercices, riches et variées**, qui contribuent à **enrichir la formation de leur personnalité et leur éveil culturel**.

Elle laisse à chacun le temps de s'accoutumer, **d'observer, d'imiter, d'exécuter de chercher, d'essayer**, en évitant que son intérêt ne s'étiolle ou qu'il ne se fatigue. Elle stimule son **désir d'apprendre et multiplie les occasions de diversifier ses expériences et d'enrichir sa compréhension**. Elle s'appuie **sur le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu, sur la curiosité** et la propension naturelle à **prendre modèle sur l'adulte et sur les autres, sur la satisfaction d'avoir dépassé des difficultés et de réussir**.

Les activités proposées à l'école maternelle doivent **offrir de multiples occasions d'expériences sensorielles et motrices en totale sécurité**.

Contenus

• **Découverte sensorielle** (*Extrait des IO 2007*) : *Pour qu'il puisse établir des connaissances, il importe d'abord de guider l'enfant vers une toute première analyse de son environnement fondé sur la mise en ordre des perceptions qu'il en reçoit. C'est par l'usage de ses sens que l'enfant reconnaît les objets et les événements qu'il perçoit. L'aider à mieux découvrir le monde, c'est donc enrichir et développer ses aptitudes sensorielles, lui permettre de s'en servir pour distinguer des réalités différentes, les classer ou les ordonner, les décrire grâce au langage. Dans cette perspective, on lui propose des situations mettant en jeu :*
- (...) *L'exploitation des caractéristiques visuelles des objets (couleurs, intensités, oppositions brillant/terne, clair/sombre). L'observation des effets de la lumière (jeux de lumière et d'ombres, de miroirs), la déformation de la vision avec des instruments d'optique simples (loupes, lunettes, verres de couleur, tubes ...) permettent à l'enfant de percevoir autrement les objets qui l'entourent.*

BO n°3 19 Juin 2008 :

- **Découvrir les objets** : découvrir des objets techniques usuels (lampe de poche, projecteur de diapositives), comprendre leur usage et leur fonctionnement. Prendre conscience du caractère dangereux des appareils électriques fonctionnant sous la tension du secteur. Fabriquer des silhouettes.
- **Découvrir la matière** : Découvrir quelques propriétés de matériaux usuels (papier, carton, verre, feuilles plastiques transparentes...).

- **Découvrir les formes et les grandeurs** Manipuler des objets de formes et de dimensions variées. Faire des comparaisons selon des critères de forme, taille. Elaborer des stratégies de dénomination ou de reconnaissance.

- **Se repérer dans l'espace** : se situer par rapport à des objets ou à d'autres personnes, situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères, ce qui suppose une décentration pour adopter un autre point de vue que le sien.

Compétences devant être acquises en fin d'école maternelle :

- Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action.
- Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue.
- Formuler en se faisant comprendre, une description, une question.
- Distinguer les 5 sens et leur fonction (le travail spécifique porte sur la vue).
- Reconnaître, nommer, décrire, comparer ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages.
- Se situer dans l'espace et situer des objets par rapport à soi.
- Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace.

Références aux instructions officielles : CYCLE 2

PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

La sensibilité artistique et les capacités d'expression des élèves sont développées par les pratiques artistiques, mais également par des références culturelles liées à l'histoire des arts.

Ces activités s'accompagnent de l'usage d'un vocabulaire précis qui permet aux élèves d'exprimer leurs sensations, leurs émotions, leurs préférences et leurs goûts. Un premier contact avec des œuvres les conduit à observer, écouter, décrire et comparer.

Arts visuels

Les arts visuels regroupent les arts plastiques, le cinéma, la photographie, le design, les arts numériques.

Leur enseignement s'appuie sur une pratique régulière et diversifiée de l'expression plastique, du dessin et la réalisation d'images fixes ou mobiles. Il mobilise des techniques traditionnelles (peinture, dessin) ou plus contemporaines (photographie numérique, cinéma, vidéo, infographie) et propose des procédures simples mais combinées (recouvrement, tracés, collage/montage). Ces pratiques s'exercent autant en surface qu'en volume à partir d'instruments, de gestes techniques, de médiums et de supports variés. Les élèves sont conduits à exprimer ce qu'ils perçoivent, à imaginer et évoquer leurs projets et leurs réalisations en utilisant un vocabulaire approprié.

DÉCOUVERTE DU MONDE

Au CP et au CE1, les élèves ont un accès plus aisé aux savoirs grâce à leurs compétences en lecture et en mathématiques. Ils acquièrent des repères dans le temps et l'espace, des connaissances sur le monde et maîtrisent le vocabulaire spécifique correspondant. Ils dépassent leurs représentations initiales en observant et en manipulant.

