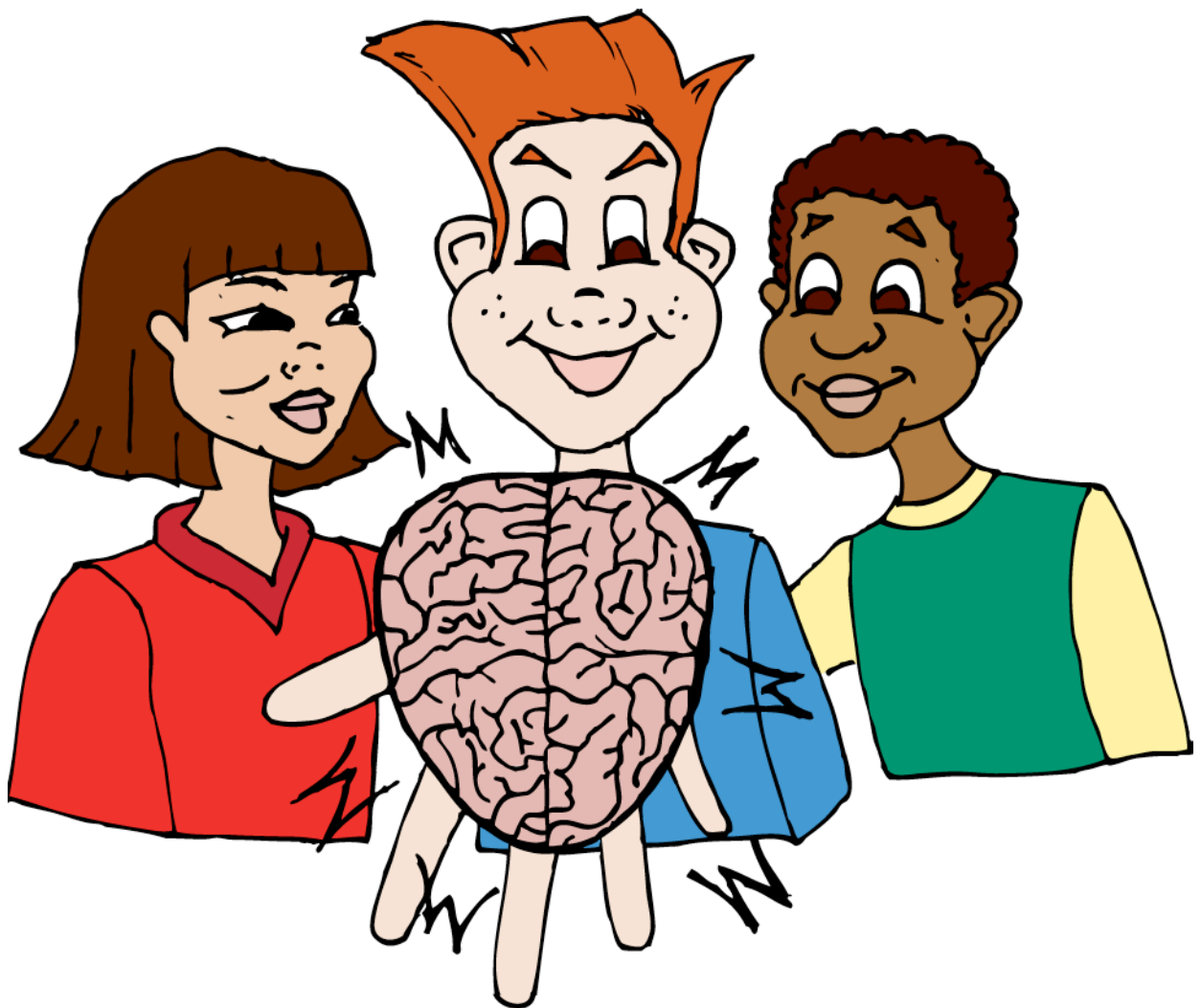


Mon
Fantastique
Cerveau



Cahier de l'écopier
Centre d'études sur le stress humain
Hôpital Douglas – Université McGill
www.douglasrecherche.qc.ca/stress/

TABLE DES MATIÈRES

Anatomie

Construis ton propre cerveau	p.1-2
Qu'y a-t-il dans ton oreille?	p.3
Qu'y a-t-il dans ton oeil?	p.4
L'intérieur et l'extérieur du cerveau	p.5

Mémoire

Trucs de l'épicerie	p.6
---------------------------	-----

Cerveau gauche/droit

Cerveau gauche, cerveau droit	p.7
-------------------------------------	-----

Vue

La trajectoire jusqu'au cerveau	p.8
Le point invisible	p.9
Arrière-plan en mouvement, image en mouvement	p.10

Toucher

Où était cela?	p.11
Fais un Neurone!	p.12
Doigts agiles	p.13
La boîte (Sac) à Cerveau de la Science	p.14
Chaussettes à surprise!	p.15
Double Trouble Tactile	p.16

Ouïe

Sons Mystérieux	p.17
Au centre	p.18
Brasseurs de sons / Producteurs de sons	p.19
Modèle du Tympan	p.20

Odorat

Associations d'odeurs	p.21
Le nez le sait	p.22

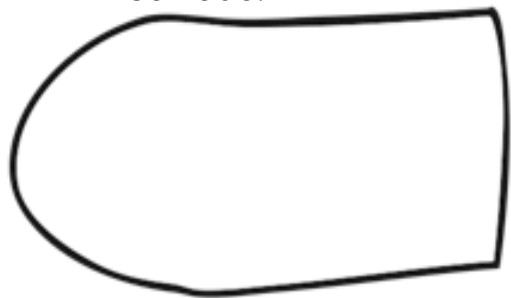
Sens

La Charte des sens	p.23
Stations Sensorielles	p.24

Construis ton propre cerveau, p. 1

Ton cerveau a plusieurs parties différentes qui travaillent ensemble pour te rendre heureux, t'aider à apprendre et te laisser rêver. Découvre sur les parties du cerveau en construisant le tien!

