

Faire sa malle

53

- Débat / Réflexion -



Fiche proposée en partenariat avec la FOL 49



But de l'activité

Concevoir une malle pédagogique pour l'école, en groupe.



Âge

À partir de 9 ans

Effectif

12 participants

Espace

À la bibliothèque de l'école de préférence

Durée

3 modules d'une heure

Matériel

Deux ou trois malles en exemple

Un ordinateur connecté à Internet

Des ressources sur la thématique établie

Intérêt pédagogique

Approfondir une thématique choisie, explorer la notion de budget.

Préparation

Etablir un budget pour cette malle.

Emprunter des livres et matériels sur la thématique à un centre de ressources.

- Déroulement -

Module 1 :

Des malles sont présentées en exemple aux enfants. L'animatrice/eur expose la mission: nous devons réaliser une malle, avec tel budget. La thématique est votée par les enfants. Puis, à partir de cette thématique, les enfants s'expriment sur les besoins matériels pour réaliser la malle (nous avons besoin de livres, de jeux...). Ils peuvent ensuite explorer la bibliothèque et emprunter les livres qu'ils trouvent à ce sujet pour le module suivant.

Entre le module 1 et le module 2 :

L'animatrice/eur se procure dans un centre d'emprunt des ressources autour de la thématique (livres, jeux...).

Module 2 :

Les enfants prennent connaissance des ressources empruntées à la bibliothèque et au centre de ressources. Ils font une sélection. Ils se renseignent par Internet sur les prix des ressources sélectionnées. Un devis est établi en cumulant tous les prix. La sélection peut éventuellement être modifiée en fonction du budget. Les enfants réfléchissent également à des activités, des ateliers, à faire en parallèle autour de la thématique établie.

Ils peuvent éventuellement faire des recherches sur Internet sur des activités, ou des ressources libres de droit. La liste de commande est rédigée.

Entre le module 2 et le module 3 :

L'animatrice/eur se procure les commandes des enfants (jeux, livres...), ainsi qu'une malle aux dimensions de l'ensemble.

Module 3 :

Les enfants prennent connaissance des ressources. Ils compilent les recherches pertinentes sur Internet et rédigent des fiches-activités à partir des recherches faites en module 2. Celles-ci sont corrigées par l'animatrice/eur, puis tapées à l'ordinateur, imprimées puis plastifiées.

Une fiche répertoriant tous les éléments est rédigée puis collée à l'intérieur. Ils décorent la malle selon la thématique établie.

Et pour aller plus loin...

Les enfants peuvent imaginer un jeu sur la thématique choisie (loto, memory, défis... par exemple), puis le jeu sera conçu et fabriqué par le groupe pour ensuite être placé dans la malle.

Astuces

Cette malle pédagogique pourra être complétée par un autre groupe, qui pourra à son tour apporter des éléments auxquels le premier groupe n'avait peut-être pas pensé.