



Ferien
sind so toll!

Découverte du Monde
Feuille 1 / 15

Séquence - SCHWIMMEN UND SINKEN

<p>Domaine d'activité Découvrir le monde - découvrir la matière</p>	<p>Objectif général de la séquence : rendre l'enfant capable de... Reconnaître, classer des objets en fonction de leur propriété (flotte / coule)</p> <p>Compétences exercées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parler de ce que l'on fait • Répondre à un questionnement simple • Comprendre et nommer quelques mots d'un lexique spécifique • Émettre des hypothèses • Définir et utiliser un codage • Reconnaître quelques matériaux • Fabriquer un objet technique 	<p>Niveau Grande section</p>
<p>Lexique Noms de quelques objets utilisés pour l'expérimentation : Das Wasser – die Schüssel (das Aquarium...) Das Holz – das Polystyrol – der Kunststoff (das Plastik) – das Metall...</p>	<p>Formulations Es schwimmt... Es sinkt... Es schwimmt nicht. Es sinkt nicht. Auf dem Wasser – unter dem Wasser</p>	
<p>Séance 1 <i>Découverte</i> Atelier (Fiche de préparation)</p>	<p>Objectif : découvrir des objets faits de différents matériaux et tester leur flottabilité dans l'eau.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir des objets proposés par le maître et tester leur flottabilité. • Remplir un tableau à l'aide de symboles (flotte / coule). • Acquérir le lexique : schwimmen / sinken. 	

Ferien sind so toll! Découverte du Monde - Feuille 2 / 15

<p>Séance 1 bis <i>Représentation</i> Atelier Demi-groupe classe Atelier</p>	<p>Objectif : représenter une expérience effectuée en classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dessiner l'expérience effectuée lors de la séance 1. • Mettre les différentes productions en commun et les analyser, afin de déterminer quel est le type de schéma le plus représentatif (dessin en coupe). • Refaire le dessin de l'expérience en tenant compte de remarques effectuées lors de la mise en commun (ou en utilisant cette fois-ci un « canevas » fourni par le maître représentant une bassine dessinée en coupe → <i>à faire soi-même en fonction de la forme de la bassine utilisée</i>). • Structurer l'activité. <p>Nb : Possibilité de découper cette séance en 3 moments différents, compte tenu du temps nécessaire à sa mise en œuvre.</p>
<p>Séance 2 <i>Situation - problème</i> Atelier (Fiche de préparation)</p>	<p>Objectif : émettre des hypothèses sur la flottabilité d'objets et les valider par l'expérimentation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir librement des objets dans la classe. • Émettre des hypothèses (Remplir un tableau à double entrée : colonne « Vermutung »). • Valider les hypothèses en immergeant les objets dans la bassine d'eau pour vérifier leur flottabilité. • Compléter le tableau à double entrée : colonne « Beobachtung ».
<p>A l'accueil <i>Manipulation</i> En autonomie</p>	<p>Objectif : reproduire une expérience déjà effectuée afin de consolider ses connaissances.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettre en place une table d'expérimentations libres: bassine transparente remplie d'eau et objets utilisés lors des séances 1 et 2.
<p>Séance 3 <i>Conclusion</i> Demi-groupe classe</p>	<p>Objectif : définir quelques critères de flottabilité (matériau, densité (lourd/léger), taille...).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observer les objets qui flottent ou qui coulent, les analyser afin de déterminer pourquoi ils flottent ou non. Le maître guide par son questionnement : <i>Aus was besteht dieser Gegenstand? (Holz, Kunststoff, Polystyrol...)</i> → le maître veillera à proposer plusieurs objets de chaque matière. Les élèves pourront effectuer un tri qui leur permettra de conclure que le bois flotte, que le métal coule. • Conceptualiser la séance par la réalisation d'une affiche collective.

