

Les 5 sens



[Préscolaire]

[Les 5 sens]

Trousse élaborée par Nathalie Côté, enseignante au préscolaire et
Pierre Mathieu, agent de développement
Commission scolaire des Chênes
Mise en page par Ginette Cloutier, septembre 2011

Compétences les plus sollicitées au préscolaire

Compétence 1:

Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur

Composantes de la compétence

Élargir son répertoire d'actions. Expérimenter des actions de motricité globale et de motricité fine. Porter attention à ses réactions sensorielles et corporelles.

Adapter ses actions aux exigences de l'environnement. Se situer dans l'environnement physique et expérimenter des séquences d'actions. Utiliser des outils et du matériel avec une intention explicite.

AGIR AVEC EFFICACITÉ DANS DIFFÉRENTS CONTEXTES SUR LE PLAN SENSORIEL ET MOTEUR

Reconnaître des façons d'assurer son bien-être. Prendre de bonnes postures et s'exercer à la détente. Identifier de bonnes habitudes de vie pour sa santé et respecter les règles de sécurité.

Compétence 5

Construire sa compréhension du monde

Composantes de la compétence

Démontrer de l'intérêt et de la curiosité pour les arts, l'histoire, la géographie, la mathématique, la science et la technologie. Expérimenter et utiliser des outils, du matériel et des stratégies relativement à ces domaines d'apprentissage. Faire des liens avec son quotidien.

Raconter ses apprentissages. Décrire sa démarche. Préciser ses apprentissages et ses stratégies. Réutiliser ses acquis.

CONSTRUIRE SA COMPRÉHENSION DU MONDE

Exercer sa pensée dans différents contextes. Observer, explorer et manipuler. Poser des questions et associer des idées. Anticiper et vérifier ses prédictions.

Organiser l'information. Exprimer ce qu'il connaît. Chercher, sélectionner et échanger de l'information.

Autre compétence

Compétence 6 :

Mener à terme une activité ou un projet

Composantes de la compétence

S'engager dans le projet ou l'activité en faisant appel à ses ressources. Manifester son intérêt. Parler de ce qu'il connaît et rechercher l'information pour réaliser l'activité ou le projet.

Transmettre les résultats de son projet. Exprimer son appréciation. Parler des difficultés rencontrées. Expliquer ce qu'il a appris et comment il pourra réutiliser ces nouveaux apprentissages.

MENER À TERME UNE ACTIVITÉ OU UN PROJET

Faire preuve de ténacité dans la réalisation du projet ou de l'activité. Utiliser des stratégies variées. Tenir compte du temps et de l'espace. Faire appel à sa créativité. Terminer l'activité ou le projet.

Manifester de la satisfaction à l'égard du projet ou de l'activité. Présenter sa production. Décrire sa démarche. Expliquer les stratégies et les ressources utilisées.

Savoirs essentiels

Stratégies sollicitées

Stratégies motrices et psychomotrices

- ✓ Découvrir ses potentialités sensorielles
- ✓ Utiliser adéquatement les objets, les outils et les matériaux



Stratégies affectives et sociales

- ✓ Porter attention
- ✓ Maintenir sa concentration



Stratégies cognitives et métacognitives

- ✓ Observer
- ✓ Explorer
- ✓ Expérimenter
- ✓ Organiser
- ✓ Comparer
- ✓ Utiliser le mot exact
- ✓ Questionner et se questionner
- ✓ Anticiper
- ✓ Vérifier
- ✓ Évaluer



Connaissances sollicitées

Connaissance se rapportant au développement sensoriel et moteur

- ✓ Les actions
- ✓ Les 5 sens (goût, toucher, odorat, vue, ouïe), les caractéristiques qui y sont associées (ex. : salé, rugueux) et leurs fonctions (ex. : voir, entendre)
- ✓ Les jeux corporels et sensoriels (ex. : jeux de découverte des textures)



Connaissances se rapportant au développement affectif

- ✓ Les gestes d'autonomie



Connaissances se rapportant au développement social

Particulièrement lorsque l'élève sera en ligne, il ou elle développera les habiletés sociales :

- ✓ Les formules de politesse (ex. : bonjour, merci)
- ✓ Les attitudes verbales et non verbales (ex. : sourire, regarder la personne qui parle)