1. Colorie les parties du cerveau en utilisant des crayons de cire, des crayons de bois ou des marqueurs de couleur.
2. Découpe les parties et utilise la carte de la page 2 pour construire ton cerveau!



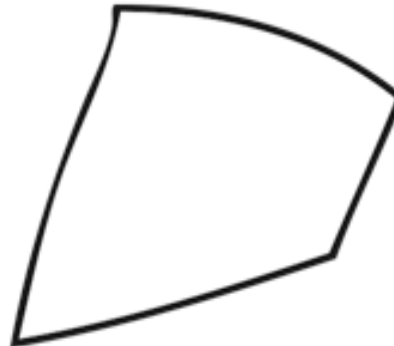
Rose



Jaune



Bleu



Mauve



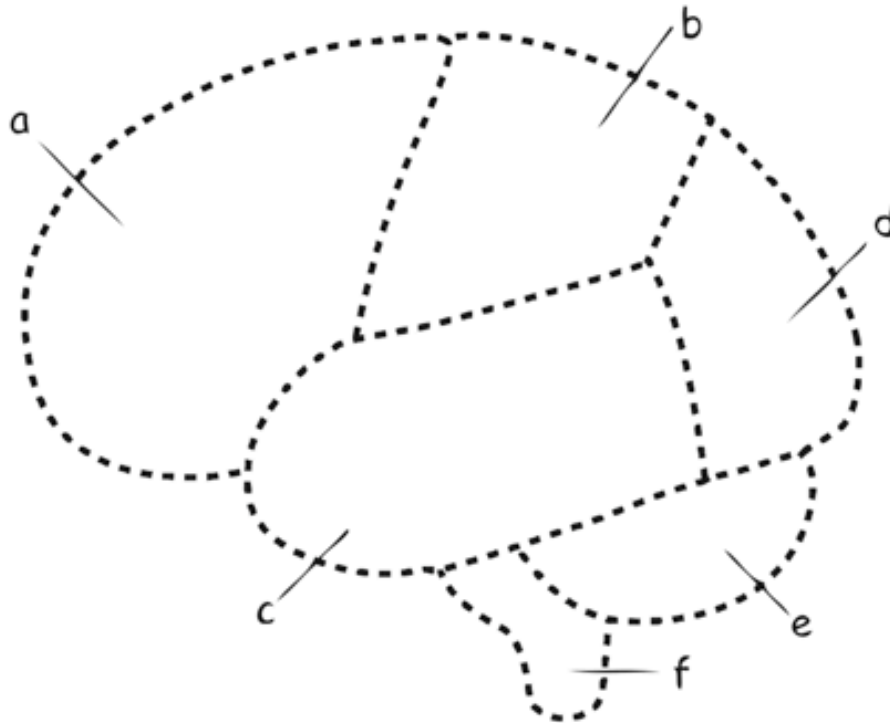
Gris



Vert

Construis ton propre cerveau, p. 2

Fais correspondre les parties du cerveau de la page 1 avec cette carte du cerveau. Colle les pièces sur la carte pour construire ton propre cerveau!



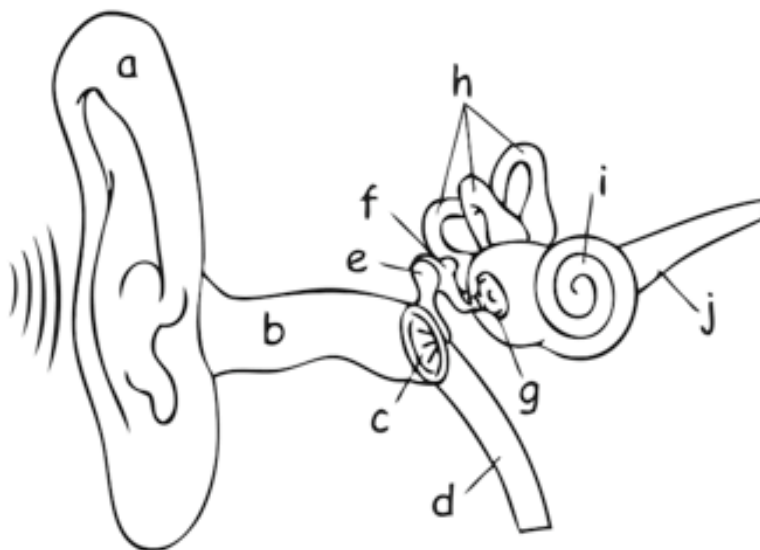
- a. **Lobe frontal** – Il sert à fixer des buts, planifier, ressentir les émotions.
- b. **Lobe pariétal** – Il sent la douceur et la rugosité, sent la température et la pression et active les muscles.
- c. **Lobe temporal** – Il reconnaît les visages, les objets et les sons, aussi important pour la formation des mémoires.
- d. **Lobe occipital** – Il interprète tout ce que tu vois.
- e. **Cervelet** – Il maintient ton équilibre et ta coordination, t'aide à marcher et bouger.
- f. **Tronc cérébral** – Il régularise tes fonctions vitales comme respirer, manger et le rythme de ton coeur.

