Notions

Jeu

Exploitations

GRIMM'S
Spiel und Holz Design

Rédaction : Vincent Ramlot pour Luxiol
Chaussée d'Ixelles 221,
1050 Ixelles
+322 648 77 14 / Luxiol.be

GRIMM'S
Spiel und Holz Design

« Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche. »

Albert Einstein

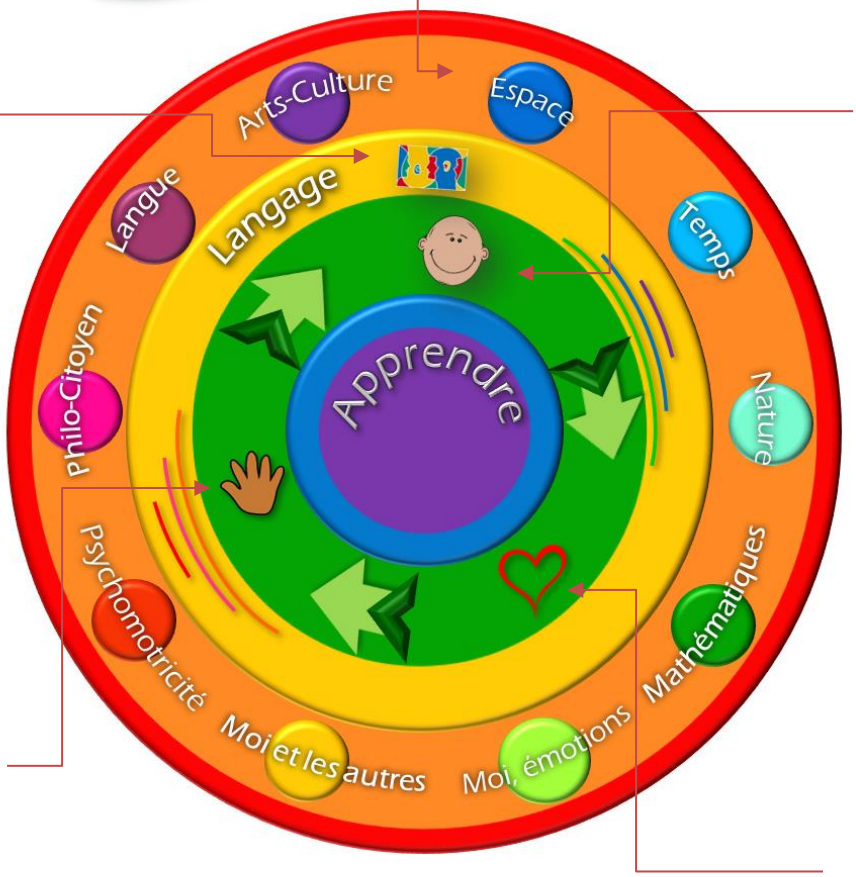
Contenus

Apprentissages Langagiers

Exprimer, dire ce que l'on fait, dire comment on a fait, expliquer, raconter…

Apprentissages Cognitifs

Réfléchir, créer, imaginer, comparer, résoudre, déduire, être curieux, retenir…



Apprentissages Moteurs

Manipuler, toucher, construire, emboiter, superposer, assembler…

Apprentissages Socioaffectifs

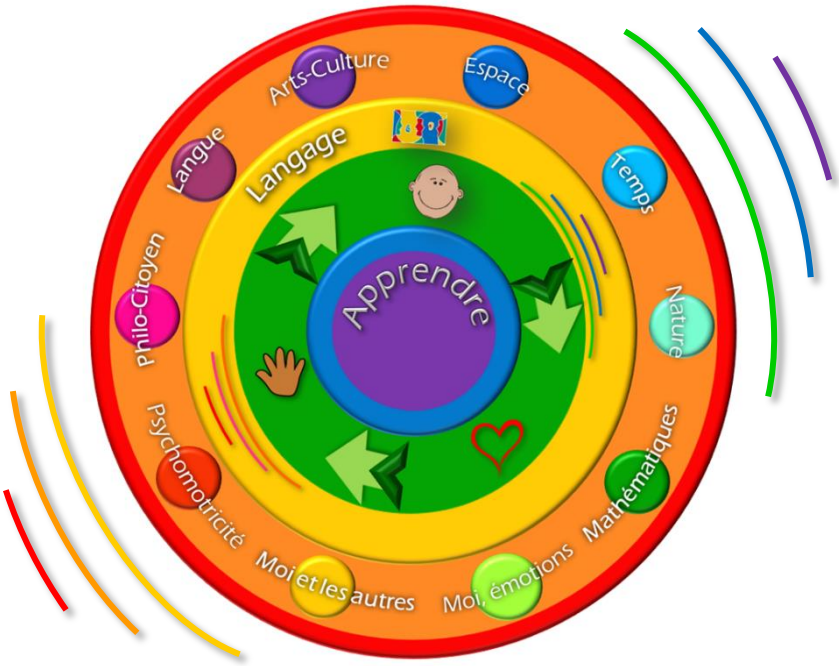
S'émouvoir, s'émerveiller, coopérer, s'exprimer, éprouver du plaisir…

