



<b>Evaluation</b>	J'évaluerai les élèves en leur demandant de pouvoir...	O Evaluation formative X Evaluation sommative
<b>Divers</b>	Matériel	Tableau de Bruegel, objets d'avant et d'aujourd'hui (petit format) + coloriage du tableau. Illustrations de jouets.  Tableau de Bruegel (grand format).  Jouets d'hier et d'aujourd'hui (poupée, bilboquet, paradis, petits soldats, billes, ourson en peluche...). Photos d'autres jouets.  Ligne du temps réalisée dans une autre leçon et affichée dans la classe.
	Référence(s)	/
	Prolongement(s) éventuel(s)	Réaliser une exposition avec les différents jouets collectés.
<b>Différenciation</b>	Activités pour aider l'élève en difficulté ou à se surpasser...	L'instituteur guide les enfants en manipulant les différents jouets pour les mettre sur la piste. Il les incite à utiliser leurs outils référentiels : dictionnaire, liste des jeux anciens...
<b>Situation mobilisatrice</b>	Les élèves commenceront l'activité par...	Situation problème :  Les enfants sont en visite à la maison de retraite.  Mr Julien apporte des jouets et les présente au groupe. Malheureusement certains appartenaient à sa grand-mère et d'autres son les siens. Il faut les trier pour pouvoir les rendre.

## Déroulement

Les principales étapes de cette activité

### Méthodologie

### Matière

#### Séquence 1 : Jouets à classer

Les enfants se présentent au home.

L'instituteur dispose sur la table plusieurs jouets. Il explique qu'il a récupéré ces objets chez sa grand-mère et chez lui.

Mais malheureusement, il a tout mélangé en les présentant. Comment pourrait-on les classer ?

Ensemble, il touche et essaie les divers jouets.

La personne âgée manipule également (et se remémore le principe d'utilisation), échange entre les dyades pour identifier le nom du jouet et la façon dont on le manipule.

Relance : si les enfants ne trouvent pas.

L'instituteur interroge les enfants (variation pour que tout le monde participe).

Il demande de nommer les différents objets.

Exercice : Nommer les objets.

#### Séquence 2 : Tableau de Bruegel

Le jour où la leçon sur les jouets d'avant et d'aujourd'hui a été réalisée les enfants vont recevoir un devoir sur les jeux d'avant et d'aujourd'hui (Tableau de Bruegel)

Correction du devoir

Les enfants à l'aide de leur coéquipier de la maison de retraite vont devoir rechercher dans la liste des jeux supplémentaires.

Réponses attendues :

- Par couleurs
- Par matière (bois, plastique, verre...)
- Les plus anciens et les plus récents
- Par taille
- Par « type » de jeux (poupées...)
- Selon qu'ils sont destinés aux filles ou aux garçons.
- ...

Pour certains objets, c'est assez simple (switch, PlayStation, poupée), mais pour d'autres objets c'est plus compliqué tel que le bilboquet.

Ensemble, les duos vont devoir relier les objets (images) à leur nom et à leur définition.

Ils peuvent utiliser le dictionnaire.

#### Annexe 1



Les enfants vont devoir rechercher 10 jeux qu'ils peuvent retrouver dans ce tableau et les colorier dans le tableau vierge.

Distribution du tableau noir et blanc. [Annexe 2](#)

Distribution de la liste des 87 jeux visibles dans ce tableau.

Dictionnaire mit à la disposition des enfants.

Mise en commun des jeux trouvés

#### Séquence 4 : Synthèse + exercices

Les enfants supervisés par le tuteur vont compléter le tableau récapitulatif sur les objets d'avant et d'aujourd'hui.

#### Séquence 5 : Placer sur la liste du temps.

De retour en classe, placer sur la ligne du temps (réalisée lors d'une leçon précédente) les différents objets analysés.

#### Séquence 6 : Evaluation

Les enfants vont colorier le jeu retrouvé dans le tableau noir et blanc et souligner dans la légende le nom correct qui correspond.

Les enfants collent les illustrations dans la bonne colonne.

