

Activité de mise en lien

Titre de l'activité : la classe du dehors
(carré + histoire à 3 cases)

Enseignement spécialisé :
types 1 et 8, maturité II

VISÉE(S) TRANSVERSALE(S)

1. Se connaître et s'ouvrir aux autres
 - 1.1 Développer une conscience* de soi et de l'autre
 - 1.2 Développer une conscience du collectif
2. Apprendre à apprendre
 - 2.2 Prendre conscience, analyser et réguler les opérations mentales de base (métier d'élève)

ÉLÉMENTS MOBILISÉS

	Discipline	Champs	Rubriques	Rubriques spécifiques
ACTIVITE 1	Mathématiques	2. Des objets de l'espace à la géométrie	2.2 APPRÉHENDER ET REPRÉSENTER DES OBJETS DE L'ESPACE	2.2.1 Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier notamment en les organisant
				2.2.2 Construire des figures et des solides simples avec du matériel varié
				2.2.3 Tracer des figures simples
ACTIVITE 2	Français	4. écrire	4.4 ASSURER LA COHÉRENCE DU MESSAGE	4.4.1 Organiser le message et utiliser les facteurs de cohérence
			4.1 PRENDRE LE TEMPS DE LA RÉFLEXION AVANT DE COMMENCER À ÉCRIRE	4.1.1 Caractériser la situation de communication
		1. Parler	1.1 Prendre le temps de la réflexion avant de commencer à parler	1.1.1 Caractériser la situation de communication

		1.4 ASSURER LA COHÉRENCE DU MESSAGE	1.4.1 Organiser le message et utiliser les facteurs de cohérence
--	--	-------------------------------------	--

Prérequis :

- Les caractéristiques du carré

INTENTION(S) PÉDAGOGIQUE(S)

Activité 1 : Réaliser différents ateliers sur le carré à l'extérieur afin de s'entraîner sur ce concept.

Activité 2 : s'imprégner du schéma narratif en créant une histoire à partir d'éléments naturels en trois étapes.

M A T É R I E L

- Pâte à modeler autodurcissante ([atelier 1](#))
- 4 sous mains ([atelier 1](#))
- Rouleau de cuisine ([atelier 1](#))
- Tablier ([atelier 1](#))
- Bassine d'eau + essui pour se laver les mains ([atelier 1](#))
- Un emporte pièce carré ([atelier 1](#))
- Les loupes « carré » ([ateliers 2, 3, 4](#))
- Ciseaux ([ateliers 1,2,3,4](#))
- De la plasticine ([atelier 3](#))
- 4 sous mains ([atelier 3](#))
- Des cures pipes ([atelier 3](#))
- Des jetons ([atelier 3](#))
- Des pailles ([atelier 3](#))
- De la ficelle ([atelier 3](#))
- Les photos de l'extérieur à classer ([atelier 4](#))
- Les carrés de couleurs pour faire des dessins avec des carrés si un groupe a fini plus tôt

ACTIVITE 2

- Les grandes feuilles A3 découpées en 3 cases (en classe)
- Un appareil photo pour prendre en photo les histoires
- 4 thèmes + indices
- Les photos de l'histoire de l'

A N A L Y S E M A T I E R E

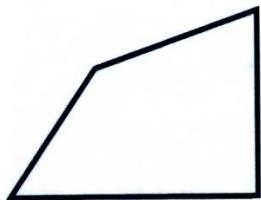
1. Le carré

Un quadrilatère = un polygone à quatre côtés.

Un polygone = une figure géométrique plane formée d'une ligne brisée (appelée aussi ligne polygonale) fermée.

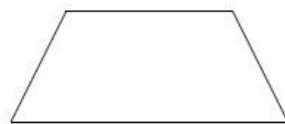
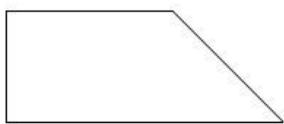
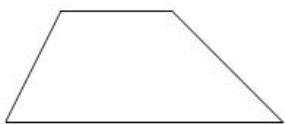
Les différents quadrilatères :

- Le quadrilatère quelconque



- Le trapèze

Le trapèze est un quadrilatère qui possède une paire de côtés parallèles.



