LA MATINEE DES EXPERIENCES

LES 5 SENS

N°	*Titre*	*Description*	*Objectif*	*Panneau explicatif*	*matériel*	*Localisation*
1	**Parcours sensoriel (pied) +cage écureuil (corps, visage) + re parcours**	*Un parcours est installé sur lequel les enfants évoluent pieds nus. Dur/mou, doux/rugueux ASSOCIER la sensation des pieds avec les mains avec le jeu du domino *cage *drap sous lequel des formes se cachent, table avec images des formes cachées	Le toucher : avec les pieds, le corps, le visage.. . Marcher pour reconnaître une forme	Recto : Retrouve le domino qui correspond à ce que tu touches avec les pieds Verso : mot (doux, rugueux, dur, mou Recto : cherche l'intrus. Verso, l'intrus	-taie d'oreiller + oreiller -plaque de bois, -tissu mouton -domino 5 sens -corde, polystyrène -table Cage à écureuil, foulards, cordes, …	Préau de l'école (côté bureau direction)
2	**Domino des sens avec le 1**	Le jeu du domino : associer deux dominos en fonction de la matière (doux, rugeux, lisse, ...)	Le toucher : avec les mains			1 table dans le préau de l'école (côté cantine)
3	**Les odeurs**	Des boites à odeurs : retrouver l'odeur des images (citron, menthe, vanille, cannelle)	L'odorat (le nez): reconnaître une odeur	Recto : Retrouve l'odeur qui correspond à l'image, nomme-la. Verso : image + nom + gomette identique à celle sous la boite à odeur	- boites +:citron, vanille, cannelle, menthe (boite du loto des odeurs ?)	1 table dans le préau de l'école (côté cantine)
4	**Les escargots à la loupe + insectes ???** **KAPPLA DE COULEUR**	Les escargots élevés dans la classe des PS sont mis à disposition avec des loupes afin de les observer. Avec les kapla de couleur, image colorée qui changera de couleur	La vue : avec la loupe Avec les kapla : voir les couleurs et ses changements	Recto : comment s'appelle cet instrument ? A quoi sert-il ? Verso : loupe, à grossir Recto : quelle sera la couleur de l'image avec le kapla vert ? rouge? Bleu ? Verso kapla couleur image colorée adoc	- escargots + insectes - boîte - loupes 3 Kapla : vert, rouge, bleu Image d'un animal jaune	1 table dans le préau de l'école (côté cantine) 1 table
5	**Association de sons**	4 Sonnettes posées sur une table. Une sonnette cachée dans un sac. Secouer pour entendre	L'ouïe : reconnaître un son	Recto : de quelle couleur est la sonnette cachée dans le sac ?	- sonnettes - sac avec lacet - Carton+ autres sonnettes sous la table pour varier	1 table dans le préau de l'école (côté cantine)

