



## 4 . Un objet: le moulin à légumes *défi technologique*

Remplacement court, absence non prévue

<b>Domaine 5</b>	<b>Explorer le monde: explorer les objets, utiliser et fabriquer des objets</b>
<b>Compétences fin de cycle</b>	Utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques: tourner, écraser, appuyer.
Situations	<p><b>Séance 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observation de l'objet le reconstruire</li> <li>- Lexique des différentes parties de l'objet // les verbes d'action liés aux gestes</li> <li>- A quoi cela peut servir ?</li> <li>- Des hypothèses, des essais avec différents matériaux (pouvoir anticiper)</li> </ul> <p>Faire passer de la pâte à modeler, de la semoule, de l'eau → Initiation à la démarche d'investigation</p> <p><b>Séance 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comment faire de la purée ? (voir fiche PEMF Maternelle du 31)</li> <li>- Expérimenter différents outils</li> <li>- Observation des changements d'états de la pomme de terre GS</li> </ul> <p><b>Séance 3</b> Si remplacement plus long</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expérimenter d'autres objets à manivelle, outils adaptés à l'écrasement de matières molles</li> </ul>
<b>Domaine 1</b>	<b>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Langage oral à partir d'un album</b>
<b>Compétences fin de cycle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Communiquer en se faisant comprendre</li> <li>- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis</li> <li>- Reformuler</li> <li>- Décrire, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.</li> </ul>
Situations	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre un nouveau lexique / Nommer les différents éléments</li> <li>- Nommer des objets de la même famille</li> <li>- Nommer les actions, des verbes</li> </ul>
<b>Domaine 1</b>	<b>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Langage écrit à partir d'un objet</b>
<b>Compétences fin de cycle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.</li> <li>- Manipuler des syllabes</li> <li>- Discriminer certains sons (hors des consonnes occlusives *)</li> <li>- Ecrire en écriture cursive ou en capitales</li> <li>- Production d'écrits : Ecrire un mot en s'aidant des lettres et groupe de lettres des mots déjà connus</li> </ul>
Situations	<p>GS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecrire et copier le nom de l'objet et les noms des différents éléments en</li> <li>- Ecrire avec différents outils dont l'outil numérique</li> <li>- Réaliser un imagier = noms, dessins des différents outils</li> <li>- Travail en phonologie à partir d'une des syllabes [in] ou [ou]</li> </ul>

<b>Domaine 2</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>
<b>Compétences fin de cycle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tourner de différentes façons, avec des espaces et matériels variés</li> <li>- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical</li> <li>- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres lors de rondes et jeux chantés</li> <li>- Coopérer, s'opposer</li> </ul>
<b>Situations</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autour du verbe TOURNER</li> <li>Avec différents accessoires : ruban, cordes, cerceaux ...</li> <li>- Tourner autour, tourner avec ..., tourner comme ... jeux chorégraphiques</li> <li>- Rondes</li> </ul>
<b>Domaine 3</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</b>
<b>Compétences fin de cycle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir différents outils et médiums en fonction d'un projet et les utiliser en adaptant son geste</li> <li>- Pratiquer le dessin en étant fidèle à un modèle ou en inventant</li> <li>- Réaliser des compositions plastiques seul ou en petits groupes en choisissant ou en combinant des matériaux, des techniques</li> <li>- Reproduire des graphismes</li> <li>- Créer des graphismes nouveaux</li> </ul>
<b>Situations</b>	<p>Dessiner l'objet  Dessiner les différents éléments de l'objet et écrire leur nom  Graphisme travailler le rond PS et les combinaisons de ronds MS GS en inventant des graphismes nouveaux / Alimenter le répertoire graphique de la classe.  Détourner l'objet  Utiliser les différents éléments pour inventer autre chose. Prise de photos Mise en page avec l'outil numérique  Utiliser les roues pour empreintes + empreintes d'autres ronds Utiliser les roues pour technique du pochoir</p>



Gilbert Legrand





- Pas le voir en peinture



© voiture-buini