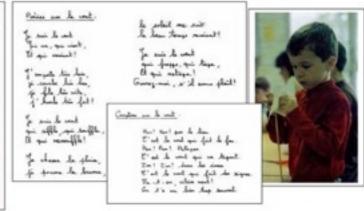


7. Des objets qui font de l'air défi technologique

Remplacement court, absence non prévue

Domaine 5 Explorer le monde: explorer les objets, utiliser et fabriquer des objets explorer la matière Compétences Utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à fin de cycle des actions techniques spécifiques : souffler, faire de l'air, déplacer Réaliser des constructions en fonction de plans et d'instructions de montage 1. Expérimentation Situations Manipulation simple et libre : Faire bouger une plume, une balle de ping 2. pong, petits papiers, sans les toucher en utilisant les objets. → Prolongement possible (remplacement qui se prolonge) 3. Des objets qui font de l'air GS, les comparer Sortie à l'extérieur : Le vent, Sens du vent pour les GS 4. L'air de notre corps : faire des bulles de savon dehors Rôle de l'air : des objets qui bougent avec l'air 6. Construire un moulin à vent ou un avion en papier 7. 8. Essayer son moulin dans la cour, son avion en papier Construire et utiliser un moulinet, prolongement assez classique mais pas si facile pour les élèves. Police on le cont.





Domaine 3

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Compétences fin de cycle

- Choisir différents outils et médiums en fonction d'un projet et les utiliser en adaptant son geste
- Pratiquer le dessin en étant fidèle à un modèle
- Réaliser des compositions plastiques seul ou en petits groupes en choisissant ou en combinant des matériaux, des techniques
- Reproduire des graphismes à partir de ronds
- Créer des graphismes nouveaux

Situations

- Faire dessiner les objets, les expériences GS
- Découvrir et s'exercer à une technique : Peinture soufflée à la paille ou avec des blopens
- Peinture de bulles de savon qui éclatent
- Observer les mélanges de couleurs
- Chercher comment décorer un rond, une bulle, à partir d'un rond
- Comparer avec ce que les artistes ont fait à partir du rond : Sonia Delaunay, Paul Klee, Miro
- Décorer un éventail, un moulin à vent, un avion en papier
- Réaliser des papillons, des oiseaux

Peinture aux bulles de savon



Peinture à la paille





Domaine 1	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Langage oral et écrit
Compétences fin de cycle	 Communiquer en se faisant comprendre S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis - Reformuler Décrire, expliquer, questionner, proposer des solutions Communiquer en se faisant comprendre Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle. Formuler des hypothèses. Ecrire en écriture cursive ou en capitales Production d'écrits : Ecrire un mot en s'aidant des lettres et groupe de lettres des mots déjà connus
Situations	 Se poser des questions Chercher et émettre des hypothèses Dire ce que l'on fait Dire ce que l'on ressent Poèmes et comptines sur le vent Nommer les objets Ecrire le nom des objets, écrire les conclusions en dictée à l'adulte MS /GS
Domaine 2	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
Compétences fin de cycle	 Autour du verbe VOLER de différentes façons, avec des espaces et matériels variés (ballon de baudruche) Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical Coopérer, s'opposer, jeux de ballons
Situations	 Expression corporelle, voler seul, à deux, en s'arrêtant, comme un papillon, un oiseau Chercher toutes les manières de faire voler un ballon de baudruche Des jeux de coopération avec ballons de baudruche et petits ballons