L'OMBRE

N°	*Titre*	*Description*	*Objectif*	*Panneau explicatif*	*matériel*	*Localisation*
1	**Associer une forme ou un objet avec son ombre**	Des ombres sont représentées sur des cartes. Il faut retrouver comment faire l'ombre à l'aide des objets posés sur la table.	Percevoir que l'ombre prend la forme de l'objet	Recto : Avec tes mains et les objets situés sur la table retrouve comment faire les ombres dessinées sur les cartes. (Plusieurs niveaux de difficulté symbolisés par des étoiles)	- Cartes avec l'ombre de dessinée + réponses sous rabat - Formes de : loup, rhinocéros, éléphant, ronds*3 - Lampe puissante	Dortoir de l'école.
2	**Reproduire une ombre + ou - grande**	Réussir à cacher l'ombre du petit chaperon rouge derrière celle de l'arbre.	Montrer que la taille de l'ombre dépend de la proximité de l'objet de la source lumineuse.	Recto : Attention le loup rode dans l'école. Trouve comment cacher l'ombre du petit chaperon rouge derrière celle de l'arbre pour ne pas que le loup le trouve. Verso : (avec dessin de la réponse) Deux solutions : - Approche l'arbre de la lumière. Plus on rapproche un objet de la lumière, plus son ombre est grande - Eloigne le petit chaperon rouge de la lumière : Plus on éloigne un objet de la lumière plus son ombre est petite	- Grand chaperon rouge - Petit arbre découpé dans une feuille - Lampe puissante	Dortoir de l'école
3	**Comment faire une ombre?**	Des objets, lampes de poche et écrans sont posés. Il faut réussir à créer une ombre.	Comprendre que pour avoir une ombre, il faut de la lumière et un objet qui l'arrête.	Recto : Comment faire une ombre? A l'aide des objets posés, essaye de créer une ombre au fond de la boite Verso : Pour faire une ombre il faut mettre un objet devant une lumière. L'objet empêche alors la lumière de passer ce qui créer une ombre sur l'écran derrière l'objet.	- Boites en carton*3 - Lampes de poche - Animaux en plastique	Dortoir de l'école.
4	**La silhouette (non véritable expérience)**	L'ombre d'une silhouette est tracée sur le mur. Il faut vérifier si c'est sa silhouette	Percevoir que l'ombre prend la forme de l'objet.	Recto : A qui est cette silhouette? Est ce la tienne?	- Affichage wanted : silhouette - Lumière puissante	Dortoir de l'école

L'EQUILIBRE						
N°	*Titre*	*Description*	*Objectif*	*Panneau explicatif*	*matériel*	*Localisation*
1	**La balance**	Des objets sont proposés, des poids servent à équilibrer la balance	Montrer que pour équilibrer la balance il faut mettre le même poids de l'autre côté. Cela donne le poids de l'objet	- recto : Pose un objet sur un des plateaux et utilise les poids pour équilibrer la balance. - verso : La balance est équilibrée quand les deux plateaux sont au même niveau, c'est à dire quand il y a le même poids de chaque côté.	- 3 balances - objets - poids	1 table dans le réfectoire
2	**Quel est le plus lourd ?**	Des cintres sont accrochés à un portique avec un sac identique de chaque côté. Des objets sont proposés, il s'agit de comparer leur poids en plaçant un dans chaque sac.	- Montrer que l'objet le plus lourd est celui qui fait pencher le sac vers le bas - montrer que l'objet le plus lourd n'est pas forcément le plus gros (ex : bille / ballon baudruche)	- recto : Choisis deux objets, devine quel est le plus lourd et vérifie en les plaçant chacun dans un sac. Alors, avais-tu raison ? - verso : l'objet le plus lourd est celui qui fait pencher le sac vers le bas. As-tu remarqué que l'objet le plus lourd n'est pas forcément le plus gros ?	- 1 portique - 1 table - cintres - objets - sacs	1 portique et une table dans le préau de réfectoire
3	**L'équilibre de la baguette**	Il faut équilibrer sur son doigt des baguettes. Puis tenter de rééquilibrer en ayant rajouter du poids d'un côté.	- montrer que le point d'équilibre de la baguette est au milieu - montrer que si on rajoute un poids d'un côté, le point d'équilibre se déplace.	- recto : 1/ Essaie de faire tenir la baguette en équilibre sur un doigt. 2/ Ajouter un peu de pâte à modeler à une extrémité de la baguette et essaie à nouveau de la faire tenir en équilibre sur ton doigt. Que remarques-tu ? - verso : 1/ Sans poids supplémentaire, le point d'équilibre de la baguette est au milieu. 2/ Quand il y a un poids d'un côté de la baguette, le point d'équilibre change de place : il est plus près du poids.	- baguettes - poids pâte à modeler)	1 table dans le réfectoire
4	**Comment équilibrer un objet ?**	Il s'agit d'équilibrer un perroquet, un clown ou un bouchon sur son doigt en utilisant des lestes	Montrer que le poids vers le bas permet de stabiliser l'équilibre	***Perroquets*** : - recto : Essaie de faire tenir le perroquet en équilibre sur le bout de ton doigt. Comme il ne tient pas bien, cherche le moyen de l'équilibrer avec des trombones. - verso : en ajoutant des trombones sur la queue du perroquet, il tient en équilibre car tu mets du poids vers le bas et tu abaisses le centre	- clowns plastifiés - perroquets plastifiés - bouchons avec cure dents et bouchons avec pic brochette et cure dent - trombonnes	3 petites tables dans le réfectoire : - 1 table clowns - 1 table perroquets - 1 table bouchons

