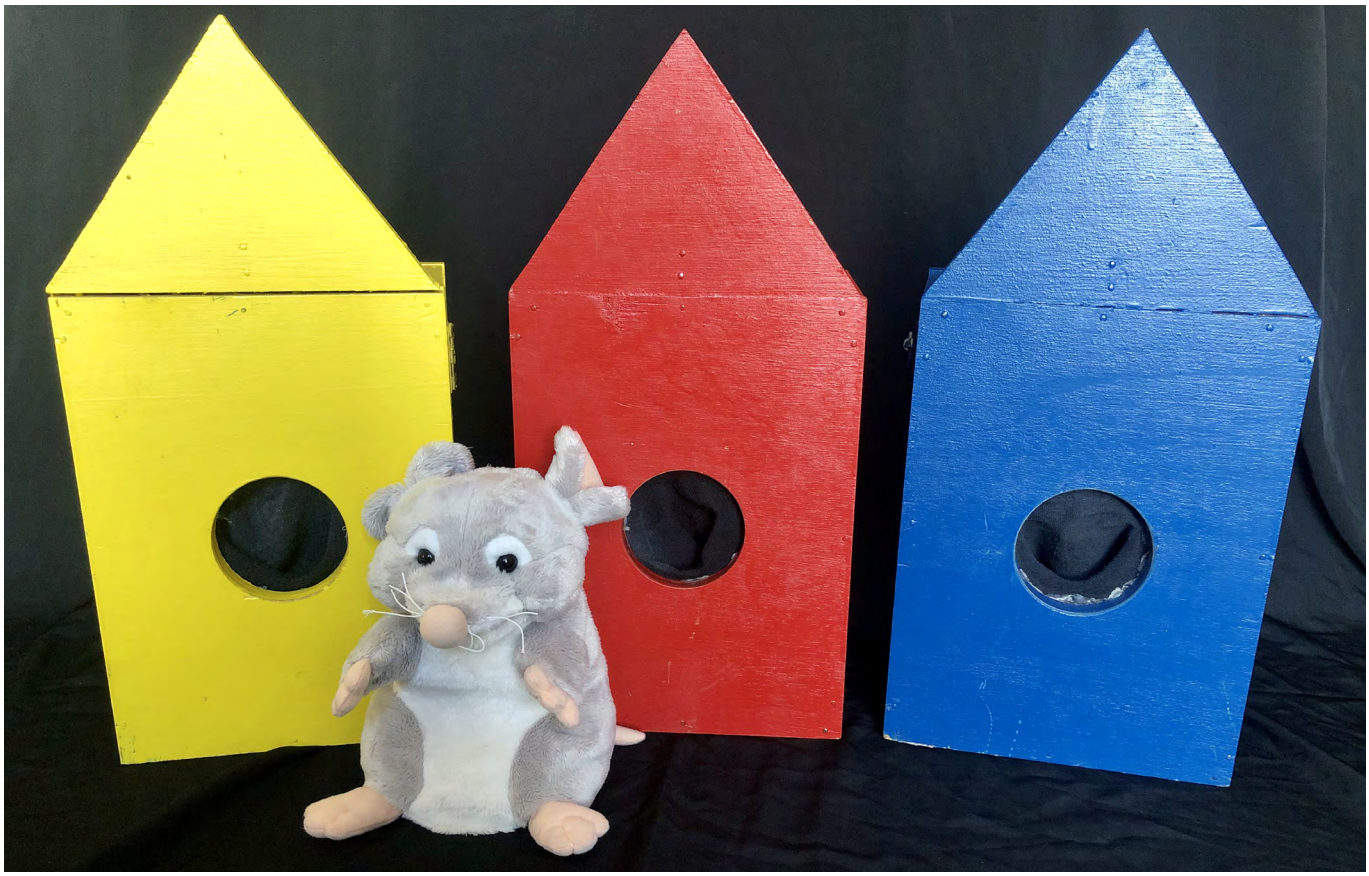
centre d'innovation
et de design
au Grand-Hornu

À PETITS PAS, DU BOUT DES DOIGTS… JE DÉCOUVRE



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

1ère > 3ème maternelle

SOMMAIRE

LE CID AU GRAND-HORNU pg. 3

UN DOSSIER MODULABLE pg. 4

À PETITS PAS DU BOUT DES DOIGTS... JE DÉCOUVRE pg. 5

POURQUOI INTÉRESSER LES TOUT-PETITS AU DESIGN ? pg. 6

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ pg. 7

ATELIER À RÉALISER EN CLASSE pg. 8

PISTES À EXPLOITER EN CLASSE pg. 9

LIENS AVEC LES COMPÉTENCES DE L'ENSEIGNEMENT pg. 10

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE pg. 11

INFOS PRATIQUES pg. 12

LE CID AU GRAND-HORNU

Le site du Grand-Hornu est une ancienne mine de charbon qui était en activité au XIXe siècle. Aujourd'hui fermés, les anciens bâtiments ont été restaurés afin d'accueillir le CID - centre d'innovation et de design au Grand-Hornu. Cette a.s.b.l. a pour mission la conservation et la promotion de la partie historique du site, classé UNESCO en 2012, mais également la production annuelle de 3 à 4 expositions axées sur le design.

