

Thème exploité : La nature

Concepteur : Rodrigues Rosa Katia

Co-évaluateurs : Ribeiro Sarah, Batista Magali, Saraiva Margaux

Compétences travaillées :

Activité 1 :

Domaine : 1. Les nombres

Intitulés des socles : 1.1. Compter, dénombrer, classer

1.1.1. Dénombrer

Attendus : Nombre (reconnaitre globalement) une collection de 1 à 10 objets organisés en configuration connues

Savoir identifier :

- Des représentations structurées de collections de 1 à 10

Savoir-faire identifié :

- Associer des collections de 1 à 10 objets à leurs configurations connues.

Activité 2 :

Socle de compétence :

3. La matière

3.1. Propriétés et changements

Caractéristiques physiques de quelques substances (masse, volume, masse volumique)

Programme intégré : Éveil – comprendre la matière

Compétence d'intégration : Comprendre la matière

Compétence spécifique : CLM.2. Construire des concepts à propos des phénomènes physiques et de la matière

CLM 2.3. Identifier et caractériser des phénomènes physiques et les états de la matière.

Activité 3 :

Domaine : Écouter

Intitulés des socles : 2.1. Orienter son écoute en fonction de la situation de communication.

2.1.3. Adapter sa stratégie d'écoute

Attendus : Déterminer, avec l'enseignante, une stratégie d'écoute en fonction de l'intention déterminée.

Savoir-faire identifié :

- Déterminer une stratégie d'écoute selon l'intention déterminée : pour prélever plusieurs informations selon un critère donné.

Activité 1 : chasse aux trésors

Lors d'une promenade dans les bois, dans le parc ou simplement dans le jardin. L'enfant prend un panier ou un seau et les listes « chasse aux trésors ».

Il doit percevoir la couleur d'un rond et lire le chiffre qui se trouve dedans. Ensuite, il doit chercher des éléments de cette couleur et les dénombrer afin d'avoir la même quantité qu'indiqué sur la liste. Finalement, il les met dans son panier ou seau, il colorie ou fait un crochet dans le carré et il passe à la couleur suivante. Il contrôle les éléments récoltés par la liste et le comptage.

Pour clôturer l'activité, l'enfant construit un animal à partir des éléments ramassés dans le lieu de la récolte.

Activité 2 : Traverser la rivière

Avant de commencer cette activité, vous devez mettre une nappe ou une serviette sur une table, remplir un bac avec de l'eau (+/- $\frac{2}{3}$) et placer les éléments devant le bac.

Après, vous devez raconter cette petite histoire : « *Les animaux de la forêt se promenaient et ils s'arrêtent devant une rivière. Ils voulaient bien traverser la rivière, mais ils ne savaient pas nager. Les animaux ont une idée, ils essayent de construire un bateau avec les éléments qu'ils trouvent dans la forêt. Tu dois aider les animaux à trouver les éléments qui flottent pour qu'ils puissent construire un bateau et traverser la rivière afin de continuer leur promenade.* »

L'enfant doit mettre les éléments, un après l'autre, dans l'eau et les observer, pour repérer les éléments qui flottent et ceux qui coulent. Il doit trier les objets selon les critères suivants : flotte ou coule, tout en les mettant dans les deux bols différents.

Finalement, l'enfant construit un bateau avec les éléments qui flottent et avec du papier collant ou une corde.

Pour garder une trace de cette activité, l'enfant doit découper les images des objets testés et les coller en dessous de la phrase qui correspond : *Ces objets coulent* ou *ces objets flottent*.

Activité 3 : Une si petite graine

Avant de commencer l'activité, vous devez prendre un outil numérique et installer l'application QR Code scanner (Android) ou ouvrir l'appareil photo (Apple). Placer l'enfant dans un endroit calme pour favoriser l'écoute et la concentration. Si ce n'est pas possible, vous pouvez donner des écouteurs aux enfants.

L'enfant doit scanner le QR Code bleu et aller sur le site Internet, pour écouter attentivement toute l'histoire. Ensuite, il découpe les images et les place à côté du support. Après, il scanne le premier QR Code vert, il écoute l'extrait et il doit choisir l'image qui correspond. Finalement, il place l'image en dessous du QR Code et il passe au suivant.