				d'équilibre (centre de gravité).	- pâte modeler	
				Clowns : - recto : Essaie de faire tenir le clown en équilibre en posant ton index sur son noeud papillon. Comme il tombe, cherche le moyen de l'équilibrer avec des trombones. - verso : En ajoutant des trombones sur les mains (en bas), le clown est équilibré. Pour qu'il tienne bien droit, tu dois mettre le même nombre de trombones de chaque côté.		
				1/ Bouchons de liège (bouchon + cure dent) - recto : Essaie de faire tenir ces bouchons en équilibre sur ton doigt. Que remarques-tu ? - verso : Le bouchon tombe ! ***2/ Bouchons de liège (bouchon + cure dent + 2 pics brochette et pâte à modeler) :*** - recto : Essaie de faire tenir ces bouchons de liège en équilibre sur ton doigt. Que remarques-tu ? - verso : Le bouchon tient en équilibre grâce aux grands pics et au poids (pâte à modeler) de chaque côté qui servent de balancier à l'objet. C'est un peu comme nos bras dont on se sert pour garder l'équilibre sur la poutre.		

LES AIMANTS						
N°	*Titre*	*Description*	*Objectif*	*Panneau explicatif*	*matériel*	*Localisation*
1	**Les véhicules : Déplacer sans toucher**	Le jeu consiste à déplacer (sans toucher) l'objet sur la surface du carton, à l'aide d'un aimant. - **Pour la voiture** : expérimentation de l'attraction d'un objet contenant une partie magnétique par un aimant au travers d'un carton. (En déplaçant l'aimant sous l'objet (avec le carton interposé), le véhicule pourra être déplacé. - **Pour le tracteur** : un aimant est attaché à l'arrière du véhicule : expérimentation de la répulsion de deux aimants	Montrer que deux matériaux aimantés peuvent subir des attractions ou des répulsions . Montrer qu'un aimant peut attirer un objet en fer à distance, à travers une planche en carton.	<u>Recto :</u> Observe bien la voiture. En t'aidant d'un aimant, aide la voiture à franchir la ligne d'arrivée, mais attention tu ne dois pas la toucher pour la faire avancer. <u>Verso :</u> Les aimants s'attirent à travers le carton, en déplaçant l'aimant sous le carton, on parvient à déplacer le véhicule.	- Un plateau de jeu avec deux chemins pour les deux véhicules - Une voiture munie d'un aimant - Un tracteur munie d'un aimant - Des aimants	réfectoire
2	**L'abeille butineuse**	Une abeille en carton (munie d'un aimant) suspendue à un fil cherche à butiner des fleurs. Approcher l'abeille des fleurs et observer ce qui se passe : attraction à distance ; répulsion	Montrer que deux matériaux aimantés peuvent subir des attractions ou des répulsions	<u>Recto</u> : Observe l'abeille et les fleurs. Place toutes les fleurs côté rouge que constates-tu ? Retourne toutes les fleurs côté jaune, que constates-tu ? <u>Verso :</u> Les aimants ont deux pôles. Il peuvent s'attirer comme ils peuvent se repousser. Les pôles différents s'attirent tandis que deux pôles identique se repoussent.	- Une canne à pêche avec une abeille (munie un aimant) - Des fleurs (dont le cœur est composé d'un aimant) posées à même le sol	réfectoire
3	**Une rondelle en fer tombée au fond d'un verre.**	- Remplir le gobelet en plastique avec de l'eau. - Faire tomber la rondelle métallique au fond. - Essayer de la faire sortir en gardant	Montrer qu'un aimant peut attirer un objet en fer à distance, à travers un gobelet en	<u>Recto :</u> - Remplis le gobelet en plastique avec de l'eau.	- Un gobelet en plastique transparent. - Une carafe d'eau	réfectoire