Le jeu a ce privilège de s'adresser à tout un chacun, il est universel. Il a aussi le pouvoir de développer d'innombrables aptitudes qui sollicitent de notre part de s'investir tout entier. En jouant nous nous impliquons intellectuellement mais aussi corporellement et émotionnellement , nous communiquons de manière générale, à l'oral et parfois même à l'écrit. En jouant, sans nous en rendre vraiment compte, nous enclenchons tous les mécanismes de l'apprentissage. De par la nature du jeu, l'un ou l'autre de ces aspects sera souvent prépondérant. En découvrant « le monde de Grimm's », je me suis rendu compte du potentiel énorme de son concept et du pouvoir qu'il avait de mobiliser tous les aspects de la personne en fonction de l'intention qu'on lui prête.

Le petit fichier qui vous est présenté ici vous propose de découvrir les nombreuses possibilités qu'offrent la collection des jeux Grimm's. Au regard de différents domaines d'apprentissages qui peuvent être rencontrés à l'école, à la maison ou dans des lieux consacrés aux enfants, vous découvrirez des idées d'exploitation de ce matériel. Il ne s'agit que d'exemples pour vous donner envie d'en imaginer autant d'autres que vous le voulez…

Les quatre éléments

L'air



Notions

- **Arts** — Couleurs, volumes, sons, jeux symboliques, lignes
- **Espace** — Espace réel, 3D/2D
- **Nature** — Phénomène de balancier
- **Maths** — Longueurs, ordre dans une série
- **Psychomot** — Dextérité fine

Exploitations

Arts — Couleurs

L'arc en ciel

- A quoi me fait penser le jeu ?
  Décrire.
- Comparer les couleurs du jeu aux couleurs d'un arc en ciel.

« Je vois du rouge, de l'orange, du jaune comme sur l'arc en ciel »

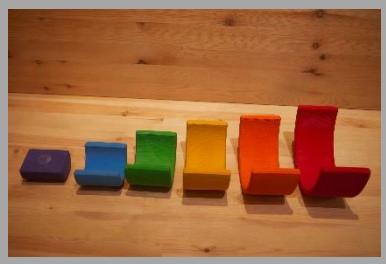
- Décrire ce que l'on ressent en observant ces couleurs.
- Peindre ce que j'aime avec les couleurs de l'arc en ciel et dire ce que je peins.
- Nommer les couleurs du jeu.
- Rechercher des objets, des jeux de constructions qui ont les mêmes couleurs que celles du jeux, considérer chaque arche comme un étalon et créer des petits mondes rouges, oranges, jaune…

Arts — Volumes

- A quoi me font penser ces formes ?
  Décrire, raconter.
- Assembler les arches pour créer une petite maison féérique, un pont, une tour, toute construction laissant libre court à l'imagination.

Arts — Sons

La boule musicale



Le xylophone

- Faire de la musique en frappant sur les lames avec une mailloche, inventer une petite mélodie ou l'accompagnement sonore d'une histoire.
- Faire résonner les lames de bois en faisant rouler une bille passant de lame en lame.
- Comparer la hauteur du son produit en frappant sur la lame bleue puis sur la lame rouge et inversement.