Annexe 3



Annexe 4





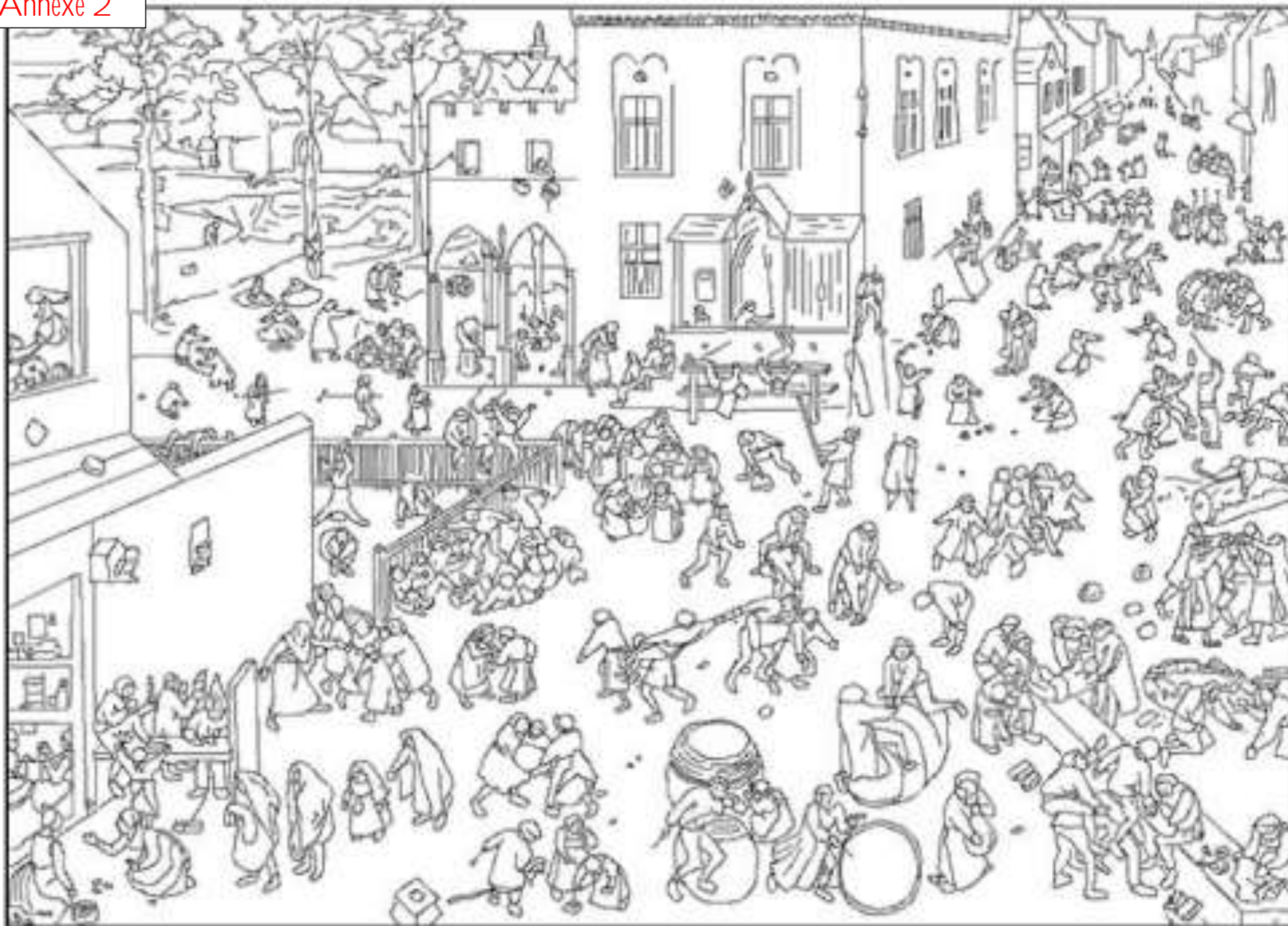








Annexe 2





## Analyse d'un tableau : « Jeux d'enfants » par Pieter Bruegel l'Ancien (1560)

- 1) Repère dans le tableau les détails suivants. Colorie-les sur ton dessin en précisant le numéro du détail.
- 2) Associe les activités avec leur nom. En voici la liste : toupie / poirier / cerceau / chaise humaine / saute-mouton / culbute / colin-maillard / jeu des bérêts / cheval-bâton / osselets / farandole / échasses.



1/



2/



3/



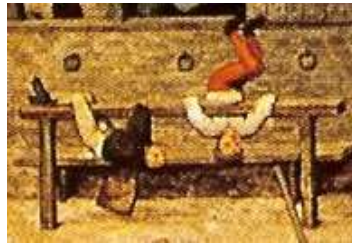
4/



5/



6/



7/



8/



9/



10/



11/



12/

# Analyse d'un tableau : « Jeux d'enfants » par Pieter Bruegel l'Ancien (1560) Correctif

- 1) Repère dans le tableau les détails suivants. Colorie-les sur ton dessin en précisant le numéro du détail.
- 2) Associe les activités avec leur nom. En voici la liste : toupie / poirier / cerceau / chaise humaine / saute-mouton / culbute / colin-maillard / jeu des bérets / cheval-bâton / osselets / farandole / échasses.



1/ osselets



2/ cheval-bâton



3/cerceau



4/chaise humaine



5/ poirier



6/toupie



7/culbute



8/colin-maillard



9/jeu des bérets



10/saute-mouton



11/farandole



12/échasses

## Classons les jouets selon leur époque :

Annexe 3

Les jouets de mes arrières grands-parents et de mes grands-parents	Les jouets de mes parents	<i>Mes jouets (ceux d'aujourd'hui)</i>



# Les jouets d'hier et d'aujourd'hui : évaluation

1. Colorie selon que l'objet appartient à notre époque (aujourd'hui) ou au passé (hier) :

/4



Hier      Aujourd'hui

Hier      Aujourd'hui

Hier      Aujourd'hui

Hier      Aujourd'hui

2. Comment se nomment les objets suivants :

/5



1.



2.



3.



4.



5.

3. Quel est l'intrus parmi les objets ci-dessus pourquoi ?  
C'est le n°..... parce que

/1

.....



.....