Trapèze quelconque

- Une paire de côtés parallèles

Trapèze rectangle

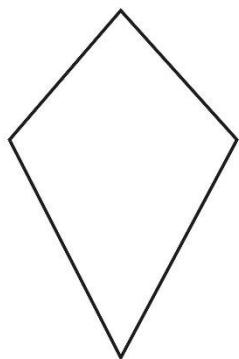
- Une paire de côtés parallèles
- 2 angles droits

Trapèze isocèle

- Une paire de cotés parallèles
- 2 cotés isométriques

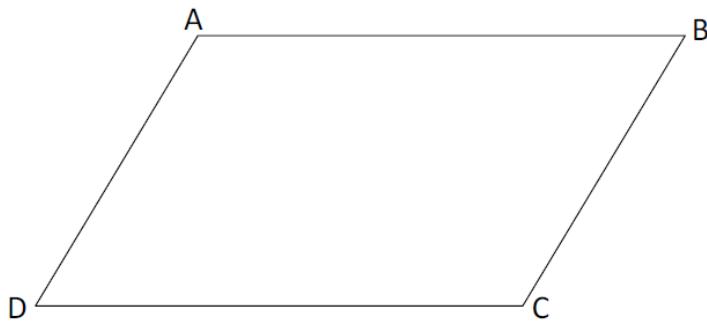
- Le cerf-volant

Le cerf-volant est un quadrilatère dont une des diagonales est un axe de symétrie



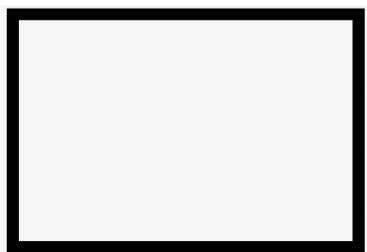
- Le parallélogramme

Le parallélogramme est un quadrilatère dont les côtés sont parallèles et égaux deux à deux.



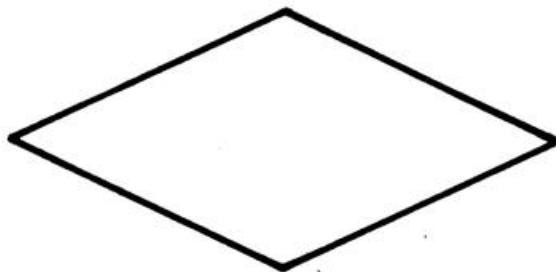
- **Le rectangle**

Le rectangle est un quadrilatère dont les quatre angles sont droits.



- **Le losange**

Le losange est un quadrilatère dont les côtés ont tous la même longueur, ou encore un parallélogramme ayant au moins deux côtés consécutifs de même longueur.



- **Le carré**

Le carré est un quadrilatère convexe à quatre côtés de même longueur avec quatre angles droits. C'est donc un polygone régulier, qui est à la fois un losange, un rectangle, et par conséquent aussi un parallélogramme particulier.



2. Le schéma narratif

Le type narratif

Définition 1 : texte qui raconte une histoire. Il rapporte des évènements et les situe dans le temps et dans l'espace. Il a pour but de donner du plaisir au lecteur.

Définition 2 : histoire, réelle ou fictive, racontée par un narrateur à la 1^{ère} ou 3^{ème} personne, selon qu'il est impliqué ou non dans l'histoire. Il se déroule dans l'ordre de la narration. Il peut s'agir d'un récit d'aventures, d'un récit historique, d'un récit merveilleux, etc.

Temps utilisés

Le temps de base : l'indicatif présent quand l'auteur raconte un évènement qui se passe au moment où il parle.