« Le son de la lame rouge est plus grave que le son de la lame bleue. »

« Le son de la lame bleue est plus aigu que le son de la lame rouge. »

Arts — Jeux symboliques

La balade de Lou

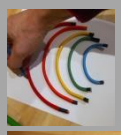
La tour du château

Cache-cache

La maison féérique

- Jouer des situations de la vie quotidienne ou imaginaires, construire le château d'une histoire racontée et jouer à revivre l'histoire.
- Transformer des éléments du jeu en cabanes, espaces de vie de la maison, montagnes, toboggans, tremplins, rivières, garages...
- Imaginer et jouer une histoire en utilisant les personnages et les éléments du jeu, les personnages (asexués) deviennent des enfants, des bébés, des papas, des mamans, des grands parents...

Arts — Lignes courbes



- Tracer des lignes courbes en se servant des lames de bois comme gabarit.
- Imprimer des lignes courbes dans le sable.
- Dessiner peindre ce que l'on a envie avec des lignes courbes, comme celles de l'arc en ciel.
- Expliquer ce que je fais pour tracer des lignes courbes.
- Créer une œuvre composée de lignes courbes.

Maths — Ordre dans une série

- Dans une série d'arches qui forment un tunnel, une tour, un pont,... déterminer la place de l'arche rouge, jaune, bleue... en se mettant d'accord au préalable sur celle qui est considérée comme la première.

« L'arche jaune est la troisième arche du pont. »

« L'arche rouge est la cinquième arche du pont. »

Maths — Longueurs

Démarche :

- Décrire les différences observées entre les cordes.

« La corde rouge est plus longue que la corde orange. »

« La corde bleue est plus courte que la corde verte. »

- Emettre des hypothèses quant à la longueur des arches.

« L'arche rouge est peut-être plus longue que l'arche orange. »

« L'arche bleue est peut-être plus courte que l'arche orange. »

- Faire correspondre chaque corde à la longueur de chaque arche en les modelant.
- Déduire une relation de longueur entre les cordes et les arches.

«La corde rouge est de la même longueur que l'arche rouge.»

Maths — Longueurs (suite)

- Vérifier les hypothèses émises par la correspondance entre la longueur des empreintes laissées en imprimant les arches dans du sable humide, du sable kinétique et la longueur de cordes.

> «L'empreinte de l'arche rouge est de la même longueur que la corde rouge.»

> «L'arche rouge est plus longue que l'arche orange, que l'arche jaune… »

- Au regard des découvertes ci-dessus, classer les arches de la plus courte à la plus longue, de la plus longue à la plus courte.

- Vérifier le classement par l'association établie entre la longueur des arches et la longueur des cordes.

Espace — Espace réel

- Délimiter un espace réel pour fermer un garage, pour fermer la maison de la souris et que le chat ne l'attrape pas !

> «La maison de la souris est fermée.»

Espace — 3D /2D

- Passer d'un espace 3D à un espace 2D en :
  - imprimant la face étroite des lames du jeu dans du sable humide.
  - en photographiant les traces laissées et en imprimant la photo.

Nature

Phénomène de balancier

Les balançoires du ciel

- Découvrir en manipulant le jeu qu'il peut bouger.
- Observer et décrire la manière dont il bouge.

«Le jeu se balance d'un côté à l'autre.»

- Expérimenter le balancement des lames du jeu lorsqu'elles sont sur « le dos ».
- Expérimenter le balancement de deux lames imbriquées l'une dans l'autre.
- Observer leur manière de se balancer.
- Comparer le mouvement d'une lame, au mouvement des lames imbriquées.

Psychomot

Dextérité fine

La spirale du ciel

- Positionner précisément les lames de bois telles que montrées sur la photo ci-contre.
- Placer délicatement la bille de manière à ce qu'elle puisse rouler entre les espaces formés par les arcs.
- Pousser délicatement la bille avec le doigt ou avec un lutin avec suffisamment de force pour qu'elle tombe au centre de la construction.
- Décrire le trajet de la bille.

«La bille roule entre les arcs, elle tourne, elle tombe au centre,...»

