

Visite **CONTES** A LA MAISON DES GEANTS



Niveau : 1^{ère} > 3^{ème} maternelle (3-5 ans)

Durée de l'animation : 1 h 30

Nombre de participants : min 15 - max 25

Tarif : 5,50 €/élève

En complément, demandez l'atelier « Réveil des géants » ou l'atelier « Portrait de géant »

Une visite ludique et interactive

Une conteuse emmène les enfants à la découverte d'histoires mettant en scène des géants. Ensemble, ils apprivoisent la peur qu'inspire ces personnages gigantesques impressionnants. Ils manipulent les matières indispensables à la fabrication de ces « figures » de grande taille qui défilent dans les cortèges avant de visionner un film présentant la ducasse d'Ath.

OBJECTIFS :

- Apprivoiser sa peur des géants ;
- Découvrir les géants de cortèges ;
- Toucher, identifier des matières.

OUTILS UTILISES :

- Bac à toucher contenant l'osier, le crin, le bois, ... ;
- Photos de géants ;
- Instrument de musique pour marquer les moments « CONTES ».



EXPLOREZ

Les histoires contées font voyager les enfants à travers le monde. Elles abordent les différentes cultures où des postures gigantesques animent les fêtes.

Informations et réservations :

Maison des Géants

Rue de Pintamont, 18

7800 ATH

Tél : 068/68 13 00

Mail : maison.des.geants@ath.be

Web : www.maisondesgeants.be



Visite Contes – Compétences

a) Transversales

1. Français

- Attitudes relationnelles
 - Se connaître, prendre confiance
 - ✓ Faire preuve de curiosité intellectuelle
 - ✓ Être sensible à la vie, à la nature, à l'art
 - Connaître les autres et accepter les différences
 - ✓ Écouter
 - ✓ Laisser s'exprimer

2. Mathématique

- Analyser et comprendre un message
 - Se poser des questions

3. Education Artistique

- S'approprier un langage sensoriel
 - Discriminer des éléments, des phénomènes auditifs, visuels, tactiles, gustatifs et kinesthésiques
 - Utiliser un répertoire de vocabulaire sensoriel, auditif, visuel, gustatif, tactile et kinesthésique

4. Eveil (Formation historique et géographique comprenant la formation à la vie sociale et économique)

- Se poser des questions
 - Fixer son attention sur des éléments de l'environnement
 - Manifester son étonnement
 - Manifester le désir de savoir et de comprendre

b) Disciplinaires

1. Français

- Lire
 - Élaborer des significations
 - ✓ Percevoir le sens global afin de pouvoir reformuler et utiliser les informations
 - ✓ Réagir selon la nature du document et distinguer le réel de l'imaginaire
- Parler-Ecouter
 - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
 - ✓ En tenant compte de l'intention poursuivie, de parole ou d'écoute
 - ✓ En tenant compte des contraintes de l'activité
 - ✓ En tenant compte des modalités de la situation
 - ✓ En pratiquant une écoute active
 - ✓ En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation
 - Élaborer des significations
 - ✓ Sélectionner les informations répondant à un projet
 - ✓ Dégager, présenter des informations explicites et implicites
 - Utiliser et identifier les moyens non-verbaux
 - ✓ Utiliser et repérer des indices corporels

2. Mathématique

- Les solides et figures
 - Repérer
 - ✓ Se situer et situer des objets
- Les grandeurs
 - Comparer, mesurer
 - ✓ Se situer et situer des évènements dans le temps

3. Education Artistique

- Ouverture au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer
 - Percevoir la matière
 - Situer un objet dans un espace donné

4. Eveil (Formation historique et géographique comprenant la formation à la vie sociale et économique)

- Utiliser des repères de temps, des représentations du temps pour se situer soi-même et situer des faits dans le temps
- Utiliser des repères spatiaux, des représentations spatiales pour se situer soi-même et pour se déplacer
 - Utiliser des repères spatiaux : des repères fixes choisis dans le milieu proche
- Localiser un lieu, un espace
 - Situer ; situation par rapport à soi et à des repères visuels

5. Education physique

- Coopération socio motrice
 - Respecter des règles convenues dans l'intérêt du groupe et en fonction du but à atteindre
 - ✓ Accepter des règles