Cerveau

Qu'y a-t-il dans ton oreille?

Écoute bien! Ton oreille est un instrument acoustique incroyable. Ton oreille est conçue pour que tu puisses entendre toutes sortes de sons, comme des coups de tonnerre ou des murmures. Découvre comment l'oreille fonctionne en coloriant ses parties avec des crayons de cire, des crayons de bois ou des marqueurs.

- a. **Oreille externe** (rose)
- b. **Canal auditif** (orange)
- c. **Tympan** (bleu)
- d. **Trompe d'Eustache** (gris)
- e. **Marteau** (mauve)
- f. **Enclume** (rouge)
- g. **Étrier** (noir)
- h. **Canaux semi-circulaires** (vert)
- i. **Limaçon** (blanc)
- j. **Nerf auditif** (jaune)



Oreille externe – La partie extérieure que tu peux voir et toucher. Aide à diriger le son vers l'intérieur, comme un entonnoir.

Canal auditif – Un tube qui filtre et focalise le son.

Tympan – Une mince couche de tissu qui vibre lorsque le son la frappe.

Trompe d'Eustache – Un tube qui connecte l'oreille à la gorge pour s'assurer que la pression n'endommage pas l'oreille.

Marteau – L'un des trois petits os qui aide à transformer le son en signaux électriques.

Enclume – L'un des trois petits os qui aide à transformer le son en signaux électriques.

Étrier – L'un des trois petits os qui aide à transformer le son en signaux électriques.

Canaux semi-circulaires – Tubes remplis de liquide qui aident à maintenir l'équilibre.

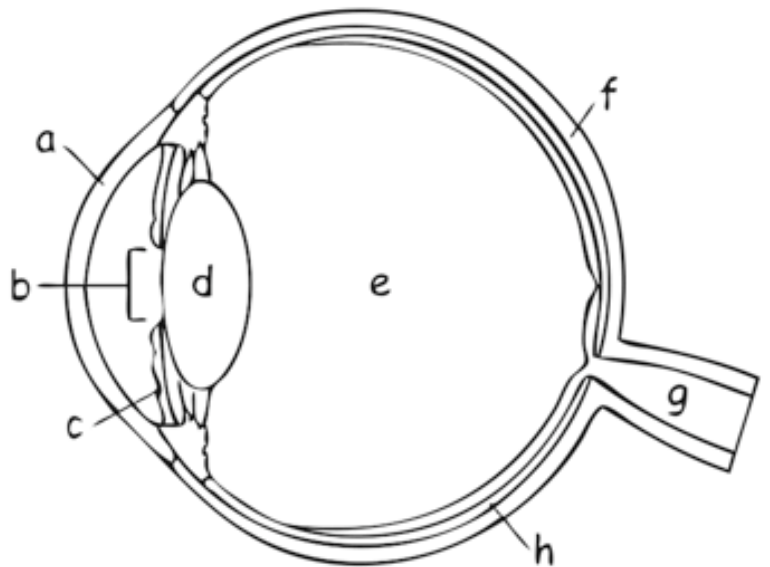
Limaçon – L'organe principal de l'ouïe, une petite spirale de neurones remplie de liquide.

Nerf auditif – Transporte les signaux électriques de l'oreille au cerveau.

Qu'y a-t-il dans ton oeil?

Ton oeil est l'un des instruments les plus sensibles au monde! Apprends comment il fonctionne en coloriant les différentes parties avec des crayons de cires, des crayons de couleur ou des marqueurs.

- a. **Cornée** (gris)
- b. **Pupille**
- c. **Iris** (bleu)
- d. **Cristallin** (rose)
- e. **Humeur vitreuse** (orange)
- f. **Sclérotique** (blanc)
- g. **Nerf optique** (jaune)
- h. **Choroïde** (vert)



Cornée – Une couverture épaisse et transparente qui protège l'oeil.

Pupille – Un trou dans l'iris qui laisse passer la lumière dans l'oeil.

Iris – Un muscle circulaire et coloré qui contrôle la quantité de lumière qui se rend dans l'oeil.

Cristallin – Un tissu rigide et transparent qui focalise la lumière.

Humeur vitreuse – Un liquide dense qui remplit le globe oculaire.

Sclérotique – La partie blanche du globe oculaire.

Nerf optique – Transporte les signaux électriques de l'oeil au cerveau.

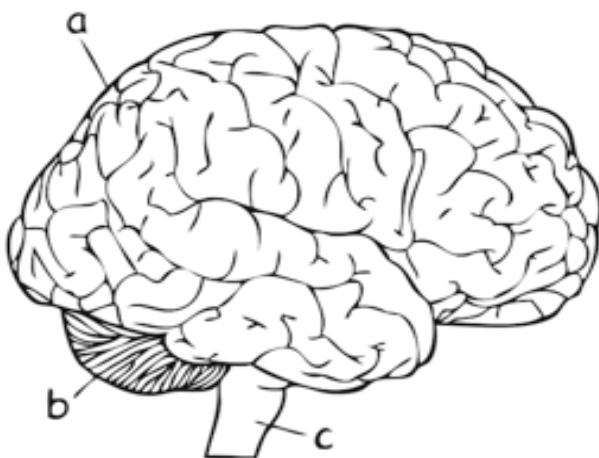
Choroïde – Une couche foncée de tissu à l'arrière de l'oeil qui absorbe la lumière excédentaire.