Les élèves commencent à acquérir les compétences constitutives du brevet informatique et internet (B2i). Ils découvrent et utilisent les fonctions de base de l'ordinateur.

COMPÉTENCES DU SOCLE

MAITRISE DE LA LANGUE FRANCAISE

DIRE01 S'exprimer clairement à l'oral en disant un vocabulaire approprié.

DIRE02 Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.

VOCA01 Utiliser des mots précis pour s'exprimer.

PRINCIPAUX ELEMENTS DE MATHEMATIQUES

GEOM01 Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement.

COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES

RESP01 Respecter les autres et les règles de la vie collective.

CULTURE HUMANISTE – PRATIQUE DES ARTS

ARTS01 Distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture).

ARTS03 Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques.

ARTS05 Inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive.

CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE – MAITRISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES ET LES MOBILISER DANS DES CONTEXTES SCIENTIFIQUES DIFFERENTS ET DANS DES ACTIVITES DE LA VIE COURANTE.

MAIT08 Les objets techniques.

Objectifs :

- Faire vivre l'arrêt de la lumière avec son corps
- Etablir un lien entre source de lumière et ombre
- Savoir reconnaître un objet par la forme de son ombre
- Prendre conscience des conditions de formation des ombres
- Etablir un lien entre la forme de l'objet (soi) et la forme de l'ombre
- Percevoir l'ombre comme une absence de lumière et non comme de la matière qui se crée en plus
- Savoir modifier la taille et la forme de l'ombre en agissant sur l'objet
- Observer et comprendre les caractéristiques d'une ombre (d'une silhouette)
- Produire de quoi réaliser l'objet pour la fête des mères.

Activités annexes :

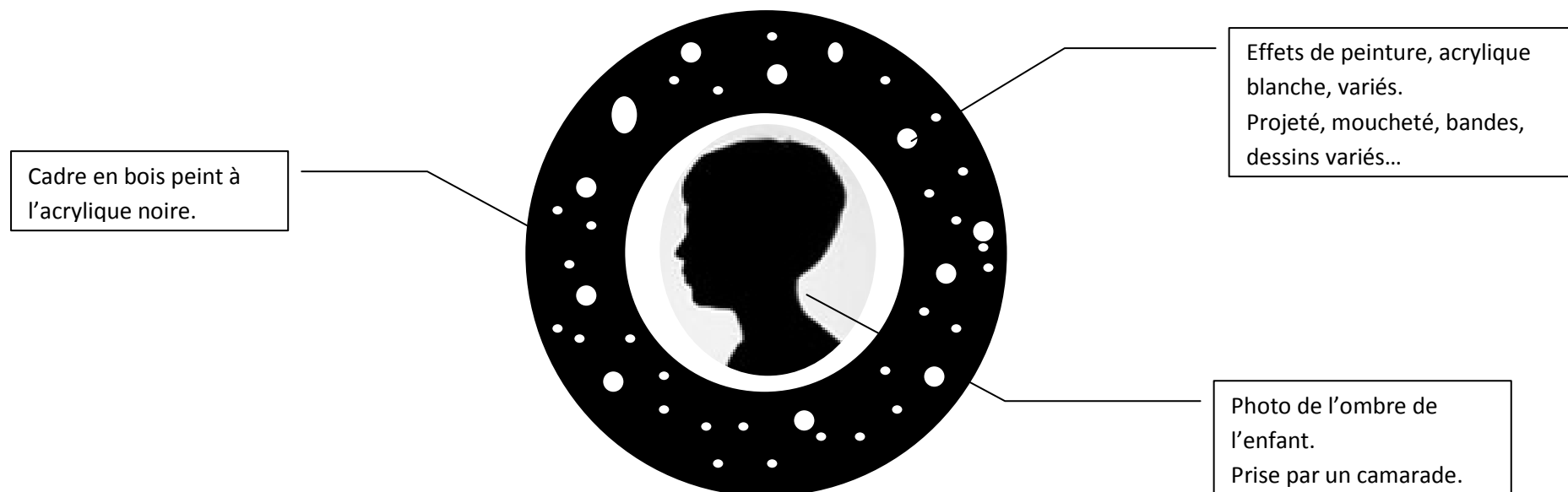
Des extraits ou courtes pièces de théâtre d'ombre peuvent être proposés aux élèves lors d'une phase de regroupement :

- « **Surface** » Film réalisé avec les enfants de la troupe Expression 5/20
- Extraits d'ombromanie de la troupe « **Pilobolus** »
- « **Corbeau Vole la lumière** » Théâtre d'ombre, Compagnie SCOLOPENDRE
- Extraits du DVD ressource « **Les trésors cachés de Michel Ocelot** »
- **Sculptures** de Tim Noble et Sue Webster (empilement d'objets hétéroclites faisant apparaître des ombres humaines)
- William Kentridge, Shadow Procession, 1999 (peut également être réinvesti dans la séquence film d'animation)

Élément inducteur, ponctuant et clôturant la séquence :

La dernière (ou les deux dernières) séance(s) sera (seront) dédiée(s) à la réalisation du cadeau pour la fête des mères.

