



## Objectifs spécifiques

- utiliser sa vue pour se repérer, pour mémoriser, pour observer,
- observer et reconnaître «visuellement » des objets réels et leurs représentations,
- reconnaître les propriétés d'un objet et d'une collection d'objets.

## Matériel

Papiers translucides, feuilles transparentes de couleurs (filtres colorés), lunettes de soleil de différentes couleurs, calques, tubes en carton (rouleau de sopalin ou de papier toilette pour regarder au travers), kaléidoscopes, miroirs à main, miroirs cylindriques, lampes de poche, cuillères en métal (pour se regarder dedans), loupes, jumelles, binoculaires, lunettes bleues, lunettes 3D, vieilles diapositives, négatifs de photos, appareils photo permettant de cadrer par visée directe, dispositifs de jeux d'ombre (drap et source lumineuse), albums sur la vue, ouvrages documentaires...

## Activités de découverte/d'observation

**Découverte de l'espace aménagé « vue »** en activités spontanées ou à la suite d'une observation lors d'une autre activité : partage des expériences, des expérimentations spontanées, mise en mots des actions, des effets, des objets.

**Observer son œil** dans un miroir, l'œil du camarade, des animaux de la classe, se cacher un œil, regarder par un trou ... Observation de la pupille selon la lumière .

**Chercher son œil dominant** : Les deux yeux ouverts, bras tendu, placer un crayon verticalement pour qu'il corresponde au côté de la porte. Puis fermer l'œil droit. Si le crayon semble faire un bond de côté, votre œil droit est votre œil dominant. Même expérience en fermant l'œil gauche pour vérifier si c'est l'œil gauche qui est dominant.

**Chaque œil voit une image différente** : Mettez votre main à la verticale dans l'axe de votre nez à 10 cm en avant, fermez l'œil droit puis l'œil gauche et comparez. Même expérience en regardant d'abord avec chacun des yeux puis avec les deux yeux.

**Les yeux permettent de voir les distances et les reliefs.** Remettre le capuchon du stylo : Poser verticalement un stylo débouché sur une table (mettre ses yeux à la même hauteur que le stylo), fermer un œil et essayer de remettre le capuchon sur le stylo du premier coup. On peut aussi essayer de mettre un doigt dans le goulet d'une bouteille. On découvre ainsi qu'il est impossible de le remettre du premier coup avec un seul œil car on se trompe sur la distance.

**Explorer les caractéristiques visuelles des objets** : comparer des images, jouer sur les oppositions nettes/floues (avec un appareil de projection, deviner ce que sera l'image quand elle sera nette...), comparer l'intensité des couleurs (couleurs vives/des couleurs ternes), du brillant/du mat, du clair/du sombre, du transparent/de l'opaque, du loin/du près...



## Verbalisation autour de la vue

- Qu'est ce qui permet de voir ?
  - Quels sont les objets qui déforment ? Qui grossissent ? Qui rapetissent... ?
  - Comment voir les détails ? Comment voir plus loin ?
  - A quoi servent nos paupières ? Elles protègent les yeux en se fermant lorsqu'il y a trop de soleil, elles servent de « balai » pour les nettoyer des petites poussières, elles se ferment lorsque tu es fatigué, comme les volets de ta maison.
  - Pourquoi mettons-nous des lunettes ? Si tu as du mal à voir de près ou de loin pour corriger les défauts de l'œil, pour protéger du soleil, pour se protéger les yeux des éclats dans certains métiers.
  - Pourquoi a-t-on deux yeux ? Chaque œil voit une image, ces deux images nous permettent de mieux voir les distances et les reliefs. Expérience du capuchon de stylo.
  - Les êtres vivants ont-ils tous la même vue ? Non. L'aigle par exemple peut voir un lapin même de très haut dans le ciel. Une chauve-souris en revanche ne voit pratiquement rien, elle se sert de son « radar » pour se guider.
- Expressions :** « Ne pas avoir ses yeux dans sa poche », cela signifie regarder partout.  
« Avoir les yeux plus gros que le ventre ».

## Autres activités possibles

- **Observation d'objets à l'œil nu puis avec une loupe.**
- **Des devinettes :** choisir un objet (de la classe ou ramené de la maison), le faire deviner aux autres en donnant 3 indices visuels.
- **Jeu de Charlie :** retrouver le personnage dans chaque page de l'album.
- **Observation de trompe-l'œil et d'illusions d'optique.**
- **Réalisation de jeux de lumière :** identifier les couleurs en faisant varier l'intensité lumineuse.
- **Réalisation de jeux d'ombre :** jouer avec le soleil dans la cour, avec son corps derrière un rideau, transformer une ombre en faisant varier la source lumineuse, dessiner des ombres, faire des ombres chinoises et les photographier.
- **Le jeu du détail :** détail à la loupe (retrouver un objet à partir de la photo d'un de ses détails extrait de l'original) détail au microscope (observer les échantillons de couleur au microscope et retrouver les illustrations des enfants qui correspondent à la couleur).
- **Le jeu du paravent :** 2 enfants sont séparés par un paravent, l'un réalise une construction et la décrit en nommant les objets qu'il a choisi, tandis que l'autre essaie de réaliser la même construction.
- **Réalisation d'un nuancier de couleurs** pour classer les différentes teintes des couleurs : diluer du colorant dans des pots de verre et composer tout un dégradé de couleur). Une variante consiste à faire varier la hauteur de liquide dans des pots.
- **Fabriquer un jeu :** associer une image à un de ses détails, un objet à son ombre portée, une image à son négatif...
- **Fabriquer et utiliser un kaléidoscope, un thaumatrope, un praxinoscope,**
- **Fabriquer et utiliser un folioscope** (ou flip-book) pour travailler sur les illusions d'optiques
- **Fabriquer et utiliser des toupies magiques :** couleurs, spirales, points ... pour observer les effets d'optique. En tournant un couleur dominante peut apparaître.
- **Jeux de construction :** reproduire un modèle à partir de photos de constructions faites par les élèves.
- **Jeu de Kim visuel :** un fruit ou autre est dissimulé, le meneur doit le décrire pour le faire identifier aux autres joueurs (objets différents, objets similaires, objets de même couleur)
- **Jeu de memory**
- **Jeux de miroirs**



## Trace écrite

: Réalisation d'affichages en lien avec les apprentissages réalisés :

- les informations données par la vue,
- l'organe associé (l'œil),
- comment protéger sa vue ?

## Littérature de jeunesse : albums, contes, documentaires...

(liste non exhaustive)

- Jeu les yeux fermés*, Hervé Tullet, Phaidon
- Lapin blanc aime les couleurs*, Cluny jeunesse
- Dix petits amis déménagent*, L'école des loisirs
- 7 souris dans le noir* Ed Young -Milan
- Monsieur Toutécarré*, Albin Michel Jeunesse
- Alboum*, Editions être
- Tout le monde est en formes*, Ed Emberley
- Tout le monde est en formes*, Circonflexe
- De toutes les couleurs*, Albin Michel Jeunesse
- Réglisse et Calisson, Grûnd
- Collection : Gaspard et Lisa : *Les couleurs, Les formes.*
- Jeu des couleurs*, Hervé Tullet, Panama
- Le livre noir des couleurs*, Menena Cottin, Rue du Monde
- Tricycle*, Editions du Rouergue
- Le magicien des couleurs*, Lobel Arnold, L'école des loisirs
- Petit-Bleu et Petit-Jaune*, Lionni Léo, L'école des loisirs
- Je t'ai vu*, D'Allancé Mireille, L'école des loisirs