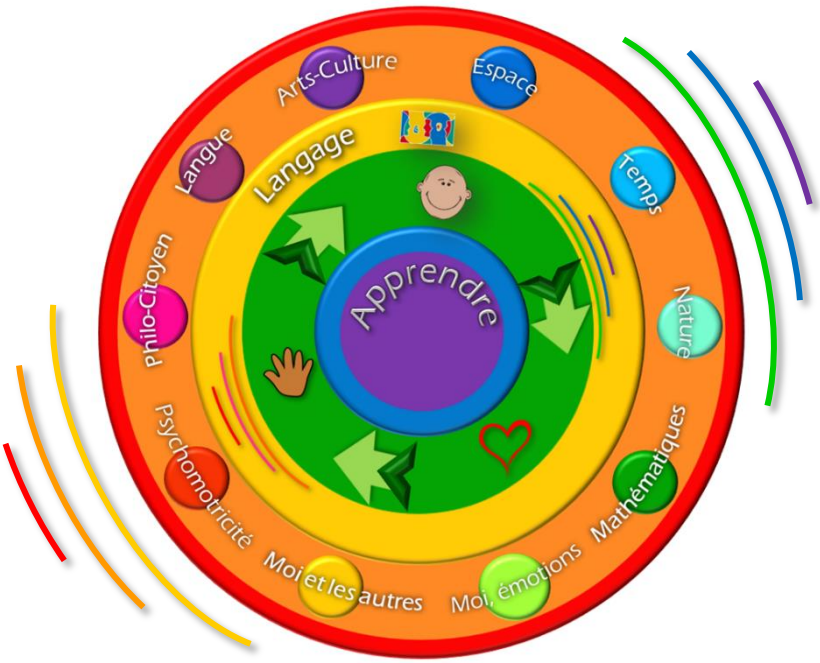
- Imbriquer les lames par 2 pour qu'elles se fixent entre elles, reproduire la figure ci-contre.

Les quatre éléments

Le feu

La terre

L'eau



Notions

- **Arts** — Valeurs des couleurs, volumes, jeux symboliques
- **Psychomot** — Equilibre
- **Nature** — Les milieux de vie
- **Langue** — Récit, vocabulaire
- **Maths** — Observation et manipulation de solides

Exploitations

Arts — Couleurs claires/foncées

- Effectuer des classements selon les critères : couleur claire/couleur foncée (se référer à un étalon).
- Associer les couleurs claires du feu aux couleurs claires de la terre, de l'eau, associer les couleurs foncées de L'eau aux couleurs foncées du feu...
- Peindre ce que j'aime avec des couleurs foncées, peindre ce que j'aime avec des couleurs claires.
- Comparer les productions : énoncer les ressemblances, les différences.
- Décrire les productions.

Langue — Vocabulaire, récit

« Le papa de Félix »

Créer une histoire...

- Jouer avec l'élément « Terre », créer des grottes avec deux ours de tailles différentes, laisser libre cours à son imagination.
- Sur base d'un indice : « Le papa de Félix », imaginer une histoire courte racontant les aventures des deux ours, leur relation, leurs bêtises, leurs aventures...
- Dicter à l'adulte, au dictaphone l'histoire inventée.
- Organiser le récit pour que l'on puisse distinguer le début du récit, sa problématique et sa conclusion
- Utiliser le vocabulaire précis pour permettre de raconter l'histoire de la manière la plus proche possible de sa pensée. Par exemple, au regard des images ci-contre, utiliser les mots « ours, grotte, rocher, fils, papa, grimper, bondir, sauter, se cacher,.... »
- Utiliser les connecteurs logiques, spatiaux, temporels... ex : « **Juste après** avoir grimpé **au-dessus** du rocher, Félix bondit **sur** son papa ! ». Dire la phrase en même temps que de manipuler le matériel, inventer d'autres situations, les dire et les jouer avec le matériel.

Nature

Milieux de vie

Démarche :

- Au départ de la forme des pièces du jeu « Terre » et du jeu « Eau », imaginer à quels éléments de la nature ils font référence, justifier ses réponses.