L'intérieur et l'extérieur du cerveau

L'extérieur de ton cerveau est couvert de plis que l'on nomme "gyri". À l'intérieur, ton cerveau a plusieurs parties qui t'aident à marcher, parler, respirer et penser. Utilise cette page pour construire ton propre hémisphère du cerveau et découvre de quelle façon les parties de ton cerveau sont liées ensemble!

1. Colorie les parties du cerveau en utilisant des crayons de cire, des crayons de bois ou des marqueurs.
2. Plie cette page en deux en utilisant la ligne pointillée pour voir de quelle manière les structures du cerveau s'alignent dans ta tête.

Surface externe du cerveau



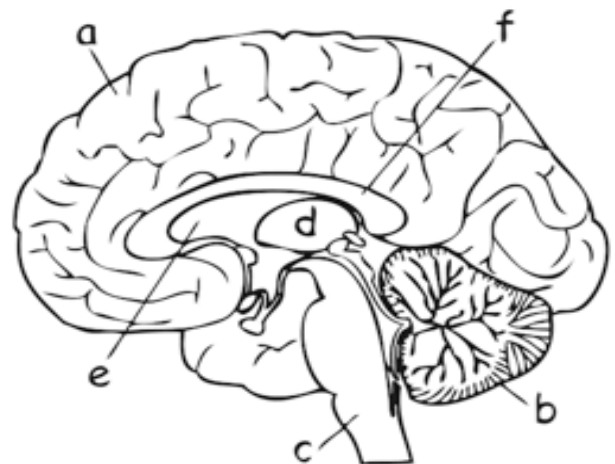
- a. Cerveau (rose)
b. Cervelet (orange)
c. Tronc cérébral (bleu)

Cerveau - Une couche de tissu plissé qui t'aide à parler, penser et planifier.

Cervelet - Maintient ton équilibre et ta coordination, t'aide à marcher et bouger.

Tronc cérébral - Régularise les fonctions vitales comme respirer, manger et le rythme cardiaque.

Surface interne du cerveau



- d. Thalamus (gris)
e. Hypothalamus (mauve)
f. Corps calleux (rouge)

Thalamus - Le bureau de poste du cerveau, il reçoit l'information des yeux et l'envoie à la bonne adresse dans le cerveau.

Hypothalamus - Sécrète les hormones qui contrôlent lorsque tu te réveilles et la vitesse à laquelle tu digères la nourriture.

Corps calleux - Une autoroute de fibres qui connecte les deux hémisphères du cerveau.



Les trucs de l'épicerie

Parfois, il est difficile de se rappeler tout ce que l'on voudrait. Veux-tu connaître une façon secrète de se rappeler de plusieurs informations facilement? Joue ce jeu pour découvrir comment!

Placez-vous en cercle. Une personne va débiter le jeu en disant: "Je vais au marché pour acheter du pain." La deuxième personne ajoutera un item à la liste d'épicerie en disant: "Je vais au marché pour acheter du pain et du lait." Ensuite, la personne suivante ajoutera un item et donc, la liste deviendra de plus en plus longue.

Le truc pour se souvenir de la liste est de faire des images visuelles bizarres. Essaie de voir chaque item que chaque personne dans le cercle a nommé et imagine-les faisant quelque chose d'amusant avec cet item. Tu peux peut-être imaginer ton ami qui a dit "du pain" être dans le milieu d'un sandwich géant ou la personne qui a dit "du lait" être assise dans un gros bol de lait. Maintenant, quand tu dois nommer la liste, regarde autour de toi les gens dans le cercle et souviens-toi des images que tu as faites.

En utilisant cette technique, jusqu'à quel point ta liste d'épicerie peut-elle être longue?



Cerveau gauche, cerveau droit

Ton cerveau a deux moitiés, que l'on nomme "hémisphères" – tu as un hémisphère du côté droit et un du côté gauche. Certaines personnes ont tendance à se fier davantage à l'hémisphère droit, alors que d'autres se fient davantage à l'hémisphère gauche. Quel côté utilises-tu davantage?

Place-toi avec un ami et essaie cette expérience. Demande à ton ami de faire la tâche et ensuite, écris quel côté de son corps il a utilisé pour la faire.

TÂCHE	DROIT ou GAUCHE?
Écris ton nom.	Main droite ou gauche?
Utilise des ciseaux pour découper un cercle.	Main droite ou gauche?
Donne un coup de pied à un ballon.	Pied droit ou gauche?
Saute sur un matelas avec un pied.	Pied droit ou gauche?
Regarde à travers un tube.	Oeil droit ou gauche?
Fais une tasse avec ton oreille pour écouter un murmure.	Oreille droite ou gauche?
Écoute à travers un mur.	Oreille droite ou gauche?