Ferien sind so toll! Découverte du Monde - Feuille 3 / 15

<p>Séance 4 <i>Mise en pratique</i> Atelier/individuel</p>	<p>Objectif: choisir le matériel approprié à la réalisation d'un engin flottant.</p> <ul style="list-style-type: none">• Proposer de construire un petit bateau.• Choisir, parmi différents matériaux apportés par le maître, celui qui pourrait convenir à la fabrication d'un bateau.• Aider les élèves à réaliser leur projet.• Vérifier la flottaison des bateaux.• Jouer avec les bateaux. <p>Nb: cette séance est facultative, mais elle apporte une dimension de projet à cette séquence.</p>
<p>Évaluation Individuelle</p>	<p>Compétence évaluée: classer des d'objets en fonction du critère de flottabilité.</p> <ul style="list-style-type: none">• Classer les photos de divers objets (reprendre des photos d'objets trouvés par les enfants lors des expérimentations et éventuellement y joindre 1 ou 2 photos d'objets «pièges», mais dont la matière est reconnaissable sans ambiguïté) dans un tableau à 2 colonnes (voir fiche évaluation FLOTTE/COULE ci-jointe).



Ferien
sind so toll!

Découverte du Monde
Feuille 4/15

SCHWIMMEN UND SINKEN - Séance 1 (S1)