> « Les pièces de l'élément « eau » ressemblent à des vagues, à une marre,… les pièces de l'élément « terre » ressemblent à des cailloux, des rochers,…»

- Emettre des hypothèses à propos des animaux qui vivent dans « les vagues », la mer, l'eau… dans des grottes, sur les rochers, sur des cailloux… les consigner dans son petit « carnet du chercheur ».
- Observer in situ les milieux définis, lors d'un voyage d'une excursion ou dans les alentours.
- Rechercher des informations, dans les livres de la bibliothèque, sur internet, collecter les informations et les mettre en rapport avec les hypothèses émises.
- Confronter les observations, les résultats des recherches, décider de les poursuivre ou non en fonction du nombre suffisant ou pas de corrélations entre les différentes recherches, observations.
- Etablir une petite liste des animaux vivant dans un milieu précis (terrestre, aquatique).
- Réaliser une planche récapitulative avec des photos, des écrits, utiliser le jeu Grimm's comme symbole représentant le milieu, compléter d'illustrer les milieux au gré des découvertes.
- Utiliser les planches récapitulatives pour choisir les animaux 3D qui sont en relation avec « l'élément » choisi.
- Jouer avec le matériel sélectionné pour chacun des milieux, imaginer ce que ces animaux y mangent, comment ils s'y déplacent.
- Réémettre des hypothèses…

Psychomot

Equilibre

La tour de feu

Le lionceau

La girafe

- Imaginer des constructions avec **toutes** les pièces de l'élément « Feu » en les superposant toutes les unes au-dessus des autres pour que toutes les pièces tiennent en équilibre.
- Reconstituer la « tour de feu » en utilisant l'image comme modèle.
- Composer des animaux imaginaires avec les pièces de l'élément feu en les faisant tenir en équilibre, tenter de réaliser les constructions les plus audacieuses défiant la gravité !

Maths

Observation et manipulation de solides

- Observer les pièces de chacun des éléments, les toucher, les déplacer, les placer sur un support choisi, leur choisir un espace de rangement adapté
- Expliquer pourquoi on a choisi le support, l'espace de rangement

« Toutes les pièces de l'élément feu imbriquées les unes dans les autres entrent dans cette boite. »

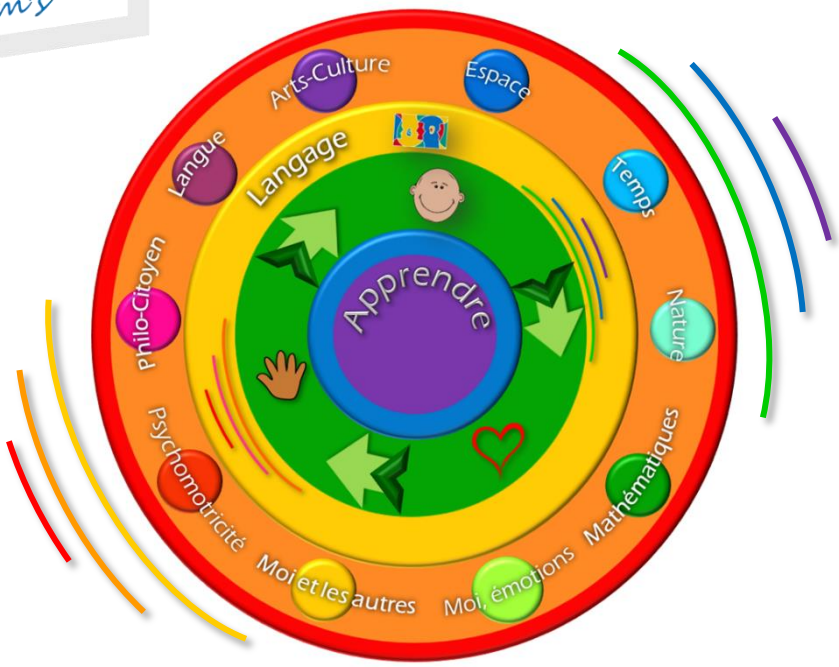
- Découvrir les traces laissées par les pièces des différents éléments dans du sable humide, sable kinétique rechercher dans l'environnement d'autres objets qui pourraient laisser des traces similaires, faire des essais dans le sable.
- Associer les objets trouvés dans l'environnement proche aux pièces du jeu, les photographier pour en garder une trace.
- Découvrir les agencements possibles entre les pièces des différents éléments en les assemblant, les empilant, les juxtaposant.