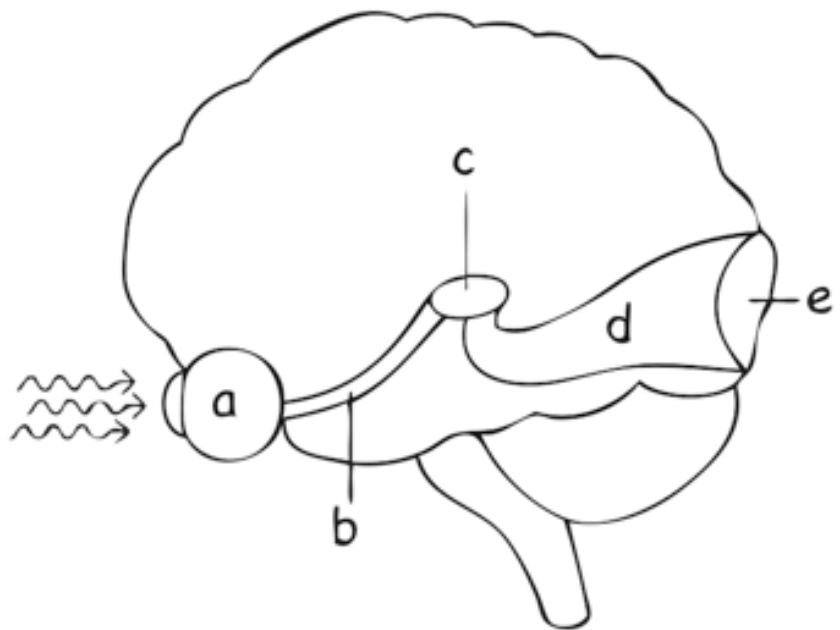
Maintenant, compare tes résultats avec tes camarades de classe. As-tu trouvé que les gens n'utilisaient qu'un seul côté de leur corps pour toutes les tâches ou ont-ils utilisé le côté droit parfois et le côté gauche à d'autres moments? Est-ce que les garçons ont utilisé un côté plus que les filles? Quel côté du cerveau utilises-tu davantage?***

***Il s'agit d'une question piège. Rappelle-toi que le côté droit de ton corps est contrôlé par le côté gauche du cerveau. Donc, quel côté de ton corps crois-tu utiliser davantage?

La trajectoire jusqu'au cerveau

Lorsque tu vois quelque chose, la lumière doit voyager de l'objet jusqu'au cerveau. Apprends sur la trajectoire que la lumière prend dans le cerveau en coloriant avec des crayons de cires, des crayons de bois ou des marqueurs.

- a. **Oeil (blanc)**
- b. **Nerf optique (jaune)**
- c. **Thalamus (bleu)**
- d. **Radiation optique (rose)**
- e. **Cortex visuel (orange)**



Oeil - Transforme la lumière en signaux électriques.

Nerf optique - Transporte les signaux électriques de l'œil jusqu'au cerveau.

Thalamus - Transporte les signaux électriques du thalamus jusqu'au cortex.

Cortex visuel - la partie du cerveau qui interprète l'information visuelle



Le point aveugle

Savais-tu qu'il y a un point que tu ne peux jamais voir, même si tu regardes très attentivement? On l'appelle le "point aveugle" et cela s'explique par la manière dont ton oeil est construit. Essaie ce jeu et trouve ton point aveugle.

Tiens cette page à environ deux pieds de distance de ton visage. Ferme ton oeil droit et regarde le signe + avec ton oeil gauche. Maintenant, rapproche la page de ton visage jusqu'à ce que le point disparaisse. C'est là que se trouve ton point aveugle!



Pour découvrir pourquoi tu as un point aveugle, regarde l'activité "Qu'y a-t-il dans ton oeil?"



Arrière-plan en mouvement, image en mouvement

Voici une autre façon de démontrer comment des images différentes sont projetées sur chaque oeil. Regarde un objet (20 à 30 pieds de toi), comme une horloge sur un mur. Ferme un oeil, lève ton bras et aligne ton doigt avec l'objet. Maintenant, sans bouger ton doigt ou ta tête, ferme l'oeil ouvert et ouvre l'oeil fermé. L'objet semblera bondir sur le côté... ton doigt ne sera plus aligné. Cela montre que des images différentes se forment sur chaque oeil.

Matériel:

- AUCUN



Où était cela?

Comment fais-tu pour savoir que quelqu'un tape sur ton épaule? Ton sens du toucher, bien sûr! Mais savais-tu que ton sens du toucher est différent sur différentes parties de ton corps? Mesure ta sensibilité au toucher dans cette expérience.

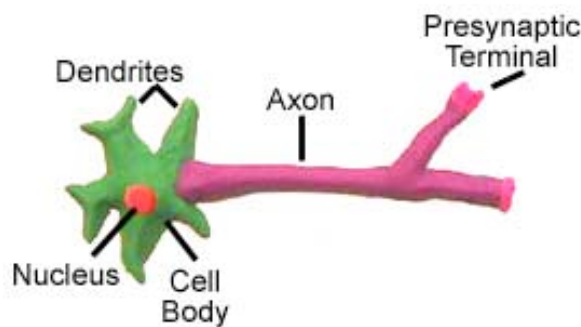
Prends deux marqueurs lavables de couleurs différentes et une règle et place-toi ensuite avec un ami. Demande à ton ami de fermer ses yeux et fais un point sur sa peau. Maintenant, demande à ton ami d'utiliser une autre couleur pour marquer le même point (assure-toi que ses yeux sont toujours fermés!). En utilisant une règle, mesure la distance entre les deux points et remplis la table ci-dessous. Plus petite la distance est, le plus sensible cette partie est au toucher.