Domaine d'activité Découvrir le monde - découvrir la matière	Objectif général Expérimenter pour classer différents objets en fonction du critère de flottabilité. Objectif de la séance Découvrir des objets de matières différentes et tester leur flottabilité dans l'eau.	Niveau Grande section
Moyens linguistiques - es schwimmt - es sinkt		
Matériel <ul style="list-style-type: none"> • une bassine transparente remplie d'eau. • objets à tester : ein Bleistift, ein Korken, ein Tischtennisball, ein Schlüssel, eine Büroklammer, ein Stein, ein Radiergummi, eine Wäscheklammer. • S1 pictogrammes <i>coule / flotte</i> grands modèles à colorier par le maître. • S1 images objets expérimentés (à découper). • un <i>tableau récapitulatif</i>. 		

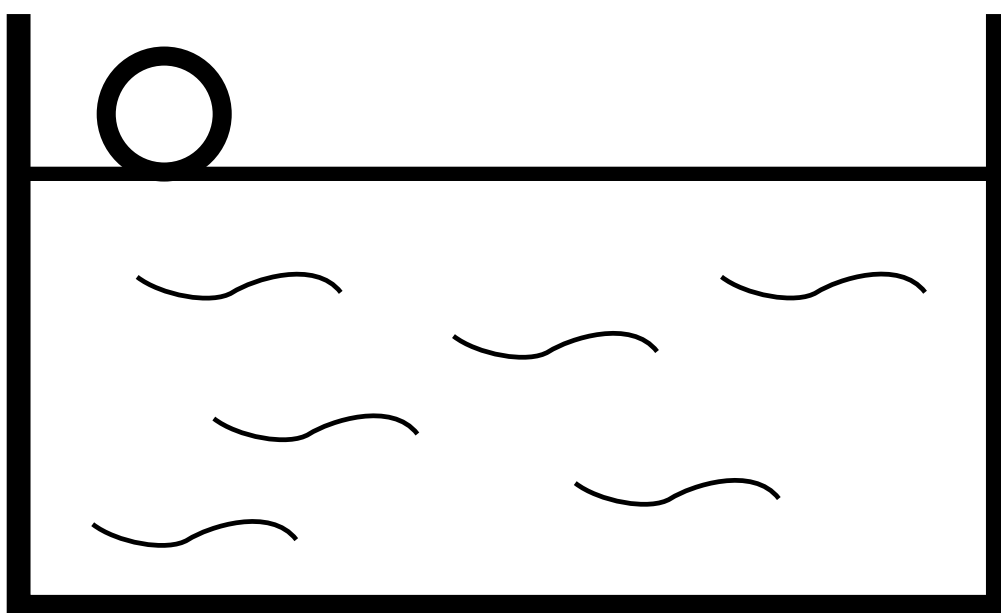
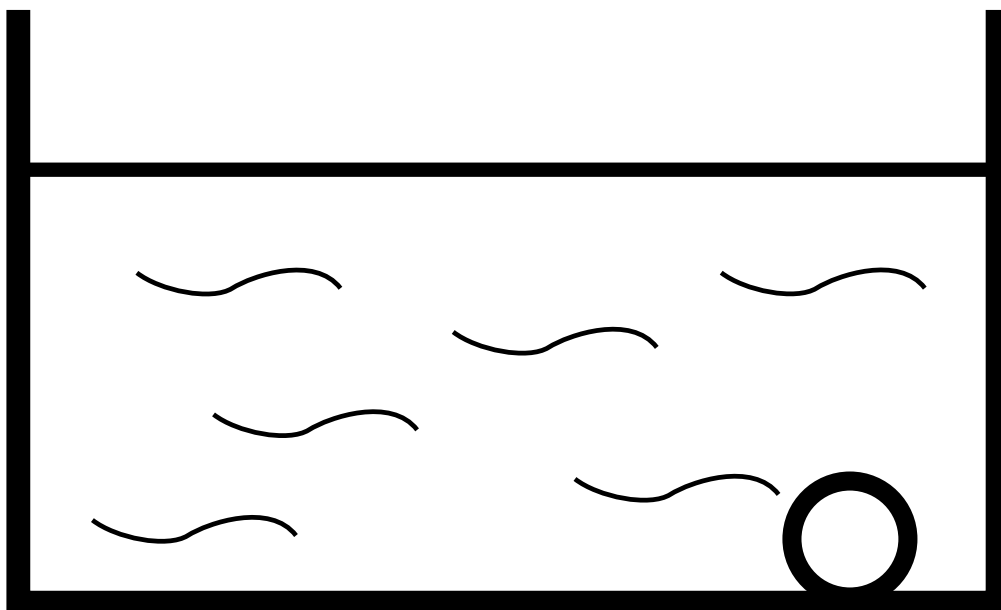
Phase	Durée	Conditions	Rôle du maître	Réponses attendues des élèves	Remarques
Mise en route (motivation)	3'	Atelier <i>Objets à tester</i> <i>Bassine d'eau</i>	Le maître a préparé le matériel, objets et bassine d'eau. Le maître construit la consigne avec les élèves. <i>Da ist Wasser.</i> <i>Da sind Gegenstände:</i> cf. ci-dessus. <i>Was könnten wir damit machen?</i> On en arrive à la conclusion → <i>wir machen die Gegenstände ins Wasser.</i>	Les élèves nomment le matériel qu'ils connaissent. Les élèves émettent des hypothèses sur l'activité proposée.	