Si l'évènement a lieu dans le passé, le temps de base est l'indicatif imparfait si une action est répétée dans le temps et est une action longue.

Si c'est une action brève et toujours dans le passé, on utilisera le passé simple.

L'organisation du texte

Un texte narratif n'est pas tenu de suivre l'ordre chronologique des faits tels qu'ils se sont vraiment passés. Si l'auteur ne suit pas l'ordre chronologique, il faut être attentif aux organisateurs logiques du texte qui vont permettre au lecteur de situer les évènements les uns par rapport aux autres.

L'identification d'un texte narratif

On est face à un texte narratif si celui-ci ...

- décrit une succession de faits qui s'enchaînent,
- est caractérisé par des verbes d'action et de mouvement qui indiquent la progression de l'histoire, à laquelle participent un ou des personnages. Le narrateur peut, aussi, être un personnage de l'histoire qu'il raconte,
- se déroule en un temps donné et en un lieu donné. Les compléments circonstanciels de lieu et de temps sont donc souvent employés pour définir le cadre spatio-temporel de l'action. Le temps des verbes suffit parfois à suggérer la durée,
- présente un ou plusieurs personnages,
- présente des personnages nommés.

Le point de vue dans un récit

Pour rapporter une histoire, le narrateur peut se placer à l'extérieur de la scène. Le lecteur ne dispose alors que d'un foyer de perception restreint, limité aux dialogues, aux faits et gestes des personnages : la narration est **neutre** et **objective**. On parle de **focalisation externe**.

Si le narrateur rapporte la scène à travers les yeux d'un personnage (ou s'il est lui-même impliqué dans l'histoire), on parlera de **focalisation interne** et donc d'une narration à la 1^{ère} personne.

Si le narrateur donne une vision complète des personnages et de la situation (point de vue omniscient), on parle de **focalisation zéro**. La narration est alors riche en explications psychologiques et en détails sur les évènements antérieurs ou sur ceux qui se produisent dans des lieux différents.

La complexité du récit

Un récit ne suit pas forcément la chronologie de l'histoire. On peut déceler dans un texte narratif des retours en arrière sur des évènements passés ou des anticipations par rapport à la suite de l'histoire. De même, le narrateur peut accorder un long développement à un fait très ponctuel ou, au contraire, passer sous silence un long épisode de l'histoire, on parlera alors d'une ellipse.

D'autres récits et genres de textes peuvent s'insérer dans le texte narratif. Ces éléments de temporalité, de rythme et de discours montrent la riche complexité du texte narratif.

Le schéma narratif

Le schéma narratif a été conçu pour décortiquer le récit selon 5 étapes essentielles.

1. La situation initiale (qui ? où ? quand ? quoi ?)

Le personnage vit une situation normale où tout est en équilibre.

Eléments figurants dans cette partie :

- La description du héros ou de l'héroïne
- Le lieu
- Le temps
- L'action principale qui occupe le héros avant que sa vie soit perturbée

2. L'élément déclencheur ou perturbateur

Un évènement ou un personnage vient perturber la situation d'équilibre. C'est le déclenchement de la quête du personnage principal qui chercher à retrouver une situation d'équilibre. L'élément déclencheur engendre la mission du héros.

3. Le déroulement ou péripéties

Cette étape présente les diverses péripéties qui permettent au personnage de poursuivre sa quête. Le déroulement comprend les pensées, les paroles et les actions des différents personnages en réaction à l'élément déclencheur ainsi que les efforts qu'ils fournissent afin de résoudre le problème.

4. Le dénouement

Il s'agit du moment où le personnage réussit ou échoue sa mission.

5. La situation finale

C'est le moment où l'équilibre est rétabli. Le personnage a retrouvé sa situation de départ ou vit une nouvelle situation.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ACTIVITÉ 1 : ateliers sur le carré (60')

INTENTION ANNONCÉE AUX ÉLÈVES

L'intention ne sera pas annoncée directement aux enfants afin de ne pas enlever l'aspect ludique de l'activité.