Cour Ovale du Grand-Hornu

© Philippe De Gobert

Site du Grand-Hornu
Vue aérienne

© Globalview

UN DOSSIER MODULABLE…

Afin de préparer la venue de votre groupe scolaire, le service pédagogique du CID a réalisé pour vous un dossier modulable, à l'image des multiples possibilités offertes par le module *À petits pas, du bout des doigts… je découvre.*

Ce dossier pédagogique a pour but d'articuler la visite avec le travail conduit par les enseignants en classe. Décrivant le propos et le parcours du module, il propose des pistes de recherche pour les élèves et des activités à exploiter en classe autour de certaines des thématiques abordées.

À PETITS PAS, DU BOUT DES DOIGTS… JE DÉCOUVRE

Ce module privilégie les moments de surprise, de plaisir et d'émotion. Il permet de découvrir les matières de manière ludique et d'entrer dans le monde des objets. Les enfants établissent une rencontre physique spontanée avec ce qui les entoure, d'autant plus facilement que la distance avec l'objet convoité est réduite.

L'objectif essentiel de cet atelier est d'amener les enfants à regarder, toucher, découvrir des objets tout en développant leurs ressources de perception et d'imagination. Ils seront ainsi sensibilisés aux matériaux, aux formes, aux couleurs entrant dans la réalisation des objets.

Cependant, il ne faut pas perdre de vue que tout jeu implique une règle et une méthode. Nous proposons donc ici d'apprendre tout d'abord à observer et à expérimenter les perceptions pour ensuite les transcender au niveau de l'imagination et de l'invention. Les enfants découvriront ainsi leur potentiel sensoriel et appréhenderont peu à peu, dans un climat de confiance, le registre du vocabulaire plastique, esthétique et sensible propre à chacun des sens.

POURQUOI INTÉRESSER LES TOUT-PETITS AU DESIGN ?

Les objets du quotidien sont là, devant nous, à côté de nous, autour de nous… Par nous, ils sont manipulés, fabriqués, décrits, chantés, détruits, ignorés, adorés. Notre monde est tout simplement inconcevable sans eux. Et pourtant, en tant que serviteurs muets et anonymes de nos caprices, nous ne leur prêtons qu'une attention toute relative. À force de trop voir les choses, nous cessons de les regarder réellement. Au mieux, nous en prenons conscience quand elles s'opposent à nous, quand elles nous résistent. Et pourtant…

Et si les objets avaient des secrets à nous chuchoter et des mystères à dévoiler ?

Le module *À petits pas, du bout des doigts… je découvre* invite les tout-petits à s'éveiller au monde des objets qui l'entourent. Par le biais de l'histoire attachante de la petite souris Gaspard en quête de sa maison, les enfants sont initiés tout en douceur au monde fascinant des formes, des couleurs, des matières et des fonctions…

Un parcours malicieux et onirique jalonné de devinettes et d'expériences sensorielles révèle les richesses inaperçues des choses pour stimuler les capacités des enfants à observer et nommer. On caresse, on effleure, on triture et on s'émerveille. Doux, mou, rouge… sonnent tout à coup comme des formules magiques qui ouvrent les portes du design. Ou plutôt de la maison de Gaspard !

Réalisée à la taille de nos petits visiteurs, une maison à meubler et à équiper constitue le point d'orgue de cette animation drôle et tendre.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Pour mettre les enfants en confiance, la petite souris Gaspard les accompagne tout au long de l'animation. Elle leur permet de développer trois sens principaux : le toucher, l'ouïe et la vue.

Premièrement, dans la « marelle à sensations », les élèves peuvent découvrir des matériaux librement, les comparer, énoncer les perceptions ressenties et enfin classer ces matières selon certains critères.