Ferien sind so toll! Découverte du Monde - Feuille 5/15

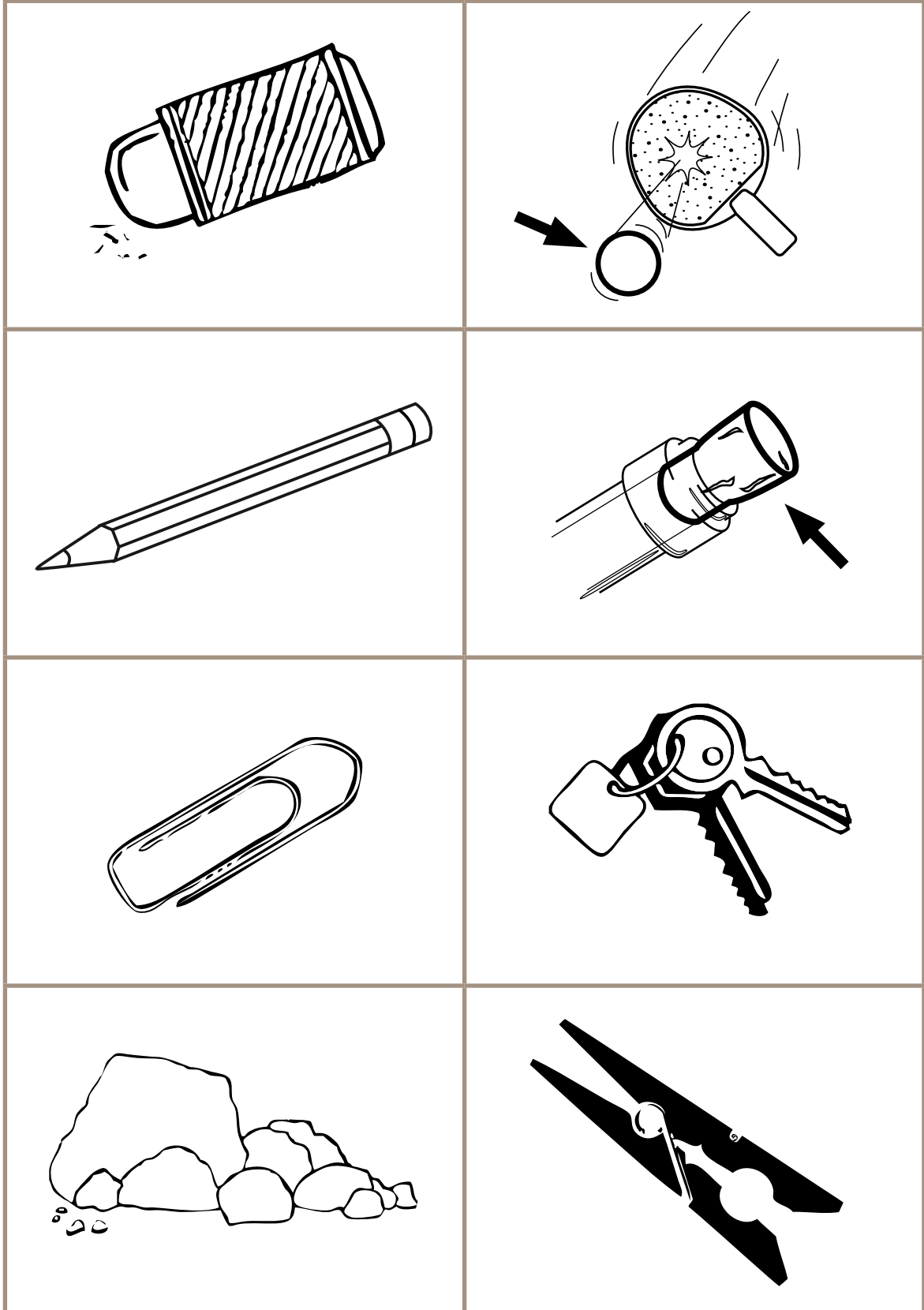
Phase	Durée	Conditions	Rôle du maître	Réponses attendues des élèves	Remarques
Recherche	5'	Atelier	Le maître verbalise les observations des élèves et introduit le vocabulaire schwimmen/sinken <i>Schaut mal, nom de l'objet + schwimmt! Es schwimmt!</i>	Les élèves testent les objets = les immergent à tour de rôle. Les élèves constatent ce qui se passe. Les élèves répètent: <i>Es schwimmt! Es sinkt!</i>	Attention: un objet à la fois pour éviter les interférences.
Structuration 1 Introduction et manipulation des pictogrammes	7'	Atelier <i>Objets à tester Bassine d'eau Pictogrammes grand modèle</i>	Le maître introduit les deux pictogrammes. <i>Was bedeutet das? Es ist auf dem Wasser: es schwimmt. Es ist unter dem Wasser: es sinkt.</i> Le maître (ou un élève) immerge un objet et demande aux élèves d'associer le pictogramme adéquat. <i>X, komm such dir etwas aus und tue es ins Wasser. Was passiert? Welches Bild passt dazu?</i>	Les élèves décrivent les pictogrammes et en construisent le sens. Les élèves reformulent la signification des pictogrammes. Les élèves décrivent la situation et montrent le pictogramme qui convient.	On choisit plusieurs objets, immergés individuellement pour éviter les interférences.
Structuration 2 Introduction du tableau	10'	Atelier <i>Objets à tester Bassine d'eau Images objets Tableau</i>	Le maître présente le tableau récapitulatif. Il montre le 1 ^{er} objet dessiné sur le tableau et questionne: <i>Was passiert mit ... nom de l'objet? Welche Karte passt dazu?</i> <i>Ist das richtig? Wir tun es noch einmal ins Wasser.</i>	Les élèves émettent une hypothèse et posent le pictogramme correspondant dans le tableau, à côté du dessin de l'objet. Les élèves valident par l'immersion de l'objet.	La démarche est identique pour tous les objets. Le maître garde une trace du tableau (photo, tableau encollé...)
Conclusion (bilan)	5'	Collectif <i>Tableaux remplis par les élèves</i>	Le maître questionne: <i>Was schwimmt? Was sinkt?</i>	Les élèves récapitulent les objets concernés à partir des tableaux réalisés en atelier.	Ce temps de conclusion sert de lien avec la séance suivante.