Où?	Distance?
Bras	
Dos de la main	
Paume de la main	
Cou	

Quelles parties du corps sont les plus sensibles? Quelles sont les moins sensibles? Pourquoi crois-tu que certaines parties du corps sont plus sensibles que d'autres?

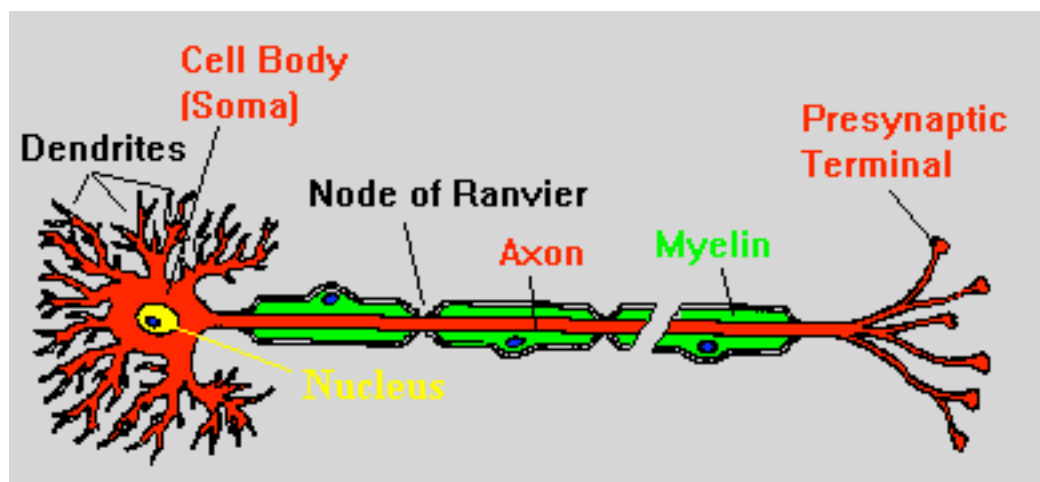
Fais un neurone!

Crée un modèle d'un neurone en utilisant de l'argile, de la pâte à modeler, de la mousse de polystyrène, du recyclage, de la nourriture ou n'importe quoi que tu peux trouver. Utilise des images de livres pour te donner une idée de l'endroit où les composantes d'un neurone doivent aller et de quelle forme elles devraient être. Utilise différentes couleurs pour indiquer différentes structures. Fais un circuit neuronal avec quelques neurones. Crée le système moteur ou sensoriel. Mange ton modèle si tu l'as fait de nourriture!!



Matériel:

- Argile ou pâte à modeler ou mousse de polystyrène ou recyclage (bouchons de bouteilles, tasses, boutons, etc.) ou de la nourriture (fruits, bonbons à la gelée de sucre)
- Image ou diagramme d'un neurone (voir image ci-bas).



Merci au Dr.Chudler; site web décrivant cette expérience.



Doigts agiles

Nous avons l'habileté de dire quels objets sont froids, chauds, doux ou rugueux. Pour démontrer les différents types de récepteurs de la peau, rassemble un certain nombre d'objets qui sont:

- doux (une pomme)
- rugueux (papier sable; roche)
- froid (glace)
- chaud (une pièce de métal réchauffée par le soleil)

Demande à quelqu'un de fermer ses yeux (ou utilise un bandeau) et fais toucher les items à la personne en utilisant sa main ou ses doigts. Demande-lui ce qu'elle ressent.



Boîte (ou Sac) à Cerveau de la science

Qu'est-ce que ça peut être? Seulement les Boîtes à Cerveau et les Sacs de Sciences peuvent le savoir. Les boîtes et les sacs sont utilisés pour isoler le sens du toucher des sens de la vue et de l'ouïe. Le jeu est de placer quelque chose dans une boîte et de demander aux gens d'essayer de deviner de quoi il s'agit seulement en le touchant avec ses mains. Pour la Boîte à Cerveau, utilise une boîte de carton de taille moyenne (plus grosse qu'une boîte à souliers). Sur le côté de la boîte, découpe un trou assez gros pour que tu puisses y mettre ta main. Coupe l'extrémité fermée d'une veille chaussette afin de faire un tube. Avec du ruban adhésif (du ruban très gros et solide fonctionne mieux), attache la chaussette à l'intérieur de la boîte afin de faire un "tunnel" de l'extérieur à l'intérieur de la boîte. Tu peux faire 1 ou 2 trous et tunnels additionnels afin que plus qu'une personne puisse utiliser la boîte en même temps. Décore la boîte avec des images et des dessins. Pour le Sac à Cerveau de la Science, utilise un couvre oreiller. Demande aux gens de mettre leur main dans le sac alors que tu le tiens ou couds un élastique sur le dessus pour le refermer.