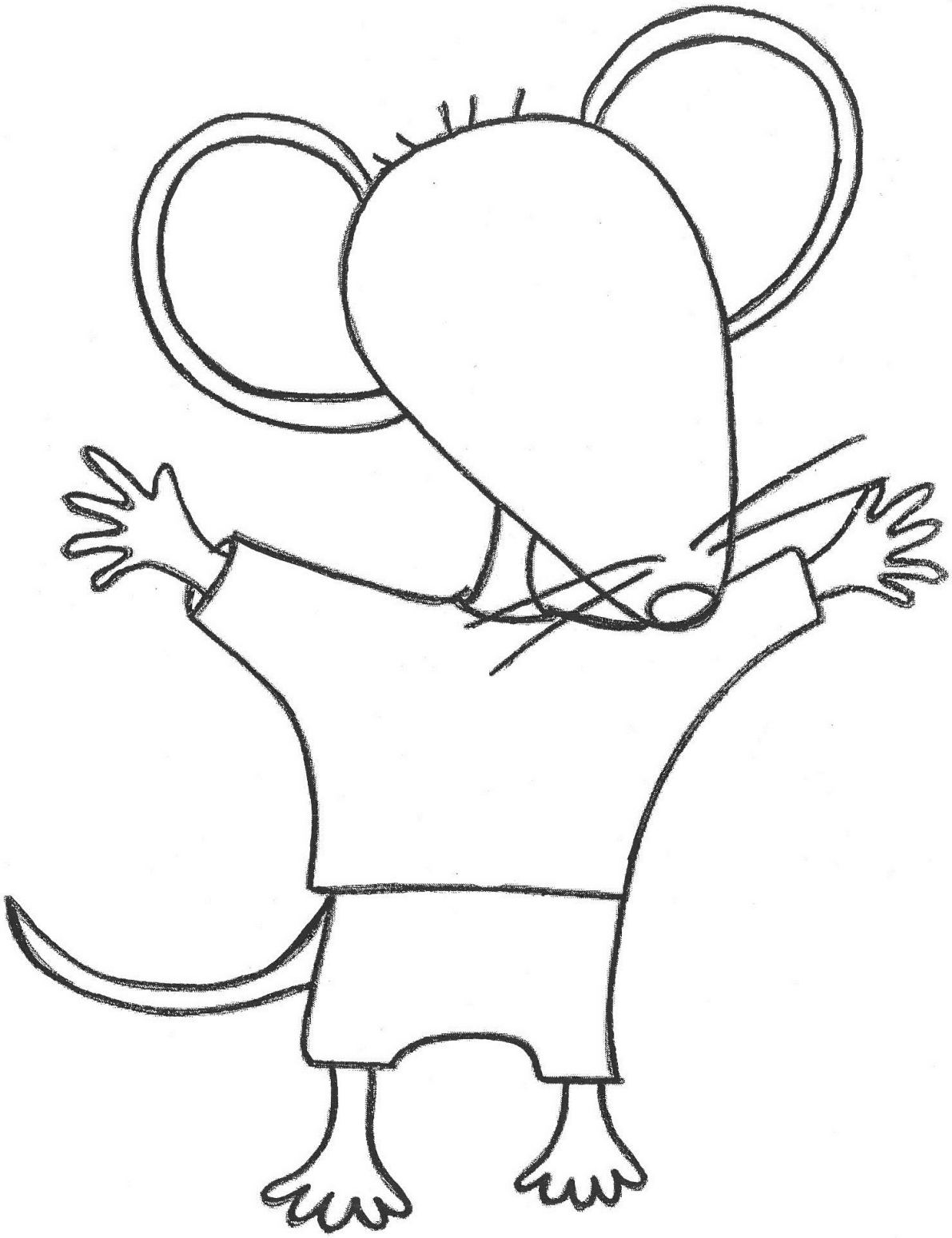
Deuxièmement, ils aident Gaspard à retrouver le chemin de sa maison.

Troisièmement, les petits sont également invités à «meubler» la maison de Gaspard, conçue à leur taille, avec des objets du quotidien. En associant des échantillons de matières à des objets de la vie courante, ils intériorisent les nouvelles notions expérimentées lors de cette journée découverte.

ATELIER À RÉALISER EN CLASSE

La petite souris Gaspard semble bien triste sans ses couleurs… Peux-tu la colorier ?

À l'aide de différentes matières, habille Gaspard et rends-lui toutes ses couleurs !



PISTES À EXPLOITER EN CLASSE

Confectionnons des jeux permettant de reconnaître la matière : loto, domino ou memory tactile…

Réalisons un album des matières en y insérant des échantillons de matériaux mais également des photos d'objets. Celui-ci peut être enrichi au fur et à mesure des rencontres avec les divers matériaux durant l'année. Il peut également être transmis à la classe supérieure.

Réalisons une marionnette de Gaspard qui permettra d'introduire d'autres matières, au fur et à mesure de l'année comme dans l'animation.

Reconnaissons la matière sans la voir et énonçons nos impressions en utilisant un vocabulaire tactile spécifique (découvrir ce qu'il y a dans une caisse, entrer dans un tunnel où sont cachés des objets…)

Lors de la réalisation d'un décor, **choisissons** la matière qui convient le mieux pour représenter l'herbe ou des nuages, par exemple.