SITUATION DE DÉPART ET CONSIGNE DE DÉPART

Nous sortons à l'extérieur, dans le petit jardin de l'école. I demande aux enfants de se placer, en demi-cercle devant elle. Elle leur dit « Est-ce que vous voyez quelque chose qui a une forme carrée autour de nous ? ».

Dans le cas où c'est oui → « Et bien aujourd'hui, on va faire différents ateliers sur le carré pour confirmer qu'il y a des éléments en forme de carré dans la nature et que nous pouvons même en construire ! »

Dans le cas où c'est non → « Pensez-vous qu'il est possible de trouver ET de construire des carré l'extérieur ? » → « C'est ce que nous allons faire aujourd'hui grâce à différents ateliers. »

Rappel des caractéristiques du carré → 4 côtés de même longueur, 4 angles droits

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ AVEC PISTES DE DIFFÉRENCIATION

En arrivant le matin, I aura placé les différents ateliers à différents endroits du jardin. Elle les aura mis dans une pochette pour éviter que cela s'envole ou autre. Elle rappelle aux enfants la zone où ils peuvent se déplacer, ils ne peuvent dépasser celle-ci. Ensuite, I leur explique chacun des ateliers. Après l'explication, I les répartis en 4 groupes (1 groupe de 4 et 3 groupes de 3) → mettre un bon lecteur par groupe pour les consignes, si besoin.

Groupe 1 : Alizé, Azra, Audriana, Adriano

Groupe 2 : Théo, Salma, Ambre

Groupe 3 : Junior, Alexandra, Alizé

Groupe 4 : Océane, Léa, Alexis

Type d'ateliers : tournants

Durée de chaque atelier : 10 minutes + 5 minutes de battements pour ranger et changer d'atelier

Annonce de la fin de l'atelier : par I, avec un instrument de musique

Manière de changer : chaque atelier aura un numéro. I dira « le groupe de l'atelier 1 va à l'atelier 2... »

Aides :

- Pour chaque atelier, une feuille de consignes sera disponible pour se rappeler de l'activité + utilisation de pictogrammes et de photos (guidance visuelle)
- Pour les consignes → mettre les sons en couleurs (guidance visuelle)

Atelier n°1 : Créons un carré végétal !

Dans cet atelier, les enfants vont devoir réaliser un carré végétal (1 par personne) avec de la pâte à modeler autodurcissante. Tout d'abord, ils devront réaliser un

carré dans la pâte avec un emporte-pièce carré, après avoir étalé la pâte sur un set de table à l'aide du rouleau de cuisine. Ensuite, ils feront un trou sur le haut du carré afin de pouvoir y placer, par la suite, de la ficelle pour le suspendre. Enfin, ils décoreront ce carré d'argile avec des éléments naturels (feuilles, fleurs, herbe...). À la fin de l'activité, ils se laveront les mains dans la bassine prévue et nous laisserons sécher les œuvres.

Consigne donnée : « À l'aide de la pâte à modeler, vous allez créer un carré végétal (elle montre le sien). Vous allez donc devoir faire un carré dans la pâte à modeler et ensuite, le décorer avec des éléments de la nature. »

Stratégies :

- Créer (SC)
- Être motivé (SA)
- Rassembler le matériel (SG)

Difficultés :

- Lire les étapes et les suivre
- Aplatir la pâte à modeler

Pour tous : les consignes des différentes étapes sont écrites et le modèle de I sera présent pour s'en inspirer.

Pour ceux qui ne parviennent pas à faire le carré dans la pâte et/ou à aplatis la pâte → enchainement inverse → I leur fait et ensuite, ils terminent.

Atelier n°2 : Et si j'utilisais les éléments naturels pour construire un carré ?

