Math É sciences31

1. Moment d'exploration libre : découverte d'un objet ou d'un phénomène. Au coin jeu.

► **Jeux libres avec différents matériels proposés** (vider, remplir, verser, transvaser, immerger, déposer à la surface de l'eau, absorber à l'aide d'une éponge…).
• Mise à disposition de bacs à eau et de jeux d'eau dans la cour.
• Mise à disposition de plusieurs bateaux apportés par l'enseignant.
• Apport, par les élèves, de bateaux de différentes sortes

2. Premier moment de focalisation : reprise des découvertes lors d'un temps de regroupement

► **Quels sont les objets qui flottent ? Quels sont les objets qui coulent ?**
• Identifier les objets et les matériaux ;
• Verbaliser ce qu'ils font et faire observer ;
• Trier ce qui flotte et ce qui coule et ce qui ne flotte pas tout le temps

3. Moments de focalisation suivant : organisation d'ateliers dirigés pour l'exploration plus systématique guidée par l'enseignant.

► **Vers la notion de perméabilité (en parallèle avec le début du travail sur la flottaison)**
• Expériences ;
• Mise en place du lexique : perméable / imperméable ;
• Coder flotte / coule
• Raisonnements conditionnels ex : « *si on le remplit d'eau, ça va couler* »
• Premières représentations par les élèves de la flottaison ou non des objets
• Bilan des expériences vécues
• Construction et chargement de bateaux

4. Moment collectif de structuration.

► **Jeux libres à l'accueil au coin sciences**
• Les élèves peuvent manipuler librement du matériel qu'ils connaissent déjà ainsi que de nouveaux objets introduits par l'enseignante.
• Ils réalisent des actions déjà connues (placer les objets dans l'eau, les enfoncer dans le liquide, observer comment ils se comportent

5. Evaluation des acquis (dessins, échanges oraux avec l'élève.

► Relater ou représenter une expérience et ses conclusions.
► Trier des objets flottent / coulent
► Réutiliser le bon lexique
► Commencer à raisonner :
• Prendre en compte la parole ou l'expérience des autres
• Agir sur les objets pour comprendre

► **Bilan collectif** oral et production d'une synthèse

6. Moments de prolongement en ateliers autonomes et aux coins sciences.

► Reproduire les expériences menées
► Tester des objets
► Tester la charge maximale des embarcations