Connaissances se rapportant au développement cognitif

- ✓ La science et la technologie : les jeux d'expérimentation et la manipulation d'objets

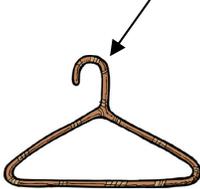


Description de la situation d'apprentissage	Matériel	Durée
Préalablement avant la 1^{re} rencontre en ligne		
<p>Les enfants apprennent une comptine ou une chanson en lien avec les 5 sens. Plusieurs site Internet en proposent quelques-unes. Lors de la première rencontre, les enfants seront invités à la réciter (ou à la chanter) à l'animateur. (Voir les suggestions de références à la fin du guide.)</p>	<p>Comptines, disques, etc.</p>	<p>Le temps accordé à cette tâche peut différencier d'une classe à l'autre.</p>
1^{re} rencontre en ligne		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'animateur se présente aux élèves et présente également son grand ami, le prof Albert. ▪ Il explique le fonctionnement de la plateforme et invite les classes à se présenter. ▪ Avec l'aide de son enseignante ou enseignant, une ou un élève vient présenter sa classe. ▪ Ensuite, pour mieux connaître nos 5 sens, l'animateur réalise un petit jeu : « À ton avis, vrai ou faux? » ▪ Puis, l'animateur présente brièvement la première petite expérience que les élèves auront à faire dans les prochains jours. Cette expérience leur permettra d'aborder le sens du goût et de la vue. 	<p>PowerPoint</p> <p>Cahier du goûteur et de la goûteuse</p>	<p>5 minutes</p> <p>5 minutes</p> <p>5 minutes</p> <p>10 minutes</p> <p>5 minutes</p>
1^{re} expérimentation en classe		
<p>Préalablement, l'enseignante ou l'enseignant prépare quelques contenants avec du yogourt, du sucre et du colorant alimentaire.</p> <p>1^{er} contenant : Yogourt naturel avec du colorant alimentaire afin d'obtenir du jaune et 0 carré de sucre</p> <p>2^e contenant : Yogourt naturel avec du colorant alimentaire avec d'obtenir du rose et 2 carrés de sucre</p> <p>3^e contenant : Yogourt naturel avec du colorant alimentaire afin d'obtenir du rouge et 4 carrés de sucre</p> <p>4^e contenant : Yogourt naturel avec du colorant alimentaire afin d'obtenir du jaune et 4 carrés de sucre</p> <p>5^e contenant : Yogourt naturel avec du colorant alimentaire afin d'obtenir du rose et aucun carré de sucre</p> <p>6^e contenant : Yogourt naturel avec du colorant alimentaire afin d'obtenir du rouge et 1 carré de sucre</p>		

Description de la situation d'apprentissage	Matériel	Durée
2^e rencontre en ligne		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'animateur prend le temps de faire un petit retour sur les expérimentations réalisées par les élèves. <p>Questions soulevées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Qu'est-ce que tu as appris? ✓ Y a-t-il un lien entre les couleurs et le goût? <ul style="list-style-type: none"> ▪ Puis l'animateur signifie qu'il y a une drôle d'odeur dans son laboratoire. On dirait même une odeur de vieille chaussette? Y aurait-il une mouffette dans son local? ▪ L'animateur présente un petit montage PowerPoint sur les odeurs (parfois elles sont agréables et, à d'autres moments, elles le sont moins). ▪ Présentation d'une capsule vidéo : « Pourquoi est-ce que j'ai un nez? » ▪ Finalement, l'animateur lance un défi aux élèves : celui de concevoir un parfum afin d'enrayer cette odeur de vieille chaussette dans son local (odorat). De plus, je connais une belle histoire en lien avec notre sujet. Au cours des prochains jours, ton enseignante ou ton enseignant te la racontera : « <i>Tes chaussettes sentent la mouffette !</i> » 	<p>Une vieille chaussette</p> <p>PowerPoint</p>	<p>10 minutes</p> <p>2 minutes</p> <p>5 minutes</p> <p>2 minutes</p> <p>5 minutes</p>
2^e expérimentation en classe		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Préalablement, l'enseignante ou l'enseignant prépare le matériel nécessaire (possibilité d'emprunter de petits contenants transparents). ▪ Puis, elle ou il leur raconte l'histoire <i>Tes chaussettes sentent la mouffette</i>. ▪ Ensuite, elle ou il invite les élèves à fabriquer un parfum selon la démarche proposée dans le cahier de l'élève (cahier du parfumeur et de la parfumeuse). <p>Attention! Bien entendu, la manipulation de l'alcool doit se faire sous la supervision de l'enseignante ou de l'enseignant.</p>	<p>De l'éthanol (alcool) à 95 % (à se procurer dans une pharmacie)</p> <p>Une tasse à mesurer</p> <p>Petits contenants transparents avec couvercle</p> <p>Compte-gouttes (facultatif)</p> <p>Clou de girofle, bâtons de cannelle, des fleurs, des pelures d'agrumes, des aiguilles de conifères...</p> <p>Cahier du parfumeur et de la parfumeuse</p>	<p>Prévoir 30 à 40 minutes pour le mélange et une semaine pour permettre à la mixture de se dissoudre.</p> <p>Bien entendu, prévoir un temps pour l'essayer et permettre aux autres élèves de sentir les différents parfums réalisés.</p>