Création

Repères

Ouverture

Expression



Notions

- Citoyen — Choisir un projet commun
- Philosophie — Penser par soi-même, affirmer des choix
- Les autres — Ouverture aux autres
- Emotions — Perception et expression des émotions
- Temps — Temps naturel
- Culture — Œuvres d'art : Delauney, Mondrian

Citoyen

Choisir un projet commun

Exemple de situation de départ:
Sur base de constations de dégâts des murets de la cour de l'école et de la découverte de documents traitant d'art urbain ;

Cercle de parole :
Se poser des questions, y répondre ensemble, s'exprimer :

- Pourquoi les murets de notre école sont-ils abimés ?
- Qu'est-ce que ça veut dire « abimer quelque chose » ?
- Que faire pour que ce qui est abimé ne le soit plus ?
- Qu'est-ce que ça veut dire « réparer quelque chose » ?
- Comment peut-on réparer un mur ?
- Avec quoi peut réparer un mur ?
- Que nous évoquent les photos ci-contre ?
- …

Avec le matériel Grimm's :

- Choisir avec minutie les éléments constructifs les plus appropriés pour « réparer les murets ».
- Réparer les murets de l'école avec le matériel Grimm's en faisant de nombreux essais.
- Valider ensemble le résultat.
- Photographier les murets réparés.
- Réaliser une affiche informative, un article dans le journal de l'école, des impressions sur bâches décoratives à accrocher sur les murets pour garder une trace de l'action et la réflexion menée.

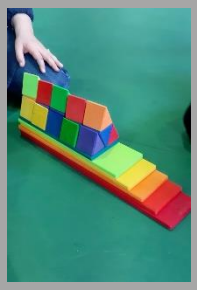
S'exprimer à propos du projet commun : (cercle de parole)

- Que nous a appris ce projet ?
- Que pensons-nous de nos actes ?
- Comment nous sentons-nous après ce projet ?
- Qu'aimerions nous faire d'autre ensemble ?
- Est-ce important de collaborer pour un projet commun ? Si oui, pourquoi, Si non pourquoi ?

NB : Toutes les réponses aux questions sont acceptables, l'adulte ne fait que poser les questions, reformule les réponses et les renvoie, il ne les juge pas, ni ne donne son avis.

Philosophie

Penser par soi-même, affirmer ses choix



Sur base d'activités régulières d'exploration libre du matériel Grimm's

Cercle de parole :

- Que se passe-t-il dans ta tête quand tu joues avec le matériel Grimm's ?
- A quoi penses-tu quand tu sais que tu vas jouer avec le matériel Grimm's?
- Comment t'y prends-tu pour jouer avec le matériel Grimm's ?
- Comment prends-tu la décision de réaliser quelque chose avec le matériel Grimm's
- Quelles sont les pièces que tu préfères dans le matériel Grimm's ?
- Que ressens-tu quand tu joues avec le matériel Grimm's ?
- Qu'aimes-tu réaliser le plus avec le matériel Grimm's ?

Mise en activité : avant activité Grimm's

- Prendre quelques instants pour fermer les yeux, assis en cercle les uns à côté des autres et imaginer les yeux fermés ce que l'on a envie de réaliser.
- Toujours les yeux fermés, prendre une décision et garder l'idée en tête (la verbaliser ou pas).
- Si la décision est verbalisée (en petit groupe), repérer si d'autres ont la même idée que moi.
- Me sentir libre de la réaliser seul, à deux voire en groupe si d'autres sont intéressés par mon idée.
- Ecouter les idées des autres, y adhérer ou pas, me joindre à d'autres ou pas.
- Si la décision n'est pas verbalisée, agir selon la décision prise.

Cercle de parole en fin d'activité :

- Comment as-tu vécu l'activité ? Qu'as-tu aimé ? As-tu réalisé ce que tu avais décidé de faire au tout début? Si oui, comment t'y es-tu pris ? Si non, pourquoi as-tu changé d'idée ?

Les autres

L'ouverture aux autres

- Entrer en relation en interaction avec les autres tout en jouant avec le matériel Grimm's, échanger, se parler…
- Relier sa construction à celle d'un autre avec le matériel, de deux, trois ou plusieurs constructions pour n'en faire qu'une construction commune.
- Répondre aux questions, aux sollicitations d'un ami, l'aider à trouver une pièce, lui expliquer comment l'on a procédé pour l'aider à réaliser sa propre expérimentation.
- Coopérer avec un ou plusieurs autres amis pour réaliser un projet commun (Faire rouler une bille dans un très long tunnel, réaliser ensemble une tour très haute…).
- Respecter les constructions des autres, entrer en empathie avec le travail réalisé par les autres, (ils ont réfléchi, agi, construit avec patience,… tout comme moi).
- Exprimer verbalement en cercle de parole toutes ces démarches d'ouverture à l'autre.