Questions et comparaisons: Choses à essayer

- Objets familiers: tasse, cuillère, balle, bloc, éponge, fruit, roche, morceau de coton, feuille, plume, cocotte de sapin.
- Objets difficiles: lettres en bois, numéros en bois, arachides, barre de savon
- Mets quelques objets dans la boîte en même temps. Demande combien d'objets sont dans la boîte.
- Discute la texture des objets: moux, rugueux, bossé, doux, dur, etc.
- Éponges coupées en formes différentes et similaires.
- Lettres et animaux en plastiques (ceux qu'on peut utiliser dans la baignoire)
- Avoir des paires d'objets; un objet est à l'extérieur de la boîte, l'autre est à l'intérieur. Montre un objet à une personne et demande-lui de trouver ce même objet à l'intérieur de la boîte.
- LE TRAÎTEMENT DES GANTS: mets une paire de gants (gants à vaisselle, gants de latex ou gants de travail) et essaie de deviner ce qui est dans la boîte. Cela démontre ce qui arrive lorsque tu réduis le nombre d'information tactiles (de toucher) qui se rendent à ton cerveau.

Matériel:

- Une boîte de carton ou un couvre oreiller
- Chaussettes
- Ciseaux (pour couper les chaussettes)
- Du papier-collant (type « Duct Tape » est le meilleur)
- Décorations pour la boîte: dessins, images
- Objets pour mettre dans la boîte ou le sac
- Gants (pour la partie de l'expérience TRAITEMENT DES GANTS)

Merci au Dr.Chudler; site web décrivant cette expérience.



Les chaussettes à surprise!

Voici une simple variation de la Boîte (Sac) à Cerveau du projet de science. Prends 5 à 7 chaussettes différentes. Mets des petits objets différents à l'intérieur de chaque bas. Demande à d'autres personnes d'essayer de deviner ce qui se trouve dans chaque bas en touchant l'objet seulement de l'extérieur du bas. S'ils ne peuvent pas deviner, demande leur de mettre leur main dans le bas et de toucher l'objet. En touchant l'objet directement, tu peux avoir plus d'informations sur ses caractéristiques. Par exemple, sa texture et sa rugosité. Numérote chaque bas. Ensuite, prépare une feuille pour identifier l'objet dans chaque bas numéroté.

Matériel:

- 5-7 chaussettes
- Petits objets pour mettre dans les chaussettes (gomme à effacer; pièce de monnaie, balle de golf, roche, etc.)



Double Trouble Tactile

Et si on faisait un petit magasinage comparaison? Collecte quelques petits objets en paire comme deux bouchons identiques de bouteille, deux trombones, deux pierres, etc. Mets les items de chaque paire dans deux sacs différents. Donc, maintenant tu as un groupe d'objets dans un sac et les objets similaires dans l'autre sac. Plonge tes mains dans les deux sacs et ressors-en la paire d'objets. Pour rendre les choses plus difficiles, utilise des paires d'objets qui diffèrent un peu, comme différents types de papiers sablés ou différentes grosseurs de pierres.

Une autre façon de jouer à Double Trouble est de mettre un ensemble d'objets dans un sac et de demander à un ami de tenir les objets. Pour jouer, ton ami te montrera quel objet il veut que tu trouves dans le sac. Regarde combien de temps ça te prend pour le trouver.

Matériel:

- Paires d'objets – pierres, trombones, papier sablé, balles, etc.
- Sacs- sacs de papiers, couvre oreiller, sacs de cerveau de la science



Sons Mystérieux

Fais bouger des pièces de monnaie, frappe dans tes mains... tu crois savoir à quoi ressemblent ces sons? Teste l'habileté des gens à identifier quelques sons avec ce jeu. Les gens doivent fermer les yeux et être dos au « producteur de son ». Fais chaque son et regarde si les gens savent de quoi il s'agit. Exemples de sons:

1. Brasse des pièces de monnaie
2. Frappe dans tes mains
3. Frappe des effaces à tableau ensemble
4. Frappe sur un bureau avec un crayon ou un stylo
5. Ferme un livre
6. Émiette du papier ou une feuille
7. Marche d'un pas lourd sur le plancher
8. Froisse du papier
9. Ferme une brocheuse
10. Fais rebondir une balle

Je suis certaine que tu penses à d'autres sons que tu peux faire. Tu peux aussi alterner de rôle avec les autres gens pour que tout le monde puisse à un moment produire les sons et à un autre moment les deviner.

Matériel:

- Sons



Au Centre

Bande les yeux d'une personne et demande-lui de s'asseoir dans le centre de la classe. Demande aux autres personnes de former un grand cercle autour de la personne qui a les yeux bandés. Pointe une personne dans le cercle et demande-lui de nommer le nom de la personne qui est assise. La personne assise doit ensuite essayer de pointer dans la direction de la voix et essayer d'identifier la personne qui a dit son nom. Essaie cette expérience en demandant à la personne assise d'utiliser ses deux oreilles et refais-le en lui demandant d'utiliser qu'une seule oreille (boucher une des deux oreilles). À quel point la personne au centre peut-elle identifier correctement la personne qui la nomme et d'où provient cet appel? Est-ce que deux oreilles sont mieux qu'une seule?

Matériel:

- Chaise pour la personne au centre



Brasseurs de sons / Producteurs de sons

Faisons du BRUIT! Explore le sens du son avec des brasseurs de sons. Trouve des contenants de plastique, pots en plastique de yogourt ou de fromage cottage ou encore des bouteilles de jus en plastique. Assure-toi que les contenants ont des couvercles sur le dessus. Remplis les contenants au quart ou à la moitié avec des graines, des fèves et du riz crus ou des pierres. Ferme le contenant hermétiquement avec de la colle ou du ruban adhésif (tu ne veux surtout pas que les graines, les fèves, le riz, etc. tombent partout sur le plancher). Décore le contenant avec de la colle et des découpures de magazines, collants ou du papier de couleur, ensuite, brasse, brasse et brasse encore. Compare les sons qui sont produits par les différents objets.