Description de la situation d'apprentissage	Matériel	Durée
<p style="text-align: center;">Concepts scientifiques</p>  <p><i>L'odeur des substances utilisées provient des huiles aromatiques qu'elles contiennent. Ces huiles sont insolubles dans l'eau. Autrement dit, l'eau est incapable d'arracher les molécules aromatisées de leur source végétale.</i></p> <p><i>Dans l'alcool, les huiles se dissolvent sans problème. Ce procédé d'extraction est très répandu dans les parfumeries pour fabriquer divers parfums à base de fleurs.</i></p> <p><i>Lorsqu'on applique un parfum sur notre poignet, la chaleur de notre corps fait évaporer l'alcool et libère les composés parfumés.</i></p>		
3^e rencontre en ligne		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ D'abord, l'animateur fait un retour sur la tâche que les élèves avaient à réaliser, soit celle de fabriquer un parfum. ▪ Puis, il effectuera quelques petites expérimentations afin d'amorcer le sens de l'ouïe. ▪ L'animateur fera de la musique et ce, en utilisant seulement des bouteilles et de l'eau. ▪ Puis, il fera entendre aux enfants différents bruits : un sifflet, une flûte, le cri d'une grenouille, le vent, etc. Les élèves essaieront de deviner de quel bruit il s'agit. ▪ L'animateur signifie qu'il a reçu dernièrement un drôle de colis. Il présente chaque objet contenu dans ce colis aux élèves : <ul style="list-style-type: none"> ✓ un crocodile en caoutchouc ► en le touchant, il s'aperçoit qu'il est plutôt rugueux ou ondulé ✓ une boule de ouate ► en la touchant, c'est doux; il la passe sur son visage ✓ une plume ► c'est également doux mais ça peut parfois chatouiller ✓ un cactus ► oups! ça pique! ✓ un glaçon ► c'est froid ▪ Par la suite, l'animateur se demande si on peut explorer le toucher seulement avec nos mains et notre visage. 	<p>Quelques bouteilles d'eau</p> <p>Sifflet, flûte, cri d'une grenouille, le son du vent</p> <p>Crocodile en caoutchouc Ouate Plume Cactus Glaçon</p>	<p>5 minutes</p> <p>20 minutes</p>