Pour vérifier, l'enfant prend la correction et il compare l'ordre des images. Si l'ordre n'est pas juste, il reprend ces images et il réécoute les extraits correspondants afin de replacer les images (sans la correction).

Sources utilisées (inspirations pour les activités) :

Cours :

Cours de Mme. Evrard : LandArt. 2019-2020

Livres :

- Gaëtan Duprey, Sophie Duprey, Catherine Sautenet. *Vers les maths, maternelle moyenne section*. Édition Accès : Schiltigheim
- Christina Dorner. (2015). *Vers l'autonomie, maternelle TPS, PS, MS, GS*. Éditions Accès : Schiltigheim
- Eric Carle. (2003). *Une si petite graine*. Mijade : Namur

Images :

<https://eveil-et-nature.com/chasse-au-tresor-enfant-lautomne/>

Déroulement :

L'objectif de l'activité est d'écouter attentivement l'histoire pour prélever plusieurs informations afin de les retrouver sur les images et le placer au bon endroit. En outre, l'objectif sera aussi d'utiliser correctement un outil numérique lors de l'apprentissage.

D'abord, l'enfant doit prendre l'outil numérique et démarrer l'application *QR Code Scanner* ou l'appareil photo et prendre son support. Il est important d'expliquer à l'enfant comment utiliser l'outil numérique pour scanner le code. Il faut placer l'outil numérique au-dessus du code et le scanner soit avec l'appareil photo (apple) ou avec l'application QR code. Ensuite, il faut appuyer sur le code et allée sur le site Internet qui apparaît «www.qrco.de ». Finalement, il faut appuyer sur le bouton avec la flèche pour démarrer l'enregistrement.



Il est préférable que l'enfant soit dans un endroit calme pour mieux se concentrer. Sinon, on peut également utiliser des écouteurs pour mieux écouter l'histoire.

Consignes :

1. D'abord, l'enfant doit scanner le premier QR Code et écouter attentivement l'histoire *Une si petite graine* d'Eric Carle. S'il souhaite, il peut écouter l'histoire une deuxième fois, pour comprendre mieux le contexte.
2. Ensuite, l'enfant doit découper toutes les images qui se trouvent sur la troisième page et les mettre à côté du support tout en gardant une vue globale des images. Il est considérable de les mettre une à côté de l'autre.
3. Après, l'enfant scanne le premier QR Code (vert) et il doit écouter attentivement une partie de l'histoire et repérer des éléments qui peuvent être illustrés sur les images.
4. Finalement, il doit analyser les images et prendre l'image qui correspond au texte afin de le placer dans la case en dessous du QR Code. S'il ne trouve pas la bonne image, il peut réécouter l'histoire et réessayer de trouver la bonne image.
5. Il répètera ces démarches pour tous les autres QR Code et quand il a placé toutes les images. Il peut prendre la correction et vérifier leur production.
Si c'est juste, il peut coller les images.
Si ce n'est pas juste, il retire les images incorrectes et il réécoute ces QR Code et il réessaye de retrouver la bonne image, sans avoir la correction sous ses yeux.
6. Pour clôturer l'activité, il peut scanner le QR Code bleu, écouter l'histoire entière tout en regardant les images.

Reproduire 3 fois ce document.

Activité 1 : La chasse aux éléments de la nature.

Objectif : Au terme de cette activité, l'enfant sera capable dénombrer une collection de 1 à 10 afin de retrouver le même nombre d'éléments.