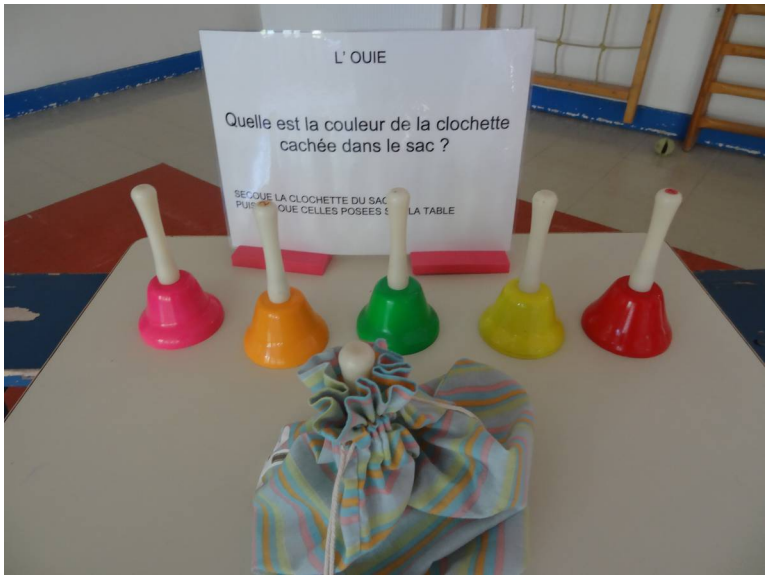
		les doigts secs.	plastique.	- Fais tomber la rondelle métallique au fond. - Essaie de la faire sortir en gardant les doigts secs. <u>Verso :</u> L'aimant parvient à attirer l'objet au travers du gobelet en plastique ainsi, en le glissant le long du verre, la rondelle métallique remonte jusqu'au bord où tu peux la prendre sans te mouiller les doigts.	- Une rondelle en fer. - Un aimant, une cuillère, une pince, des baguettes chinoises…	

L'AIR

N°	*Titre*	*Description*	*Objectif*	*Panneau explicatif*	*matériel*	*Localisation*
1	**Dans une bouteille vide, est ce qu'il n'y a vraiment rien ?**	Une bouteille avec un bouchon traversé par une paille avec un cône posé dessus. En pressant sur la bouteille, le cône s'envole, propulsé par l'air chassé de la bouteille.	Montrer que l'air est partout, même à l'intérieur d'une bouteille vide.	RECTO : 1/Pose le cône sur la paille. 2/Pose tes 2 mains sur la bouteille et appuie d'un coup. Que constates-tu ? Pourquoi ? VERSO : **Pour comprendre** : Lorsque tu appuies sur la bouteille, de l'air sort et fait voler le cône. L'air ne se voit pas mais il y en a dans la bouteille lorsqu'elle est vide.	- grandes bouteilles - cônes	1 table dans le réfectoire
		Petites bouteilles avec un ballon de baudruche dégonflé au bout.		RECTO : Appuie sur la bouteille. Que constates-tu ? Pourquoi ? VERSO : **Pour comprendre** : Lorsque tu appuies sur la bouteille, de l'air sort et gonfle le ballon. L'air ne se voit pas mais il y en a dans la bouteille lorsqu'elle est vide.	-petites bouteilles -ballons	1 table dans le réfectoire