Tu peux aussi faire un jeu de devinettes avec tes brasseurs de sons: demande aux gens de deviner ce qui se trouve à l'intérieur du brasseur de son en écoutant le son produit par le brasseur.

Matériel:

- Contenants de plastique: boîte de films, plats de yogourts, bouteilles de plastique
- Colle ou ruban adhésif pour fermer hermétiquement les contenants et pour attacher les décorations.
- Remplissages: graines, fèves ou riz crus, sables, pierres, pièces de monnaie.
- Décorations: collants, papier de couleur, découpures de magazines



Modèle du tympan

C'est facile de faire un modèle d'un tympan (aussi appelé "la membrane tympanique") et de voir comment le son voyage dans l'air. Étire une pellicule de plastique sur un grand bol ou un pot (n'importe quel contenant avec une grande ouverture sur le dessus fonctionne). Assure-toi que la pellicule de plastique est bien étirée sur le contenant. Le plastique représente le tympan. Place environ 20-30 grains de riz non cuit sur le dessus du plastique. Maintenant, tu as besoin du « producteur de bruit ». Une mince plaque à biscuits fonctionne bien. Tiens la plaque à biscuits près de la pellicule de plastique. Frappe sur la plaque à biscuits pour produire un gros son et regarde les grains de riz sauter.

Le "gros son" produit des vagues de son (changements dans la pression de l'air) qui cause la vibration de la pellicule de plastique qui à son tour cause le mouvement des grains de riz. Les vagues de son font vibrer le tympan de la même manière.

Matériel:

- Pellicule de plastique
- Contenant avec une grande ouverture
- Riz non-cuit (n'importe quel autre petit grain fonctionne aussi)
- Mince plaque à biscuits (ou un autre "producteur de bruit")



Associations d'odeurs

Rassemble des paires d'objets qui dégagent une odeur et place les dans des contenants que tu ne peux pas voir à travers. Perce des trous sur le dessus des contenants. Mélange les contenants et essaie d'associer les contenants qui contiennent le même objet. Quand tu auras pris ta décision finale, ouvre les contenants et regarde si tu as bien fait.

Odeurs suggérées:

citron	pelure d'orange	bois de cèdre	coton imbibé de parfum
banane	aiguilles de sapin	chocolat	café
terre	vanille	ail	oignon
menthe	vinaigre	boules à mites	rose



Le nez le sait!

Le nez est responsable en partie de la saveur de la nourriture. Pour démontrer cela, bande les yeux de quelqu'un et demande à cette personne de pincer son nez. Donne lui quelque chose à goûter comme un morceau de poire ou de pomme. Est-ce qu'elle peut faire la différence entre la pomme et la poire? Essaie de différencier le morceau de pomme du morceau de poire. D'autres objets de comparaison sont la nourriture pour bébé: il y a une variété de saveurs de fruits et de légumes. Un test de nourriture que la plupart des enfants aiment est le bonbon à la gelée. Achète quelques saveurs de bonbons à la gelée et demande à tout le monde d'essayer de deviner de quelle saveur il s'agit (avec et sans le nez pincé). L'avantage d'utiliser la nourriture de bébé et les bonbons à la gelée est qu'ils ont la même texture. Donc, une personne qui a les yeux bandés ne pourra pas utiliser l'information du toucher pour différencier les items.

Matériel:

- Nourriture à goûter: tranches de fruits ou de légumes, nourriture de bébé, bonbons à la gelée
- Bandeau



La Charte des Sens

C'est un bon projet pour que les jeunes enfants puissent commencer à apprendre sur leurs sens. Dessine ou fais une charte avec l'image d'un oeil, d'une oreille, d'un nez, d'une langue et d'une main. Écris les mots et affiche des images qui sont reliées à chaque sens qui sont représentés par l'oeil (vue), l'oreille (ouïe), le nez (odorat), la langue (goût) et la main (toucher). Par exemple:

- 1 Oeil: ampoule, soleil, lampe de poche
- 2 Oreille: piano, musique
- 3 Nez: poubelle, moufette
- 4 Langue: crème glacée, pomme, hamburger
- 5 Main: gant, crayon, livre

Bien sûr, la plupart de ces objets pourraient se retrouver dans quelques catégories, mais cela fait partie du projet. Nos sens travaillent ensemble pour nous informer du monde extérieur.

Matériel

- Tableau et craie OU une charte (affiche)
- Une liste de mots ou d'images à être placée sous la catégorie la plus appropriée.



Stations sensorielles

Explore les 5 sens dans différentes stations autour de la classe. Montez-les tables avec du matériel que les enfants peuvent toucher, sentir, goûter, entendre ou voir. Voici des items possibles que l'on peut retrouver à chaque station :

- Ouïe: cloches, tambours, contenants remplis de riz, cuillères à frapper ensemble.
- Toucher: papier sablé, pâte à modeler, argile, peinture à doigts.
- Vue: microscope, loupe, eau coloré, prisme.
- Odorat: vanille, parfum, chocolat, épices.
- Goût: bonbons à la gelée, biscuits, biscottes, tranches de fruits, croustilles salées, cornichons.