

AC&M : Match en boîte

Durée de la leçon : 10 à 12 périodes de 50 min

Description de l'activité : Dans une boîte en carton, crée une scène d'une action en hockey sur glace. Un mécanisme à la « mini Jean Tinguely » doit permettre d'animer les joueurs ou le décor.

Objectifs / référence PER : AC&M - A 11 – A12 – A13 - A14

Concours	Matériel
Pour les ACM, un concours est proposé aux classes. Les élèves pourront travailler soit de manière individuelle soit par petits groupes. A la fin de l'activité la classe devra voter pour la boîte « match en boîte » gagnante et envoyer celle-ci à l'adresse du concours. La classe qui gagnera le concours recevra un prix. Nous garderons les boîtes pour une exposition temporaire avant de les rendre à la classe.	Au choix de l'enseignant-e, un ou plusieurs matériaux - carton - masse à modeler - peinture et feutres - tiges de bois ou de métal - tissus...
Vous pouvez modifier le dossier de l'élève à votre convenance.	

Introduction

L'activité peut être proposée en individuel ou par petits groupes. Que ce soit, une boîte animée, un jeu, une boîte lumineuse, une boîte sonore ou autre, le résultat sera imaginé et construit par les élèves.

Le contenu de ta boîte doit :

- Mesurer un maximum de 50 cm sur 40 cm, hauteur 40 cm
- Répondre au thème du hockey sur glace
- Contenir un mécanisme « mini Jean Tinguely » qui permet d'actionner les joueurs ou des éléments du décor
- Contenir au minimum 3 matériaux différents

Elle peut également :

- Devenir un jeu utilisable
- Contenir de la lumière
- Contenir un QR code avec du son



Quelques pistes de motivation

[Fabrique un jeu de hockey sur table ! - Les Débrouillards](#)

Histoire animée pour les plus petits [Jérémy et le jeu d'équipe](#)

Dessin animé pour les plus grands [Ce Hockey est OK](#)

[Histoire en dessin animé](#) pour les plus petits 1-3-H

[Histoire en dessin animé](#) pour les plus petits 1-3 H

[Dessin animé Franklin](#) pour les 3-4H

Quelques amores

[Le Match de Hockey \(1\) Chansons pour enfants - YouTube](#)

[6s - 16x9 WEB CH FR - VITARNA](#) chant hockey sur glace

Les règles de hockey expliquées en [dessin animé](#) pour les 3-6H

Comment animer les joueurs de hockey

[Image](#), [image](#), [image](#), -comment animer une histoire dans une boîte

[Vidéo](#) comment animer une histoire dans une boîte

Jeu [vidéo](#) [vidéo](#)

Images [Jeu](#), [jeu](#) -dans une boîte

[Image](#), [image](#) -inspiration

Quelques pistes pour la culture

[l'éloge de la folie](#)- Jean Tinguely

[Vidéo](#) de la machine à dessiner de Jean Tinguely

[Sculpture](#) en métal

[Sculpture](#) en bois

[Sculpture](#) en glace

[Sculpture](#) main avec mécanisme

Equipement d'un hockeyeur

Equipement_Story.m
p4

**Patins à glace****Protège-tibias****Coquille****Pantalon de protection****Plastron****Protège coudes et poignets****Gants****Casque****Ensemble de protections****Crosse**

Cycle 2

1H - 6H

AC&M : Match en boîte

Surface de glace



FRIBOURG 2026
ASSOCIATION EVENTS & LEGACY
SWITZERLAND

Dossier pour l'élève**Objectif**

Dans une boîte en carton, crée une scène d'une action en hockey sur glace. Un mécanisme à la « mini Jean Tinguely » doit permettre d'animer les joueurs ou le décor.

Consigne

Le contenu de ta boîte doit :

- Mesurer un maximum de 50 cm sur 40 cm, hauteur 40 cm
- Répondre au thème du hockey sur glace
- Contenir un mécanisme « mini Jean Tinguely » qui permet d'actionner les joueurs ou des éléments du décor
- Contenir au minimum 3 matériaux différents

Elle peut également :

- Devenir un jeu utilisable
- Contenir de la lumière
- Devenir sonore et contenir un QR code avec du son

Pour réussir ce défi

- Dessiner un projet détaillé du contenu de ta boîte (ton projet va s'enrichir et il pourra se modifier en construisant ta boîte)
- Rechercher des solutions te permettant de fixer les éléments dans ta boîte
- Rechercher des solutions pour mécaniser ta boîte
- Découvrir et décrire quelques sculptures
- Echanger régulièrement avec tes camarades



AC&M : Match en boîte**Evaluation diagnostique**

Pour répondre à mon projet, voici mes compétences	Je connais	Je dois rafraîchir	Je dois l'apprendre
			
 			
			
			
			
			

Auto-évaluation

- A la fin de chaque leçon, évalue l'avancée de ton travail
- A la fin de l'activité, complète le tableau, tu obtiendras un bilan de tes réussites

Autoévaluation

J'ai dessiné le projet du contenu de ma boîte thème : hockey sur glace

J'ai choisi si elle se transformait en jeu, devenait sonore ou lumineuse

J'ai décrit au moins une sculpture

Ma boîte à la bonne grandeur

J'ai utilisé au moins trois matériaux différents

J'ai trouvé des solutions pour fixer mes objets

J'ai trouvé des solutions pour mécaniser les personnages ou le décor

J'ai régulièrement échangé avec mes camarades et avec l'enseignant-e



Cycle 2

1H - 6H

AC&M : Match en boîte

Mes observations

J'ai aimé



J'ai moins aimé



--	--



FRIBOURG 2026
ASSOCIATION EVENTS & LEGACY
SWITZERLAND



Jean Tinguely