Dans cet atelier, les enfants vont devoir récolter des éléments naturels dans la zone délimitée par I au départ. Avec ceux-ci, ils devront construire des carrés différents (attention, ils ont la contrainte de faire des carrés et donc, des côtés de même mesure. Ils auront des ciseaux et un sécateur à disposition pour couper des éléments si besoin. Pour les aider, ils auront des loupes carrées.

Consigne donnée : « Dans cet atelier, vous allez partir à la recherche d'éléments naturels comme des feuilles, des morceaux de bois, des fleurs, des cailloux... afin de les utiliser pour construire des carrés différents. Attention, n'oubliez pas les caractéristiques d'un carré. Pour vérifier vos carrés, aidez-vous des loupes carrées. »

Stratégies :

- Récolter (SC)
- Se souvenir (SC)
- Être motivé (SA)

Difficultés :

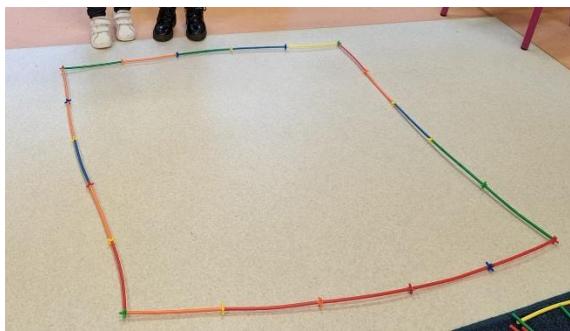
- Trouver assez d'éléments naturels
- Se souvenir des caractéristiques du carré

Si besoin : I commence un carré avec des éléments naturels qu'ils ont trouvés et ils le terminent. (Enchainement inversé). Ensuite, I les laissera faire l'entièreté des carrés (estompage).

Atelier n°3 : Construction d'un carré avec divers objets

Dans cet atelier, les enfants disposeront de plusieurs objets tels que des cures pipes, des jetons, des pailles, de la ficelle, de la plasticine... pour construire des carrés différents.

Voici un exemple avec des pailles :



Consigne donnée : « À l'aide du matériel mis à votre disposition tel que des pailles, des jetons, de la ficelle... vous allez construire des carrés différents, le plus de carrés possibles. »

Stratégies :

- Manipuler (SC)
- Se souvenir (SC)
- Être motivé (SA)

Difficultés :

- Se souvenir des caractéristiques du carré

Pour tous : utilisation de la loupe carrée pour vérifier

Si besoin : I commence un carré avec des objets et ils le terminent. (Enchainement inversé). Ensuite, I les laissera faire l'entièreté des carrés (estompage).

Atelier n°4 : ce que je trouve à l'extérieur... carré ou non ?

Dans cet atelier, les enfants vont avoir différentes photos d'éléments extérieurs ayant différentes formes : des carrés, des rectangles, des disques... Ils vont devoir classer ces différentes photos en deux groupes « Carrés » et « Non carrés ». Lorsque I passera, elle leur demandera de verbaliser certains choix.

Consigne donnée : « Dans cet atelier, vous avez plusieurs photos d'éléments que nous retrouvons à l'extérieur lorsqu'on se promène. Vous allez devoir les classer selon leur forme en deux groupes : les carrés et ce qui n'est pas en forme de carré. »

Stratégies :

- Classer (SC)
- Se souvenir (SC)
- Être motivé (SA)
- Utiliser les aides – loupe (SC)

Difficultés :

- Se souvenir des caractéristiques du carré

Pour tous : utilisation de la loupe carrée pour vérifier

I passe dans les différents ateliers pour vérifier si cela se passe bien, si les carrés réalisés sont corrects...

Pour les groupes ayant terminé l'activité plus tôt que les 10 minutes prévues → I aura préparé des carrés de couleurs de différentes tailles, les enfants réaliseront un dessin de leur choix avec des carrés (exemples : un bonhomme, une maison, un village, un jeu...)