Description de la situation d'apprentissage	Matériel	Durée
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Quelques élèves pourront lui signifier ce qu'ils ou qu'elles en pensent. ▪ Finalement, l'animateur leur suggérera de faire des expérimentations sur l'ouïe et le toucher. 		<p style="text-align: center;">5 minutes</p> <p style="text-align: center;">2 minutes</p>
3^e expérimentation en classe		
<p>Mise en situation</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignante ou l'enseignant invitera les élèves à explorer le monde du son. Pour ce faire, à l'aide de divers objets qui sont déjà dans la classe, ils émettront différents sons (Ex. : en ouvrant ou en fermant des tiroirs, en fermant une porte, en cognant des objets avec un bâton, etc.) ▪ D'autres pistes de questions sont également suggérées dans le cahier du musicien et de la musicienne. ▪ Puis l'enseignante ou l'enseignant pourrait faire écouter une chanson de Gilles Vigneault qui fait référence à divers sons : « <i>Un soir d'été</i> » du cd « <i>Un trésor dans mon jardin</i> ». L'enseignant qui le désire peut utiliser tout autre cd en lien avec des sons. <p>1^{re} expérimentation ► L'ouïe</p> <p>L'enseignante ou l'enseignant soulève la problématique suivante :</p> <p style="text-align: center;"><i>Pourrais-tu fabriquer un instrument de musique avec un objet (ex. : règle, contenant quelconque, boîte, gomme à effacer, etc.) et quelques élastiques?</i></p> <div style="text-align: center;"> <p>Exemple :</p>  </div> <p>Les élèves émettent leur hypothèse et essaient de fabriquer leur instrument. Elles et ils complètent dans leur cahier les parties se rattachant à cette expérimentation.</p>	<p style="text-align: center;">Divers objets de la classe</p> <p style="text-align: center;">Cahier du musicien et de la musicienne</p> <p style="text-align: center;">Cd de Gilles Vigneault « Un trésor dans mon jardin »</p> <p style="text-align: center;">Cahier du musicien et de la musicienne</p>	<p style="text-align: center;">10 minutes</p> <p style="text-align: center;">5 minutes</p> <p style="text-align: center;">4 minutes</p> <p style="text-align: center;">30 minutes</p>

Description de la situation d'apprentissage	Matériel	Durée
<p>Expérimentation facultative ► toujours en lien avec le sens de l'ouïe</p> <p>Suite à cette première expérimentation, l'enseignante ou l'enseignant soulève une autre problématique :</p> <p style="text-align: center;"><i>Suite à la dernière expérimentation, crois-tu que le son pourrait voyager à travers un objet?</i></p> <p>Les élèves émettent leur hypothèse.</p> <p>Afin de valider leur hypothèse, les élèves seront invités à transformer un cintre en cloche. Pour ce faire, l'enseignante ou l'enseignant réalisera l'expérience avec l'aide d'une ou d'un élève puis invitera les autres élèves à la réaliser à leur tour.</p> <p>Étapes à suivre :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Plier la ficelle en deux. 2. Attacher le centre de la ficelle au cintre de fer. <div style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> 3. Enrouler chaque bout de la ficelle autour d'un index. Faire 3 à 4 tours. 4. Demander à une ou un élève de frapper sur le cintre avec la cuillère de métal. Porter attention au son. 5. Puis, mettre chaque index dans une oreille et demander à nouveau à une ou un élève de frapper sur le cintre avec la cuillère. Est-ce que le son est différent? <p>Les élèves écrivent leurs résultats dans leur cahier du musicien ou de la musicienne.</p> <p>Note :</p> <p>Préalablement, l'enseignante ou l'enseignant explique le sens des mots suivants en se servant d'objets pour démontrer les nuances :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ son faible ✓ son moyennement fort ✓ son fort 	<p>Cahier du musicien et de la musicienne</p> <p>Cintre, ficelle d'environ un mètre de long, cuillère de métal</p>	<p>30 minutes</p>