Classons différentes matières en fonction de certaines caractéristiques (du plus dur au plus mou, du plus lisse au plus rugueux…)

Faisons la chasse aux matériaux dans la classe ou dans l'école, en référence à ceux utilisés dans le module.

Réalisons un livre de combinaisons de plusieurs tenues possibles pour la petite souris Gaspard. Ces vêtements sont conçus à partir de diverses matières. L'objectif est de faire en sorte que le T-shirt et le pantalon soient bien assortis dans la même matière.

LIENS AVEC LES COMPÉTENCES DE L'ENSEIGNEMENT

ÉDUCATION ARTISTIQUE

Compétences transversales

— S'approprier un langage sensoriel :
  - Discriminer des éléments visuels, auditifs et tactiles
  - Utiliser un répertoire de vocabulaire sensoriel et visuel

— Se reconnaître dans ses sensations, ses émotions et reconnaître les autres :
  - Exprimer une émotion ressentie face à une situation particulière
  - Décrire ses sensations

Compétences disciplinaires

— S'ouvrir au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer
  - Percevoir et différencier les sons et les bruits
  - Identifier et nommer les couleurs
  - Percevoir et décrire la matière

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

— BERTIER Anne, *Mercredi*, Éditions MeMo, 2010.
— BOYER Cécile, *31 boîtes*, Albin Michel Jeunesse, 2011.
— CARTER David A., *600 pastilles noires*, Gallimard Jeunesse, 2007.
— CARTER David A., *Un point rouge*, Gallimard Jeunesse, 2010.
— CARTER Noelle et CARTER David A., *Un bébé chez Mandarine,* Albin Michel Jeunesse, 2011.
— CURTIL Sophie, *Ali ou Léo ?*, Éditions les Doigts qui rêvent, 2002.
— DENEUX Xavier, *Mon grand imagier à toucher : 30 matières*, *150 mots*, Éditions Milan, 2016.
— DEXET Hector, *Doux, pas doux : mon imagier sensoriel*, Nathan, 2016.
— FÉLIX Lucien, *Prendre & donner*, Les Grandes Personnes, 2014.
— FRAZIER Craig et TAMAIN Frédérick, *Des ronds plein partout*, Âne bâté Éditions, 2013.
— GOËTZ-GEORGES Marie, *Fabriquer un loto tactile PS-MS*, Retz, 2006.
— GOUROUNAS Jean, *Girafe,* Éditions Rouergue, 2012.
— JADOUL Émile, *À qui c'est ?,* Casterman, 2007.
— LIONNI Leo, *Petit-Bleu et Petit-Jaune*, L'École des loisirs, 2007.
— MANCEAU Édouard, *Le petit curieux*, Milan, 2014.
— MUNARI Bruno, *I Prelibri = Prebooks*, Corraini, 2004.
— NÉMO et JADOUL Émile, *Qui c'est qui ?*, Casterman, 2004.
— PIGOIS Melissa, *M. Mme & leurs enfants*. Éditions Belize, 2012.
— SHAPUR Fredun, *Rond et rond et carré*, Éditions MeMo, 2014.
— SILVERSTEIN Shel et MORVAN Françoise, *Le petit bout manquant*, Éditions MeMo, 2012.
— TULLET Hervé, *Un livre*, Bayard Jeunesse, 2010.
— WEGERIF Gay, *Comment tu t'appelles ?,* Éditions MeMo, 2010.

CID - centre d'innovation et de design au Grand-Hornu
Site du Grand-Hornu
Rue Sainte-Louise 82
B-7301 Hornu

T : +32 (0)65 65 21 21
info.cid@grand-hornu.be

cid-grand-hornu.be
facebook.com/cidgrandhornu

Responsable du service culturel
Maryse Willems
T : +32 (0)65 61 38 79
maryse.willems@hainaut.be

Service des animations culturelles
T : +32 (0)65 61 38 72

Service des réservations
reservations@grand-hornu.be
T : +32 (0)65 61 39 02

Heures d'ouverture
Tous les jours de 10h à 18h, sauf le lundi.
Le Grand-Hornu est fermé les 24, 25 et 31 décembre et le 1er janvier.

Tarifs
— 2 € / élève
— 40 € pour une activité
— Gratuit pour les accompagnants
— Gratuit le 1er mercredi du mois

Afin de faire de cette rencontre un moment convivial et participatif, **nous souhaitons limiter le nombre d'enfants à 20 par groupe** (toujours avec un accompagnateur minimum).

N'hésitez pas à contacter le service des réservations qui vous conseillera au mieux pour l'organisation de votre visite.

PARTENAIRES

L'a.s.b.l. CID - centre d'innovation et de design au Grand-Hornu est subventionnée par la Province de Hainaut.
Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles – secteur des arts plastiques.