Activité 2 : les histoires à 3 cases (60')

INTENTION ANNONCÉE AUX ÉLÈVES

Maintenant que nous sommes des professionnels du carré, nous allons construire trois carrés identiques, avec les éléments que nous avons à notre disposition pour réaliser une histoire en 3 étapes.

SITUATION DE DÉPART ET CONSIGNE DE DÉPART

L'I aura préparé une histoire sous forme de photos (de ce que les enfants devront faire) et l'expliquera aux élèves. Elle leur donnera les trois étapes : il faut d'abord une situation initiale, un élément qui perturbe notre histoire et enfin, une résolution, la situation finale (schéma narratif simplifié).
(Conditionnement opérant)

SP : « C'est à votre tour, maintenant, par groupe (les mêmes que l'activité précédente) de créer votre propre histoire en trois cases. Tout d'abord, créer

vos trois carrés et ensuite, avec les éléments naturels autour de vous, créer une histoire avec une situation de départ dans la première case, une situation problème dans la deuxième case et enfin, une situation finale dans la dernière. Votre histoire aura un thème que je vais vous donner, c'est-à-dire qu'elle devra être en rapport avec ce que je vais vous distribuer. »

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ AVEC PISTES DE DIFFÉRENCIATION

A. Par groupes de 4 (gr,or) (15-20')

1. Par groupe, piocher un thème et le garder secret.
2. Réaliser une mini histoire en 3 cases autour de ce thème : situation initiale – péripétie « drôle, farfelue, extraordinaire » – situation finale.
→ Uniquement avec des éléments naturels.
3. Être capable de raconter son histoire au reste de la classe.

Stratégies :

- Récolter (SC)
- Se souvenir (SC)
- Être motivé (SA)
- Travailleur en équipe (SA)
- Imaginer (SC)

Difficultés :

- Trouver assez d'éléments naturels
- Se souvenir des caractéristiques du carré
- Trouver des idées pour l'histoire

4 thèmes :

- Le printemps
- La mare
- Les oiseaux
- Le potager

Distribution d'indices (mots clés, livres...) pour les élèves qui éprouvent des difficultés à inventer leur histoire.

B. Mise en commun (coll,or) (5' par groupe = 20')

1. Se regrouper autour d'une histoire et laisser les autres groupes deviner l'histoire en question → hypothèses.
2. Demander au groupe d'expliquer son histoire → vérification.

Même démarche pour chaque histoire.

Stratégies :

- Emettre des hypothèses (SC)

- Observer, décrire (SC)
- Être motivé (SA)

C. RETOUR EN CLASSE (gr, écrit) (20')

1. Représenter son histoire sur une feuille A3 découpée en 3 cases donnée par I.

Stratégies :

- Travailler en équipe (SA)
- Se souvenir (SC)

Difficultés :

- Dessiner

PROLONGEMENT(S) POSSIBLE(S) ET RÉINVESTISSEMENT

- voir le concept de la BD : vocabulaire, structure...

RÉFÉRENCES / RESSOURCES

- La classe flexible de Madame Stéphanie (ateliers sur le carré)

CARRÉS

CARRÉS

Atelier n°1 : Créons un carré végétal !

Matériel :

- La pâte à modeler
- Un rouleau
- Des éléments de la nature
- Un tablier
- Un emporte-pièce carré
- Un set de table
- Une paire de ciseaux

Création :

Étape 1 : Mets ton tablier.

Étape 2 : Aplatis la pâte à modeler sur un set de table avec le rouleau.

Étape 3 : Prends l'emporte-pièce carré et appuie afin de créer ton carré de pâte à modeler.

Étape 4 : Fais un petit trou en haut de ton carré.

Étape 5 : Décore ton carré avec des éléments de la nature. Appuie fort pour qu'ils soient bien attachés.

Étape 6 : Laisse-le sécher.

Atelier n°2 : Et si j'utilisais les éléments naturels pour construire un carré ?

Matériel :

- Une paire de ciseaux
- Une loupe en forme de carré
- Des éléments naturels

Construis des carrés différents à l'aide d'éléments naturels que tu trouveras autour de toi.