Description de la situation d'apprentissage	Matériel	Durée
<p style="text-align: center;">Concepts scientifiques</p>  <p><i>Lorsqu'on frappe sur le cintre avec la cuillère, le cintre vibre. Cela produit un son. La première fois, on a entendu un son. Celui-ci a voyagé dans l'air puis est entré dans tes oreilles. La deuxième fois, ce son s'est plutôt propagé dans la ficelle et dans les doigts. Or, comme le son voyage mieux dans un objet (solide) (comme la ficelle et nos doigts) que dans l'air, on entend beaucoup plus fort.</i></p> <p><i>Pour entendre un son, il faut que celui-ci puisse voyager dans quelque chose comme l'air, l'eau ou un solide. Comme dans l'espace il n'y a pas d'air (c'est le vide), on n'entend aucun son.</i></p> <p>2^e expérimentation ► Le toucher</p> <p>Finalemnt, afin d'explorer le sens du toucher, les élèves auront à réaliser un petit labyrinthe.</p> <p>Préalablement, en guise de préparation, l'enseignante ou l'enseignant disposera sur une table différentes matières (ex. : morceaux de tissu, jouets, gélatine, etc.) afin que les élèves puissent y toucher et en discuter entre eux. L'enseignant en profitera pour présenter certains mots de vocabulaire associés au toucher (ex. : doux, rugueux, granuleux, collant, froid, etc.).</p> <p>L'enseignante ou l'enseignant explique ensuite la tâche que les élèves auront à réaliser (celle d'élaborer un labyrinthe). Pour ce faire, l'enseignant réalisera l'expérience avec l'aide d'une ou d'un élève et invitera ensuite les autres élèves à réaliser cette expérience à leur tour. L'enseignant soulève la problématique suivante : Peux-tu suivre un chemin sans l'aide de tes yeux et ce, sans jamais sortir de ce chemin?</p> <p>Étapes à suivre :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Une ou un élève prépare un chemin en déposant des feuilles de journal un peu froissées les unes à côté des autres. Au bout, il pose un coussin douillet. 2. Une ou un autre élève se met pieds nus et se met un bandeau sur les yeux. 3. L'élève qui a préparé le labyrinthe amène son ami au début du chemin. Ce dernier ou cette dernière doit essayer d'arriver sur le coussin sans que ses deux pieds sortent du chemin. 	<p>Cahier de l'aventurier et de l'aventurière</p> <p>Différentes matières (morceaux de tissu, jouets, gélatine, sucre, etc.)</p> <p>Feuille de journal, autres objets (ex. : mitaine, carton, etc.), coussin et bandeau</p>	<p>20 minutes</p> <p>40 minutes</p>

Jeux en lien avec les sens

<http://www.logicieleducatif.fr/> (voir « Association de mots – Memorys »)

Livres

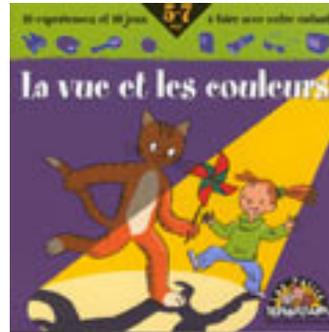
Cinq livres de la collection Les petits débrouillards.

De beaux livres imagés proposant chacun dix expériences et dix jeux à faire avec votre enfant.



Le goût et la cuisine

Auteur : Pascal Desjours
Illustrateur : Jean-François Martin
Albin Michel Jeunesse, **Petits débrouillards** - Janvier 2004
Documentaire à partir de 6 ans
Thème : Goût



La vue et les couleurs

Auteur : Pascal Desjours
Illustrateurs : Claude et Denise Millet
Albin Michel Jeunesse, **Petits débrouillards** - Janvier 2004
Documentaire à partir de 6 ans
Thèmes : Couleur, Vue



L'odorat et la nature

Auteurs : Collectif, Pascal Desjours
Illustrateur : Frédéric Benaglia
Albin Michel Jeunesse, **Petits débrouillards** - Août 2004
Documentaire à partir de 6 ans
Thème : L'odorat



Le toucher et le corps

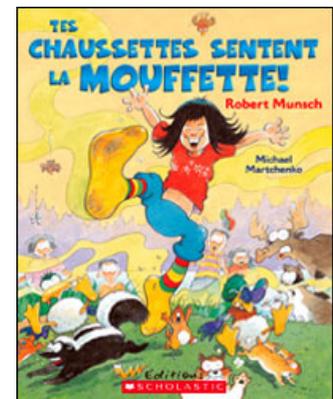
Auteur : Pascal Desjours
Illustratrice : Charlotte Roederer
Albin Michel Jeunesse, **Petits débrouillards** - 2000
Documentaire à partir de 6 ans
Thème : Le toucher



L'ouïe et la musique

Auteurs : Collectif, Pascal Desjours
Illustrateur : Frédéric Benaglia
Albin Michel Jeunesse, **Petits débrouillards** - Août 2004
Documentaire à partir de 6 ans
Thème : L'ouïe

Autre livre :



Auteur : Robert Munsch
Ill. : Michael Montchenko
Éditions Scholastic

Divers : <http://jardindevicky.atleon.net/>