Cadre photo rond en bois peint à la peinture acrylique bicolore (noir et blanc), photo de la silhouette d'ombre du profil de l'enfant placée au centre du cadre décoré.



Plan de séquence

	Activités proposées	Objectifs
Séance 1	<p>Jouer avec son ombre</p> <p>Faire danser son ombre</p> <p>Repérer que certaines ombres sont plus grandes que d'autres</p> <p>Trouver une technique et l'expliquer pour faire grandir son ombre</p> <p>Faire grandir son ombre</p> <p>Arriver à faire une ombre plus grande que l'ombre de la maîtresse</p> <p>Accorder la validation ou non aux expérimentations des copains</p>	<p>Faire vivre l'arrêt de la lumière avec son corps</p> <p>Savoir reconnaître son ombre</p> <p>Repérer et comprendre qu'un mouvement du corps entraîne un mouvement de l'ombre.</p> <p>Prendre conscience d'une des conditions de formation de l'ombre</p> <p>Rechercher comment modifier la taille de son ombre par une action du corps</p> <p>Réaliser un mouvement de telle manière que la conséquence en soit une augmentation de la taille de l'ombre</p> <p>Maitriser son geste de telle manière à donner à son ombre une taille désirée</p>

Séance 2	<p>Interagir avec un camarade par l'intermédiaire de son ombre Toucher l'ombre du copain avec son ombre sans toucher au copain Trouver les conditions pour faire une ombre entière et pas une ombre qui se touche Se cacher dans l'ombre d'un copain qui fait le géant Remarquer que pour faire une ombre il faut être dans la lumière</p>	<p>Repérer et comprendre qu'un mouvement du corps entraîne un mouvement de l'ombre. Faire bouger son ombre dans un but précis Maîtriser son geste pour obtenir l'effet désiré Etablir un lien entre l'arrêt de la lumière et l'ombre créée Repérer que là où il n'y a pas de lumière, il n'y a pas d'ombre Prendre peu à peu conscience des conditions de formation des ombres</p>
Séance 3 (1)	<p>Deviner à qui appartient l'ombre projetée Deviner quel est l'objet qui permet de réaliser cette ombre.</p>	<p>Savoir reconnaître un objet, une personne par la forme de son ombre Savoir reconnaître un individu grâce à son ombre Maîtriser ses gestes pour faire en sorte que l'ombre soit reconnue par d'autres personnes</p>
Séance 3 (suite)	<p>Dessiner son ombre après l'avoir observée</p>	<p>Observer et décrire par la représentation graphique les caractéristiques de l'ombre (d'une silhouette) pas d'yeux, pas de bouche...</p>
Séance 4	<p>Les élèves prennent mutuellement leurs ombres en photo, de profil. En classe les photos sont chargées sur l'ordinateur et les ombres sont attribuées aux élèves.</p>	<p>Utiliser l'appareil photo numérique Savoir reconnaître son ombre Savoir reconnaître l'ombre de ses camarades</p>
Séance 5	<p>Réalisation du cadeau de la fête de mères</p>	<p>Production personnelle Peinture, assemblage des éléments, emballage...</p>

NB : la séance 5 devra être décalée en matinée voire la veille, pour permettre aux productions de sécher et d'être emportées le jour même.

Activités annexes :

Des extraits ou courtes pièces de théâtre d'ombre peuvent être proposés aux élèves lors d'une phase de regroupement :

- « **Surface** » Film réalisé avec les enfants de la troupe Expression 5/20
- Extraits d'ombromanie de la troupe « **Pilobolus** »
- « **Corbeau Vole la lumière** » Théâtre d'ombre, Compagnie SCOLOPENDRE
- Extraits du DVD ressource « **Les trésors cachés de Michel Ocelot** »
- **Sculptures** de Tim Noble et Sue Webster (empilement d'objets hétéroclites faisant apparaître des ombres humaines)
- William Kentridge, Shadow Procession, 1999 (peut également être réinvesti dans la séquence film d'animation)