Matériel nécessaire :

- Un panier ou un seau
- un crayon ou un feutre
- La liste avec les éléments de la nature à rechercher

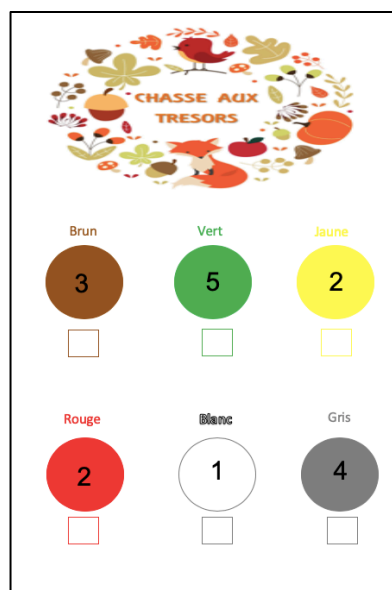
Consignes :

Matériel à découper :

- Imprimer les listes d'éléments à rechercher et le référentiel, si possible plastifier les deux feuilles.

Description du support :

Sur la liste, l'enfant trouve six ronds de différentes couleurs et dedans il y a des nombres différents de 1 à 10. La couleur du rond définit la couleur de l'élément et le nombre définit la quantité à récolter. Au-dessus des ronds, les noms des couleurs sont écrits et en dessous il y a un carré vide. Quand, l'enfant a terminé une récolte alors il colorie ou coche le carré.



Sur le référentiel, l'enfant retrouve le chiffre avec le schème correspondant.

Déroulement :

L'objectif de cette activité est de dénombrer les éléments à rechercher afin de reconstruire un animal à partir de ces éléments.

Lors d'une promenade dans les bois, dans un parc ou dans le jardin, l'enfant peut effectuer cette activité. Vous donnez la liste, le référentiel (si nécessaire) et un panier/seau. Vous lui expliquez qui doit aller partir à la chasse des éléments de la nature pour reconstruire un animal de son choix. Vous expliquez l'utilisation de la liste (voir la description du support).

Consignes :

1. D'abord, tu dois lire le chiffre qui se trouve dans le premier rond. Ensuite, tu dois regarder la couleur du premier rond.
2. Après, tu dois prendre autant d'éléments de la même couleur tout en respectant la quantité indiquée.
3. Finalement, tu dois dénombrer les éléments, les mets dans ton panier et tu passes à la ligne suivante. Pour vérifier, tu prends ta liste et tes éléments qui se trouvent dans le panier/ seau. Tu lis le chiffre ou comptes les points et tu comptes les éléments récoltés de cette couleur.
4. Pour clôturer cette activité, tu dois construire un animal à partir des éléments ramassés dans le lieu de la récolte et tu peux le prendre en photo.



Activité 2 : Traverser la rivière.

Objectif : Au terme de cette activité, l'enfant sera capable trouver les éléments qui flottent par l'expérimentation au bac à l'eau.

Matériel nécessaire :

- Un bac avec de l'eau
 - Deux petits bols ou seaux
 - Cartes *coule* et *flotte* (à découper)
 - Une serviette ou une nappe de table
 - Du papier collant
 - De la corde
- Matériel pour l'expérimentation :
 - o Un bouchon de liège
 - o Un morceau d'écorce
 - o Un bouchon en plastique (bouteille)
 - o Une éponge
 - o Un bouton
 - o Un caillou
 - o Une pièce de Légo
 - o Une bille
 - o Une cuillère
 - o Une feuille d'un arbre
 - o Une fleur
 - o Une pièce
 - o Une branche

Consignes :

Matériel à découper :

- Imprimer les deux cartes *coule* et *flotte*
- Vous devez découper les deux cartes *coule* et *flotte*
- les plastifier éventuellement.

Description du support :

Sur une table vous mettez une nappe de table ou une serviette et au-dessus vous placez un bac rempli avec de l'eau (+/- $\frac{2}{3}$). À côté du bac à l'eau, vous placez les deux bols/ seaux et dans chacun vous mettez une carte *coule* ou *flotte*. Les éléments à tester vous les placez devant le bac à l'eau.

Déroulement :

L'objectif de cette activité est de retrouver les éléments qui flottent et ceux qui coulent, par l'expérimentation, afin de les classer.

