

PROJET « PLOUF »

Maternelle de Lorris MS

Compétences mises en jeu :

Activité graphique	représenter des objets ou des personnages de la vie ordinaire par un dessin simple aisément identifiable
Lecture	écouter et comprendre un récit
Langue orale	prendre la parole et s'exprimer de manière compréhensible dans des situations diverses (explications ,justifications)
Résolution de problèmes	mettre en oeuvre des stratégies de tâtonnement pour trouver des solutions aux problèmes pratiques qui sont posés
Approche du nombre	identifier certaines propriétés des objets en vue de les comparer , les trier , les ordonner
Mesure	commencer à comparer des grandeurs continues (masses)
Découverte du monde	faire des observations sur des propriétés des objets (poules)

Nombre de séances : 3 ou 4

Durée d'une séance : entre 40 et 45 minutes

Matériel : 7 maquettes de puits
7 x 3 séries de personnages comprenant chacune un petit, un moyen et un grand
un livre « Plouf » de Philippe Corentin édition Ecole des Loisirs
des feuilles blanches

Vue d'ensemble des séances : 1^{ère} séance : lecture de l'album et découverte du matériel
2^{ème} et 3^{ème} séances : recherche de solutions au problème posé
4^{ème} séance : mise en forme (affiche) des résultats (facultatif si compte rendu fait à chaque fin de séance)

Déroulement des séances :

Séance 1 :

Lecture par le maître de l'histoire. Reformulation de celle-ci par les enfants à partir des images pour s'assurer de la bonne compréhension de l'enchaînement des différents événements.(au besoin prévoir la photocopie en A3 des images des montées/descentes des personnages)

Présentation /découverte du matériel qui sera utilisé dans les séances suivantes (le décrire, le nommer...et le manipuler).

Constituer des équipes de recherche de trois enfants pour les manipulations.

Séance 2 :

Rappel de l'histoire, avec le soutien éventuel de l'album (et des images A3).

Formulation du problème à résoudre : « pourquoi le loup remonte-t-il lorsque le cochon descend ? »

Le maître notera les différentes réponses proposées et demandera d'aller effectuer les essais sur les maquettes de puits, en insistant sur le fait qu'il faudra faire un dessin chaque fois que l'on changera de personnage (les personnages seront placés dans une boîte à laquelle il faudra revenir chaque fois que l'on voudra en changer).

A l'issue des recherches chaque groupe devra donner sa réponse et ses justifications et/ou les difficultés rencontrées.

Séance 3 :

Rappel de l'histoire et des résultats de la séance précédente (pour qu'un personnage en fasse remonter un autre, il doit être plus lourd.)

Essayer alors de reconstituer l'histoire, en plaçant les personnages dans l'ordre chronologique de leur arrivée.

A l'issue prévoir un temps de confrontation plus important qu'à la séance 2, compte tenu de l'impossibilité de résolution du problème sans intervention extérieure à l'histoire (le loup a dû manger pendant qu'il était hors du puits, sans quoi il ne peut pas être plus lourd que les lapins).

On pourra également faire représenter les étapes de la recherche par un dessin simple (ou prendre des photos)

Séance 4 :

Rappel de la séance précédente et des réponses apportées à la première question posée.

Formulation du second problème à résoudre : « dans l'histoire, qui est le plus lourd ? »

Là encore, le maître notera les réponses et demandera quelques justifications sur ces premières hypothèses.

Manipulations de vérification avec les mêmes contraintes qu'à la séance 2.

Cette séance sera, en fonction des besoins :

la séance qui permettra la fin des confrontations/vérifications

la séance de mise en forme des travaux et des conclusions