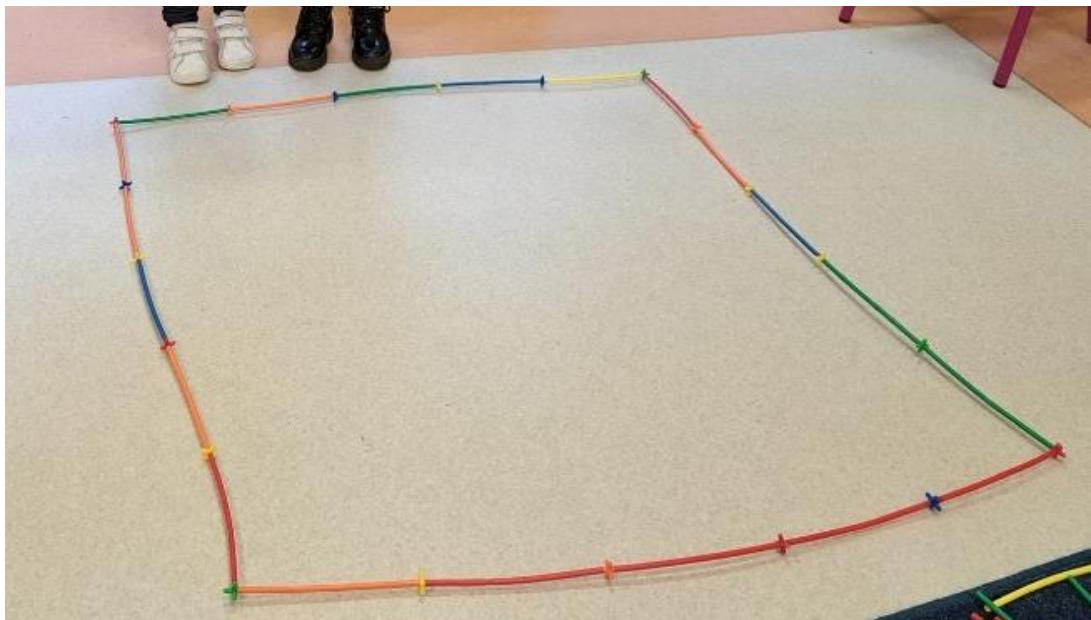


Atelier n°3 : Construction d'un carré avec divers objets

Matériel :

- Les jetons
- Les pailles
- Une loupe en forme de carré
- La plasticine
- Les cures pipes 
- Une paire de ciseaux

Construis des carrés différents grâce au matériel mis à ta disposition.



Atelier n°4 : ce que je trouve à l'extérieur... carré ou non ?

Matériel :