2	**Peut-on trouver du vent sans aller dehors ? Le vent, qu'est-ce que c'est ?**	Parcours soufflés : - faire avancer la balle de ping pong dans le parcours - foot paille	Montrer que le vent c'est de l'air en mouvement. Lorsque l'on souffle, on déplace de l'air ambiant et cela fait bouger des petits objets. Il y a de l'air partout autour de nous	RECTO : Choisis une balle et un objet et suis les parcours ! VERSO : **Pour comprendre** : Ces objets permettent prendre et de souffler de l'air qui se trouve partout autour de nous. L'air soufflé déplace des objets légers. RECTO : Souffle dans la paille et marque des buts ! (2 joueurs) VERSO : **Pour comprendre** : Lorsque tu souffles dans la paille, tu rejettes l'air que tu as fait entrer dans tes poumons. Cet air se trouvait ici dans la pièce partout autour de toi.	- parcours -fond du jeu de palet - fond de caisse en carton avec des buts -balles de ping pong -boulles cotillon -pailles -bac pour les pailles usagées -Pompes diverses -Soufflet de cheminée de Jacqueline	Espace au sol pour les parcours
3	**Le mouchoir au fond du verre sera-t-il mouillé ?**	Tremper le verre dans l'eau sans mouiller le mouchoir qui est au fond du verre	Montrer que l'air prend de la place et empêche l'eau d'atteindre le mouchoir	RECTO : 1 /Enfonce un sopalin sec au fond du gobelet. 2/Plonge le gobelet à l'envers dans l'eau. 3/Tu peux le laisser dans l'eau le temps que tu veux. 4/Ressort et égoutte un peu le gobelet. 5/Touche le mouchoir. Pourquoi n'est-il pas mouillé ? VERSO : **Pour comprendre** : L'air qui est dans le gobelet prend toute la place, du coup l'eau ne peut pas entrer pour mouiller le mouchoir. Si tu penches le gobelet, des bulles d'air sortent et l'eau a de la place pour entrer et mouiller le mouchoir.	- Aquarium - gobelets transparents - mouchoirs	Table dans le réfectoire

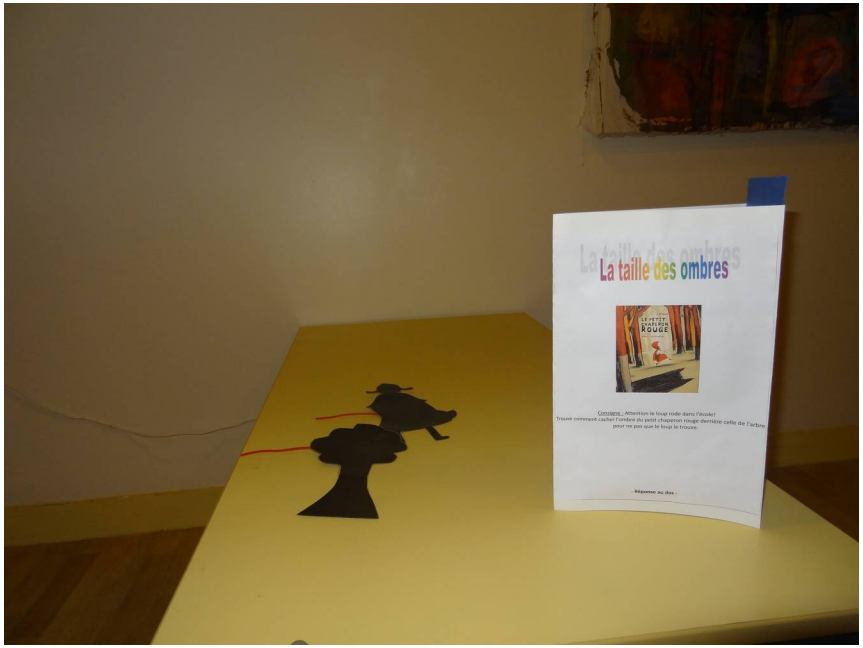
LES SENS


L' OUIE
Quelle est la couleur de la clochette cachée dans le sac ?

L'ODORAT
Sens les flacons
Retrouve l'image qui correspond à l'odeur.

LA VUE
Comment s'appelle cet instrument ?
A quoi sert-il ?