Pour mettre les enfants dans la situation, vous devez raconter cette petite histoire : « *Les animaux de la forêt se promenaient et ils s'arrêtent devant une rivière. Ils voulaient bien traverser la rivière, mais ils ne savaient pas nager. Les animaux ont une idée, ils essayent de construire un bateau avec les éléments qu'ils trouvent dans la forêt. Tu dois aider les animaux à trouver les éléments qui flottent pour qu'ils puissent construire un bateau et traverser la rivière afin de continuer leur promenade.* »

Pour découvrir les éléments qui flottent, tu vas faire des petites expérimentations avec les objets. Tu dois trouver les éléments qui flotte, c'est-à-dire qui restent à la surface de l'eau, pour aider les animaux à traverser la rivière.

Consignes :

1. Tu dois prendre un élément qui se trouve près de la rivière (devant le bac).
2. Tu le mets doucement sur la surface de l'eau et tu l' observes durant quelques secondes, c'est-à-dire regarder s'il coule ou flotte.
3. Si l'élément coule, tu le prends et tu le mets dans le bol/seau avec la carte *coule*. Si l'élément flotte, tu prends et tu le mets dans le bol/seau avec la carte *flotte*.
4. Tu répètes ces démarches avec tous les éléments qui se trouvent devant le bac.

Pour clôturer cette activité, vous pouvez demander à l'enfant un dernier défi. Le but est de construire un bateau parmi les éléments qui flottent et de la corde ou du papier collant. Après, il peut le tester et le mettre dans l'eau.

Pour garder une trace de cette activité, l'enfant doit découper les images qui se trouvent sur la deuxième page. Ensuite, il doit placer les images des objets qui flottent en dessous de la phrase « *Ces objets flottent* » et placer les images des objets qui coulent en dessous de la phrase « *Ces objets coulent* ».

Ces objets flottent	Ces objets coulent
	

Coule ou flotte : de quoi cela dépend-il ?

Si un objet flotte ou coule dépende de sa taille (grand/ petit), de son poids (léger/ lourd), de la perméabilité (si l'objet se remplit de l'eau ou pas), de la matière (plastique, métal, bois ...) et sa construction (creux/ troué/ solide).

Activité 3 : Album : *Une si petite graine* d'Eric Carle

Objectif : Au terme de cette activité, l'enfant sera capable d'écouter attentivement l'histoire afin de mettre les images dans l'ordre.

Matériel nécessaire :

- Le support
- Un outil numérique (tablette ou téléphone portable)
Pour les outils numériques Android : installer l'application *QR Code Scanner*
Pour les outils numériques Apple : utiliser l'appareil photo
- Connexion Internet
- Des écouteurs éventuellement
- Une paire de ciseaux
- Un pot de colle

Consignes :

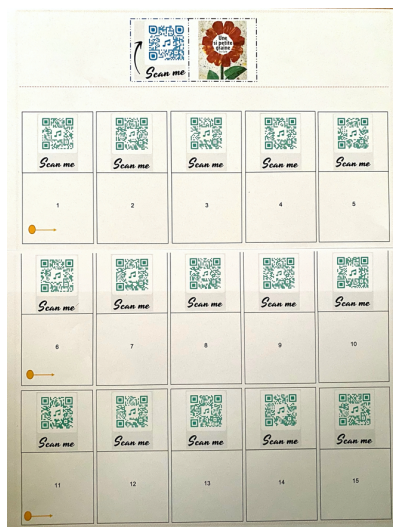
Matériel:

- Imprimer le support et les images de l'histoire.
- Si vous avez un outil numérique Android, vous devez installer l'application *QR Code Scanner* pour pouvoir lire les QR Codes de l'activité.
- Si vous avez un outil numérique Apple, vous devez utiliser l'appareil photo
- Connecter l'outil numérique à l'Internet

Description du support :

Sur le support, l'enfant trouve en haut un QR Code (bleu) et à côté l'image de la première de couverture de l'album.

En bas, il trouve un tableau avec des QR Codes (verts), pour scanner et en dessous des cases vides. Il y a un rond et une flèche qui montrent le point de départ de chaque ligne et la direction. Vous devez attacher la deuxième page à la première.



Sur la troisième feuille, il y a des images qui correspondent à l'histoire et qui devront être coupées lors de l'activité.

Sur la quatrième feuille, vous trouvez la correction qui sera utilisée après la réalisation de l'enfant.