Emotions

Perception et expression des émotions

Suite à des activités traitant des émotions

Perception des émotions :

- Ressentir les émotions induites par une histoire contée avec le matériel Grimm's.
- Définir les émotions ressenties pendant le moment conté.
- Expliciter pourquoi ces émotions se sont déclenchées, à cause ou grâce de quoi elles se sont déclenchées.

Expression des émotions :

- Définir et choisir une émotion à exprimer avec le matériel Grimm's (la joie, la peur, la tristesse, la colère,…)
- Choisir les pièces qui selon moi correspondent à l'émotion choisie (forme, couleur, grandeur,…).
- Réaliser une construction qui exprime l'émotion choisie.
- Expliquer sa construction.

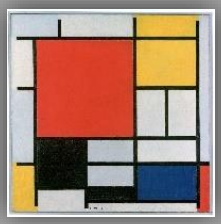
Temps — Le temps naturel

Créer des repères temporels

Démarche :

- Observer la nature durant la saison vécue.
- Collecter des photos diverses de la nature durant la saison vécue.
- Découvrir des photos de Land art.
- Réaliser régulièrement des activités de Land Art, lors de sorties en nature, en forêt, au parc,…
- Découvrir la notion de Mandala.
- Réaliser régulièrement des mandalas avec du matériel divers, avec du matériel Grimm's.
- Utiliser les connaissances, les savoirs faire acquis pour réaliser une œuvre synthétisant la saison vécue à l'aide d'éléments de la nature représentant la saison et en les combinant à du matériel Grimm's choisi pour s'associer à ces éléments.
- Photographier l'œuvre commune terminée, les œuvres individuelles, utiliser ces photos pour symboliser les saisons, pour créer des repères sur le calendrier.

Culture — Œuvres d'art : Delaunay, Mondrian



Piet Mondrian
Composition en rouge
jaune bleu et noir, 1921

Du 2D au 3D

Robert Delaunay,
Rythmes, 1934

Démarche :

- Découvrir des artistes peintres : Delaunay, Mondrian.
- Observer, décrire quelques œuvres d'art de ces artistes.
- Comparer les œuvres de ces deux artistes, en dégager les similitudes, les différences
- Découvrir les caractéristiques visuelles de chacun des artistes (Ex : le cube pour Mondrian, les demis disques pour Delaunay)
- Associer ces éléments visuels en recherchant dans le matériel Grimm's celui qui leur correspond le mieux.
- Créer, composer avec le matériel Grimm's une œuvre en utilisant les éléments sélectionnés.
- Photographier les productions, réaliser une Expo, un atelier interactif…

Universalité

Imaginer... Jouer... Raconter... S'éveiller...
Se souvenir... Percevoir... Identifier...
S'identifier... Mettre en relation... Parler...
Regarder... Observer... Découvrir...
Décrire... Identifier... Produire...
Réaliser... Construire... Créer...
Anticiper... S'engager... Choisir...
Partager... Réguler... Adapter...
S'adapter... Ajuster... Organiser...
Exprimer... S'exprimer...
Participer... Se représenter...
Prévoir... Utiliser... Concevoir...
Repérer... Composer...
Dire... Se dire...
Verbaliser... Nommer...
S'émouvoir... Emouvoir...
Modéliser... Structurer...
Estimer... Dénombrer...
Mesurer... Localiser... Comparer...
Visualiser... Classer... Associer...
Ordonner... Symboliser...
Se questionner...
Expérimenter...
Collecter...
Etablir des liens...
Interpréter... Analyser...
Stimuler... Rendre sensible...
Recycler... Récupérer...
Améliorer... Planifier...
Evoquer... Investir un espace...
Orienter... Déplacer... Transformer...
Couvrir... Superposer... Assembler...
Combiner...
Manifester son plaisir... Eprouver du plaisir...
Communiquer... Oser... Répondre à un besoin... Décider... Respecter...
Se respecter... Agir... Interagir...
Se responsabiliser... S'autonomiser...

Luxiol
Chaussée d'Ixelles 221,
1050 Ixelles
+322 648 77 14 / Luxiol.be

Copyright © luxiol, 2019