LES OMBRES

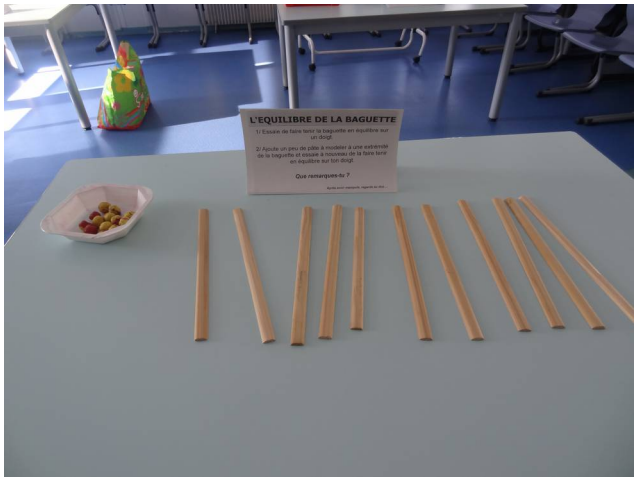

La taille des ombres
LE PETIT CHAPERON ROUGE
Consigne : Attention le loup rôde dans l'école !
Trouve comment cacher l'ombre du petit chaperon rouge derrière celle de l'arbre pour ne pas que le loup le trouve.
- Réponse au dos -

La forme des ombres
Consigne : Avec tes mains et les objets situés sur la table retrouve comment faire les ombres dessinées sur les cartes. (Plusieurs niveaux de difficulté symbolisés par des étoiles)
- Réponses sous le tabat des cartes -

Comment faire une ombre?
Consigne : A l'aide des objets posés, essaye de créer une ombre au fond de la boite
- Réponse au dos -

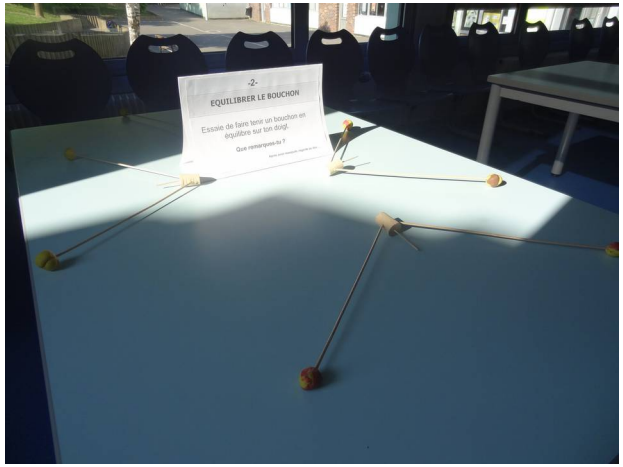
THEATRE D'OMBRES
Joue avec les ombres et invente ton histoire