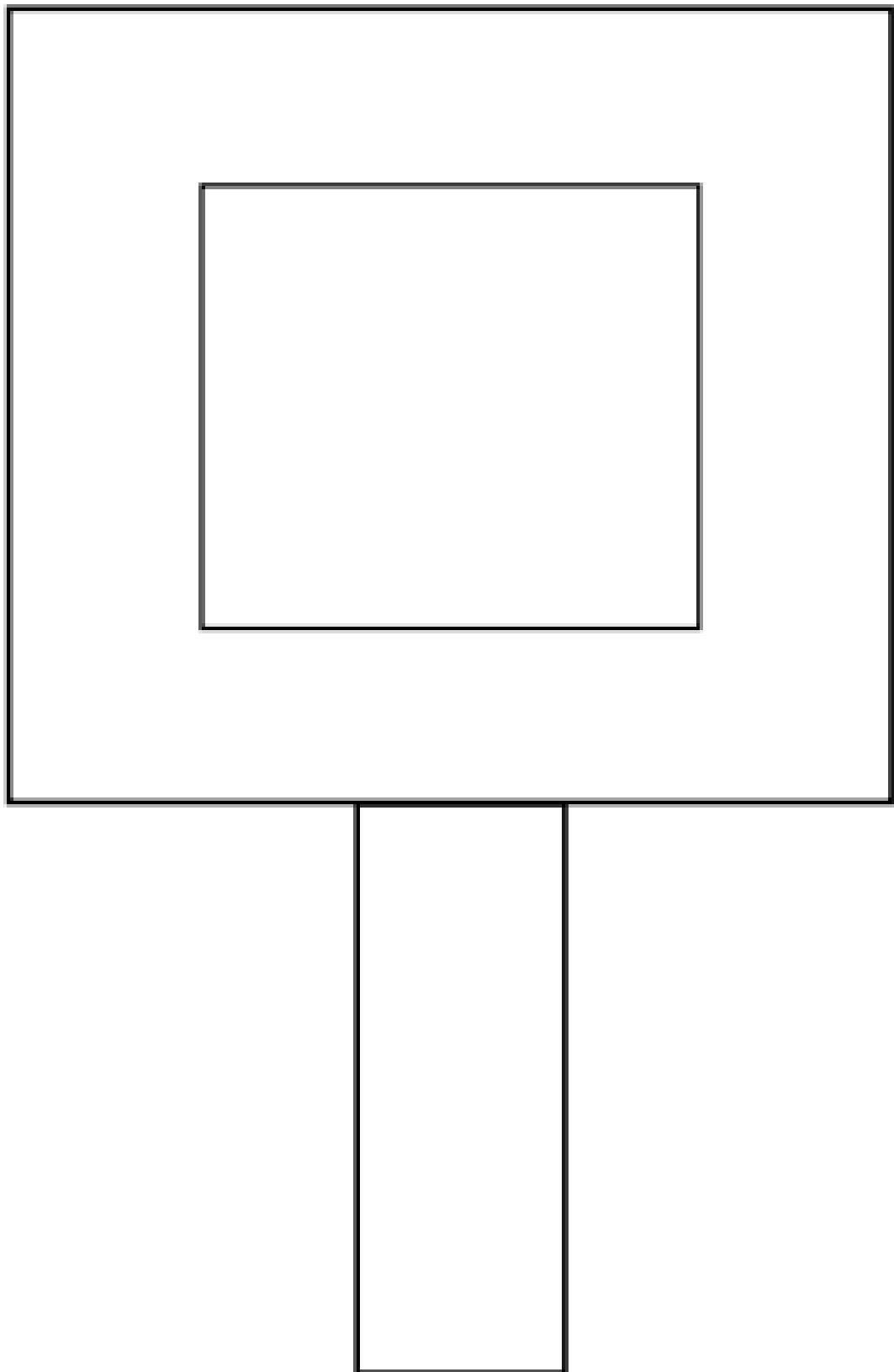
- Les photos
- Les titres des deux groupes à réaliser
- Une loupe en forme de carré

Classe les photos en deux groupes : les carrés et les ~~carrés~~.

CARRÉS

~~CARRÉS~~

Loupe en forme de carré



Thèmes + indices

LE PRINTEMPS	LE PRINTEMPS
LA MARE	LA MARE
LES OISEAUX	LES OISEAUX
LE POTAGER	LE POTAGER

les insectes	le soleil
les fleurs	les oiseaux
une abeille	une pâquerette
une grenouille	un nénuphar
un canard	une épuisette
un oiseau	un poisson
un nid	une naissance
une mésange	un nichoir
un arbre	une chenille
un jardinier	une salade
un arrosoir	un épouvantail
une pelle	une serre



Histoire de l

1. Dans mon village, au-dessus du ruisseau, passait un joli pont que j'empruntais chaque jour pour me rendre à l'école.
2. Un jour, je voulais l'emprunter mais il y avait eu une énorme rafale de vent ! Le pont a été cassé en mille morceaux.
3. Depuis cette rafale, les jardiniers de la commune ont enlevé les débris et il n'y a plus de pont.