

Cycle 1 :

Cycle des apprentissages premiers

1. Une visite de Musée en Maternelle ?

En Maternelle, un travail sur le langage de l'évocation est fait, qui va permettre à l'enfant de faire revivre par la parole des événements du passé ou de décrire un projet comme la visite d'un Musée.

« *C'est par le jeu, l'action, la recherche autonome, l'expérience sensible que l'enfant, selon son cheminement qui lui est propre, construit ses acquisitions fondamentales à l'école maternelle* »

Il y a donc différents domaines d'activités pour structurer les apprentissages de l'enfant. Le Musée de l'eau, grâce à ces salles interactives et ses différents modes d'expositions, offre un complément ludique, scientifique et culturel à l'enfant pour acquérir les compétences fondamentales en fin d'école maternelle.

Grâce à l'observation, la manipulation d'objet, l'écoute de différents sons, l'enfant pourra découvrir l'élément Eau dans sa grande globalité.

L'enseignant, aura la possibilité de proposer diverses activités d'expression (collage, histoire, chanson, ...) pour que chaque élève puisse raconter ce qu'il a découvert, aimé et surpris.

Voici un exemple de champs d'activités du programme de maternelle (pour éveiller l'enfant à diverses compétences), et ce que peut offrir le musée en lien avec celles-ci.

Correspondance Musée :

Découvrir le monde :

☞ Les différences *climatiques* avec le tunnel climatique (des zones tropicales au climat polaire), un puits africain, ensemble de photographies liées à l'eau dans le monde.

☞ *Usages de l'eau* : Hygiène, objets du quotidien, le transport, énergie,

☞ Le cycle de l'eau solaire,

☞ Le cycle de l'eau domestique (*proposé en atelier*)

La découverte sensorielle :

☞ Le goût grâce à la dégustation d'eau (en atelier)

☞ La vue : Films en 3D, images au sol, effet de couleurs et lumière, maison inondée, aquarium,

☞ L'ouïe : une multitude de bruitages liés à l'eau (icebergs qui se cassent, orage, pluie fine, mer, jeu d'eau, ..)

☞ Le toucher : Silhouette humaine composée de 65% d'eau, le tunnel climatique (chaud-froid, humide), pollution , ...

Exploration du monde la matière :

☞ L'eau a trois formes : solide, liquide, gaz (*proposé en atelier*)

☞ L'eau diluant : le savons, l'argile, le sirop,

☞ L'eau solvant : dans le calcaire, ce qui crée des gouffres et grottes (image du Vercors)

Découverte de différents milieux (problèmes liés à l'environnement)

- ☞ L'eau « domestiquée » , à quoi peut servir l'eau : l'eau objet de transport, l'eau créatrice d'énergie, l'eau dans la nourriture, l'eau et l'arrosage, l'eau pour jouer (piscine, jet d'eau),
- ☞ La pollution de l'eau
- ☞ L'eau forme les paysages : Le Vercors, vu sur Pont-en-Royans, aquarium, ...
- ☞ Les catastrophes naturelles dû à l'eau : avalanches, tsunamis, inondations, ...

Découverte du corps et de l'hygiène

- ☞ L'eau c'est la santé. : l'hygiène du corps et la toilette dans différentes régions du monde et à travers les époques.
- ☞ Jeu de silhouettes pour illustrer la soif et la transpiration
- ☞ Comment bien s'alimenter en eau.

Repérage dans l'espace.

- ☞ Apprendre à se situer dans l'espace : Le musée est un nouveau pour l'élève, avec un parcours et un complexe de salles.
- ☞ Connaître un élément dans différentes situations : situer l'eau aussi bien dans son corps que dans une rivière, un puits ou un glacier par exemple.
- ☞ Relation de la grandeur et initiation à la relation spatiale : Image de la planète bleue, avec des zones très opposées en eau : désert pôle nord, la Bourne.

Le temps qui passe

- ☞ Cycle de l'eau naturel
- ☞ Cycle de l'eau domestique
- ☞ Evolution de la distribution de l'eau et l'arrivée de l'eau courante ;

Approche des quantités et des nombres

- ☞ Approche de la comparaison (plus, moins, autant, différent, ...) pour expliquer que tout le monde n'a pas la même quantité d'eau pour vivre (voir salle d'exposition et documentaire vidéo).
- ☞ Créer des ensembles d'images sur le même thème : l'eau et le jeu, l'eau et les moyens de transport, l'eau dans la cuisine, l'eau dans les usines,

Il reste encore d'autres champs d'activités du programme de maternelle qui peuvent être exploités lors d'une visite au musée, pouvant tout à fait s'intégrer à un projet scolaire.