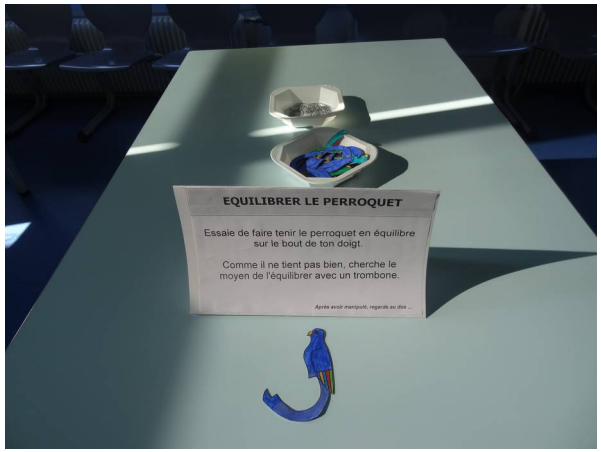
L ' EQUILIBRE

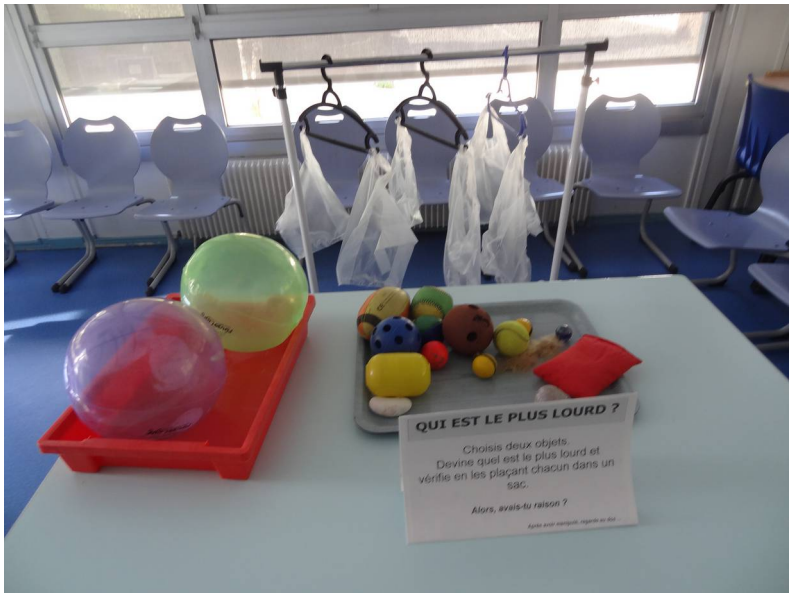

L'EQUILIBRE DE LA BAGUETTE
1/ Essaie de faire tenir la baguette en équilibre sur un doigt.
2/ Ajoute un peu de pâte à modeler à une extrémité de la baguette et essaie à nouveau de la faire tenir en équilibre sur ton doigt.
Que remarques-tu ?

LA BALANCE
Pose un objet sur un des plateaux et utilise les poids ou le blé pour équilibrer la balance.

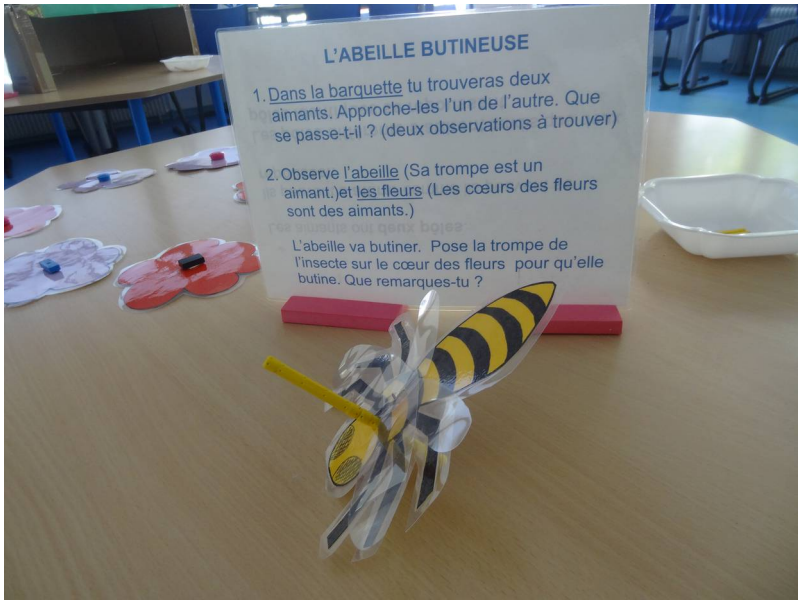
-1-
EQUILIBRER LE BOUCHON
Essaie de faire tenir un bouchon en équilibre sur ton doigt.
Que remarques-tu ?
Après avoir manipulé, regarde au dos ...


-2-
EQUILIBRER LE BOUCHON
Essaie de faire tenir un bouchon en équilibre sur ton doigt.
Que remarques-tu ?

