



FICHE PEDAGOGIQUE pour l'enseignant

ATELIER « CABINET DE CURIOSITES »

Cycle 1

1 atelier de 1h30

Saison(s) : toutes



Objectifs :

- Appréhender l'univers d'un cabinet de curiosité
- Développer son vocabulaire pour décrire, comparer, classer
- S'exprimer en grand groupe
- Associer des textures et des formes à des objets
- Manipuler une diversité d'objets liés au monde animal, végétal, minéral

Liens avec les compétences travaillées dans le programme scolaire :

Mobiliser le langage oral :

Echanger et réfléchir avec les autres

Oser entrer en communication

Comprendre et apprendre

Explorer le monde :

Découvrir le monde vivant

Explorer la matière

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

Résumé :

Le cabinet de curiosités constitue un support de découverte d'objets assimilés aux règnes de la nature ou issus de créations humaines.

Les enfants s'approprient cet univers en développant leurs sens et leur langage face à la diversité des trésors mis en scène : objets d'ici et d'ailleurs, animaux étranges, instruments d'optique...

Déroulement :

Accueil au Musée et présentation de l'atelier / 5mn

Activité 1 : immersion dans le cabinet de curiosités

Durée	Lieu	Regroupement	Résumé
10 mn	Cabinet de curiosités	Collectif	Présentation du cabinet de curiosité. Les enfants montrent et nomment des objets qu'ils reconnaissent dans le cabinet.

Activité 2 : Boîtes à surprises

Durée	Lieu	Regroupement	Résumé
TPS-PS (2 x 20 mn) MS-GS (2 x 30 mn)	Cabinet et RDC Musée	Demi-groupe	<p>La classe est divisée en deux groupes pour réaliser des jeux sensoriels.</p> <ul style="list-style-type: none">- Jeu 1 (au cabinet de curiosités, accompagné par la médiatrice) : à tour de rôle, un enfant sort d'une boîte recouverte d'un drap un objet. Il le touche, le nomme s'il le connaît et le fait toucher aux autres enfants. L'animateur demande ensuite aux enfants de retrouver un ou plusieurs objets du même type dans le cabinet.- Jeu 2 (dans une salle du RDC, accompagné par un parent / enseignant) : après avoir manipulé et nommé différents objets apparentés à ceux du cabinet (bois, coquilles, os, sculptures...), les enfants plongent leurs mains dans des boîtes à toucher et retrouvent un des objets précédemment manipulé.- Jeu 3 (dans une salle du RDC, accompagné par un parent / enseignant) : à partir de fiches tactiles où ils découvrent par le toucher les poils, les écailles et les plumes, les enfants trient des images d'animaux du cabinet en fonction de la couverture de leur peau.

Activité 3 : Constitution d'un mini cabinet de curiosités

Durée	Lieu	Regroupement	Résumé
20 mn	RDC Musée	Collectif	<p>Les enfants choisissent un objet puis un contenant adapté pour cet objet (trousse, bocal et autres boîtes en tout genre). Ils assemblent à leur guise l'objet et le contenant.</p> <p>Chaque enfant vient ensuite positionner son ensemble dans un petit meuble à casier pour reconstituer un mini-cabinet de curiosités.</p>

Conclusion de l'atelier / 5 mn

REFERENCES

Livre « *Cabinet de curiosités* » de Camille Gautier et Jeanne Detallante, éditions Actes Sud Junior.

SUGGESTIONS DE PREPARATION DE L'ATELIER « CABINET DE CURIOSITÉS »

- **Demander à chaque enfant d'apporter un objet de son choix à l'école.** En classe, l'enfant présente son objet au groupe : nom, usage, rapport entre l'enfant et l'objet.
- **Travailler sur le vocabulaire lié au toucher** (piquant, dur, mou, lisse, doux..) et aux formes des objets.
- **Trier les objets rapportés par les enfants** ou une série d'objets divers de la classe selon différents critères.
- **Observer des images d'animaux** qui ont des pattes, des ailes, des nageoires, des yeux, des antennes, une coquille, des écailles, des poils, des plumes, un bec, des dents, des cornes...Enumérer les différentes parties du corps de ces animaux.
- **Observer des images de cabinets de curiosités.** Décrire les objets présentés et la manière dont ils sont présentés (Cabinet de curiosités de Deyrolle, Rodolphe II, etc.).

PISTES PEDAGOGIQUES POUR POURSUIVRE APRES L'ATELIER

Créer un cabinet de curiosités : à partir d'objets « trésors » rapportés par les enfants, ces derniers les positionnent à leur guise dans un contenant de leur choix. Tous les objets et leurs contenants peuvent ainsi être assemblés pour former un cabinet de curiosités. Vous pouvez aller plus loin dans la mise en scène en proposant aux enfants de customiser les contenants et les objets avec différents médiums : peinture, collages...

