

1 Pôle "La montagne"



1. Placez les enfants devant le diorama (tout près).
2. Faites-leur écouter l'histoire.

3. Faites observer et décrire le parcours aux enfants.



© E. Laurent-EPPDCSI

4. Faites tester le module aux enfants à tour de rôle. Les autres observent et conseillent l'enfant qui manipule si besoin.

5. S'il reste du temps, laissez 2 essais à chaque enfant.

2 Pôle "La rivière"



1. Placez les enfants devant le diorama (tout près).
2. Faites-leur écouter l'histoire.

3. Demandez aux enfants ce qu'ils et elles imaginent comme solutions pour aider les personnages à traverser la rivière : bateau, pont, tunnel, chemin...



© Marie Tilloy

4. Faites tester ces propositions aux enfants (une par enfant).

5. Faites-les placer leurs piéces sur la maquette en y posant un personnage pour qu'ils et elles vérifient la solidité de leurs constructions.

3

Pôle "La tempête"



1. Placez les enfants devant le diorama (tout près).
2. Faites-leur écouter l'histoire.

3. Interrogez les enfants sur l'ordre dans lequel ils-elles pensent empiler les personnages.

4. Par petits groupes de 2 ou 3, faites-leur tester leurs hypothèses.

L'erreur fait pleinement partie de cette manipulation, les enfants sont amené·e·s à modifier leurs propositions jusqu'à ce qu'ils-elles trouvent une solution qui fonctionne.



© E. Laurent-EPPDCSI

4

Pôle "Emmène-moi"

1. Vérifiez le parcours et adaptez-le à l'habileté des enfants.

2. Faites observer et décrire le parcours

aux enfants : les rondins, le pont, les escaliers...



© E. Laurent-EPPDCSI

3. Chaque enfant prend une grande feuille et y place les personnes qu'il ou elle pense pouvoir transporter en toute sécurité. Faites-les tester ce parcours.

 Laissez suffisamment d'espace entre 2 enfants.

4. S'il reste du temps, laissez 2 essais à chaque enfant.

5. Faites un bilan rapide : Quels obstacles posent problème ? A quels personnages faut-il faire plus attention ? Est-ce facile de se concentrer à la fois sur les personnages et sur le parcours ?

1

Pôle "La rivière"



1. Placez les enfants devant le diorama (tout près).

2. Faites-leur écouter l'histoire.

3. Demandez aux enfants ce qu'ils et elles imaginent comme solutions pour aider les personnages à traverser la rivière : bateau, pont, tunnel, chemin...



© Marie Tilloy

4. Faites tester ces propositions aux enfants (une par enfant).

5. Faites-les placer leurs pliages sur la maquette en y posant un personnage pour qu'ils et elles vérifient la solidité de leurs constructions.

2

Pôle "La tempête"



1. Placez les enfants devant le diorama (tout près).

2. Faites-leur écouter l'histoire.

3. Interrogez les enfants sur l'ordre dans lequel ils·elles pensent empiler les personnages.

4. Par petits groupes de 2 ou 3, faites-leur tester leurs hypothèses.

L'erreur fait pleinement partie de cette manipulation, les enfants sont amené·e·s à modifier leurs propositions jusqu'à ce qu'ils·elles trouvent une solution qui fonctionne.



© E. Laurent-EPPDCSI

3 Pôle "Emmène-moi"

1. Vérifiez le parcours et adaptez-le à l'habileté des enfants.

2. Faites observer et décrire le parcours

aux enfants : les rondins, le pont, les escaliers...



3. Chaque enfant prend une grande feuille et y place les personnes qu'il ou elle pense pouvoir transporter en toute sécurité. Faites-les tester ce parcours.

 Laissez suffisamment d'espace entre 2 enfants.

4. S'il reste du temps, laissez 2 essais à chaque enfant.

5. Faites un bilan rapide : Quels obstacles posent problème ? A quels personnages faut-il faire plus attention ? Est-ce facile de se concentrer à la fois sur les personnages et sur le parcours ?

4 Pôle "La montagne"



1. Placez les enfants devant le diorama (tout près).

2. Faites-leur écouter l'histoire.

3. Faites observer et décrire le parcours aux enfants.



4. Faites tester le module aux enfants à tour de rôle. Les autres observent et conseillent l'enfant qui manipule si besoin.