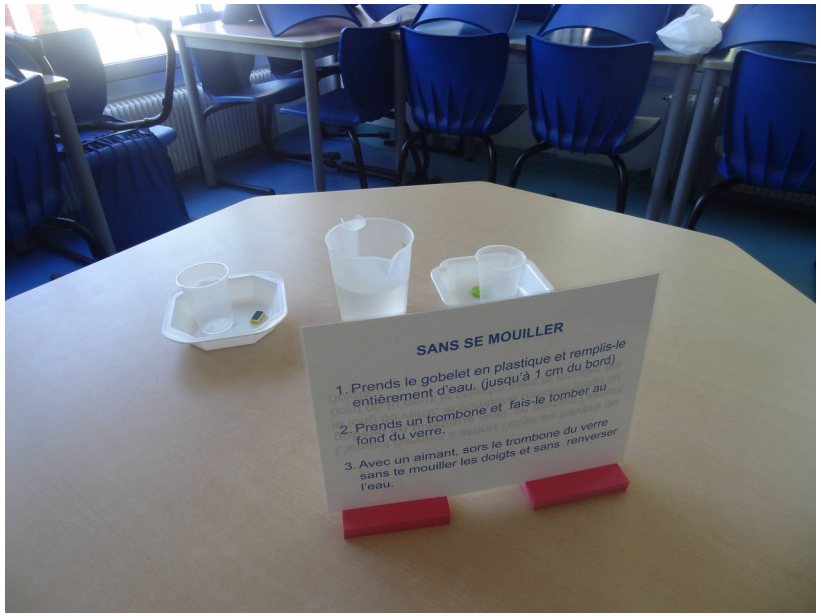

EQUILIBRER LE PERROQUET
Essaie de faire tenir le perroquet en équilibre sur le bout de ton doigt.
Comme il ne tient pas bien, cherche le moyen de l'équilibrer avec un trombone.
Après avoir manipulé, regarde au dos ...


QUI EST LE PLUS LOURD ?
Choisis deux objets.
Devine quel est le plus lourd et vérifie en les plaçant chacun dans un sac.
Alors, avais-tu raison ?

LES AIMANTS


L'ABEILLE BUTINEUSE
1. Dans la barquette tu trouveras deux aimants. Approche-les l'un de l'autre. Que se passe-t-il ? (deux observations à trouver)
2. Observe l'abeille (Sa trompe est un aimant.)et les fleurs (Les cœurs des fleurs sont des aimants.)
L'abeille va butiner. Pose la trompe de l'insecte sur le cœur des fleurs pour qu'elle butine. Que remarques-tu ?

DEPLACER SANS TOUCHER
1. Dans la barquette tu trouveras deux aimants. Approche-les l'un de l'autre. Que se passe-t-il ? (deux observations à trouver)
2. Sur le grand carton il y a deux véhicules : un tracteur jaune et un tracteur rouge.
En traidant d'un aimant, aide les tracteurs à franchir la ligne d'arrivée, mais attention tu ne dois pas les toucher pour les faire avancer.


SANS SE MOUILLER
1. Prends le gobelet en plastique et remplis-le entièrement d'eau. (jusqu'à 1 cm du bord)
2. Prends un trombone et fais-le tomber au fond du verre.
3. Avec un aimant, sors le trombone du verre sans te mouiller les doigts et sans renverser l'eau.

L'AIR

Dans une bouteille vide...
est-ce qu'il n'y a rien dedans ?
Pose tes deux mains sur la bouteille et appuie.
Que constates-tu ? Pourquoi ?

Dans une bouteille vide...
est-ce qu'il n'y a rien dedans ?
1/Pose le cône sur la paille.
2/Pose tes 2 mains sur les côtés de la bouteille et appuie d'un seul coup.
Que constates-tu ? Pourquoi ?

Le mouchoir
au fond du verre
sera-t-il mouillé ?
1.Enfonce un sopalin sec au fond du gobelet.
2/Tiens le gobelet à l'envers et plonge le gobelet à l'envers dans l'eau.
4/Touche le mouchoir.
Est-il mouillé ? Pourquoi ?

Les paniers soufflés
DÉPAR