5. S'il reste du temps, laissez 2 essais à chaque enfant.

1

Pôle "La tempête"



1. Placez les enfants devant le diorama (tout près).

2. Faites-leur écouter l'histoire.

3. Interrogez les enfants sur l'ordre dans lequel ils-elles pensent empiler les personnages.

4. Par petits groupes de 2 ou 3, faites-leur tester leurs hypothèses.

L'erreur fait pleinement partie de cette manipulation, les enfants sont amené·e·s à modifier leurs propositions jusqu'à ce qu'ils-elles trouvent une solution qui fonctionne.



© E. Laurent-EPPDCSI

2

Pôle "Emmène-moi"

1. Vérifiez le parcours et adaptez-le à l'habileté des enfants.

2. Faites observer et décrire le parcours

aux enfants : les rondins, le pont, les escaliers...

3. Chaque enfant prend une grande feuille et y place les personnes qu'il ou elle pense pouvoir transporter en toute sécurité. Faites-les tester ce parcours.

 Laissez suffisamment d'espace entre 2 enfants.

4. S'il reste du temps, laissez 2 essais à chaque enfant.

5. Faites un bilan rapide : Quels obstacles posent problème ? A quels personnages faut-il faire plus attention ? Est-ce facile de se concentrer à la fois sur les personnages et sur le parcours ?



© E. Laurent-EPPDCSI

3

Pôle "La montagne"



1. Placez les enfants devant le diorama (tout près).
2. Faites-leur écouter l'histoire.

3. Faites observer et décrire le parcours aux enfants.



© E. Laurent-EPPDCSI

4. Faites tester le module aux enfants à tour de rôle. Les autres observent et conseillent l'enfant qui manipule si besoin.

5. S'il reste du temps, laissez 2 essais à chaque enfant.

4

Pôle "La rivière"



1. Placez les enfants devant le diorama (tout près).
2. Faites-leur écouter l'histoire.

3. Demandez aux enfants ce qu'ils et elles imaginent comme solutions pour aider les personnages à traverser la rivière : bateau, pont, tunnel, chemin...



© Marie Tilloy

4. Faites tester ces propositions aux enfants (une par enfant).

5. Faites-les placer leurs piéces sur la maquette en y posant un personnage pour qu'ils et elles vérifient la solidité de leurs constructions.

1

Pôle "Emmène-moi"

1. Vérifiez le parcours et adaptez-le à l'habileté des enfants.

2. Faites observer et décrire le parcours

aux enfants : les rondins, le pont, les escaliers...



© E. Laurent-EPPDCSI

3. Chaque enfant prend une grande feuille et y place les personnes qu'il ou elle pense pouvoir transporter en toute sécurité. Faites-les tester ce parcours.

 Laissez suffisamment d'espace entre 2 enfants.

4. S'il reste du temps, laissez 2 essais à chaque enfant.

5. Faites un bilan rapide : Quels obstacles posent problème ? A quels personnages faut-il faire plus attention ? Est-ce facile de se concentrer à la fois sur les personnages et sur le parcours ?

2

Pôle "La montagne"



1. Placez les enfants devant le diorama (tout près).

2. Faites-leur écouter l'histoire.

3. Faites observer et décrire le parcours aux enfants.



© E. Laurent-EPPDCSI

4. Faites tester le module aux enfants à tour de rôle. Les autres observent et conseillent l'enfant qui manipule si besoin.

5. S'il reste du temps, laissez 2 essais à chaque enfant.

3

Pôle "La rivière"



1. Placez les enfants devant le diorama (tout près).

2. Faites-leur écouter l'histoire.

3. Demandez aux enfants ce qu'ils et elles imaginent comme solutions pour aider les personnages à traverser la rivière : bateau, pont, tunnel, chemin...



© Marie Tilloy

4. Faites tester ces propositions aux enfants (une par enfant).

5. Faites-les placer leurs pliages sur la maquette en y posant un personnage pour qu'ils et elles vérifient la solidité de leurs constructions.

4

Pôle "La tempête"



1. Placez les enfants devant le diorama (tout près).

2. Faites-leur écouter l'histoire.

3. Interrogez les enfants sur l'ordre dans lequel ils-elles pensent empiler les personnages.

4. Par petits groupes de 2 ou 3, faites-leur tester leurs hypothèses.

L'erreur fait pleinement partie de cette manipulation, les enfants sont amené·e·s à modifier leurs propositions jusqu'à ce qu'ils-elles trouvent une solution qui fonctionne.



© E. Laurent-EPPDCSI