Pictogrammes FLOTTE / COULE

À découper et à colorier par le maître.



51 images à découper

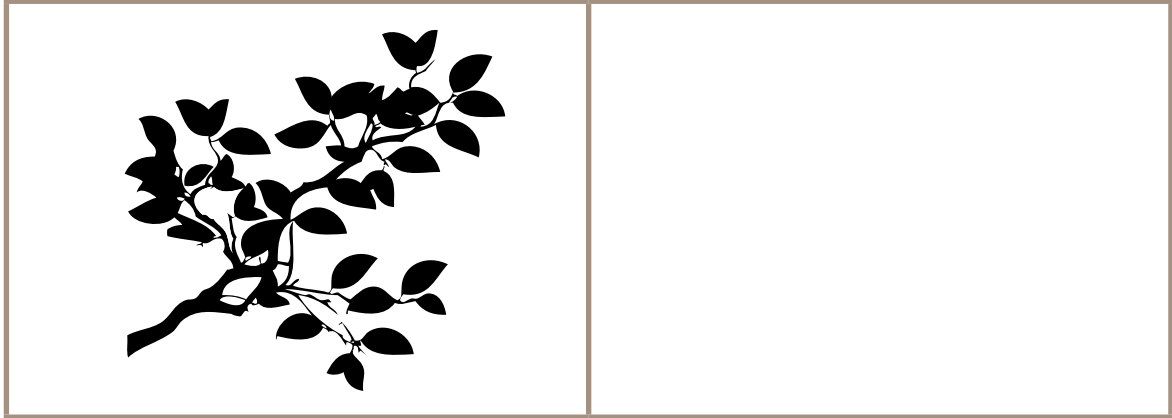


Ferien

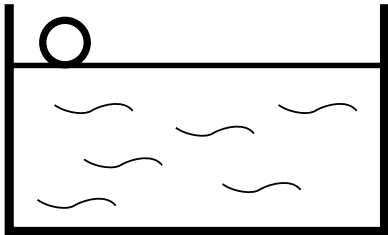
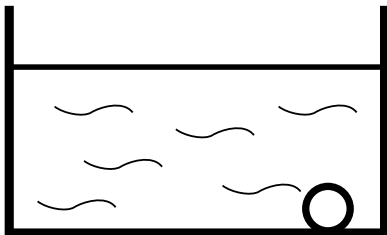
sind so toll!

Découverte du monde - Feuille 8/15

S1 images à découper



S1 tableau récapitulatif



Ferien
sind so toll!

Découverte du Monde
Feuille 10/15

SCHWIMMEN UND SINKEN - Séance 2 (S2)

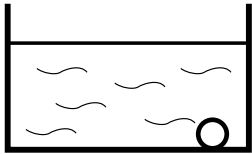
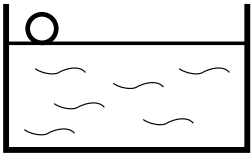
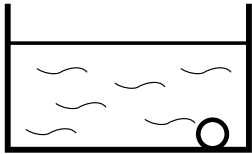
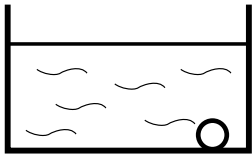
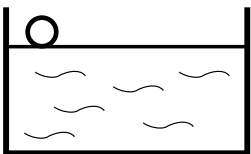
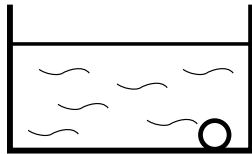
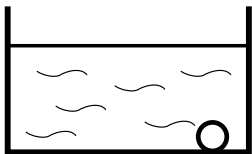
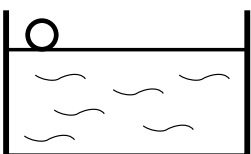
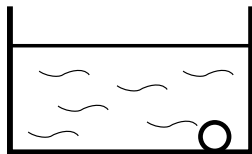
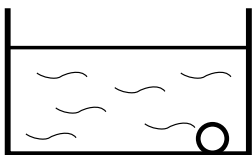
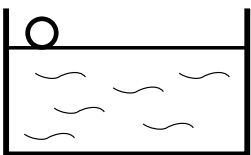
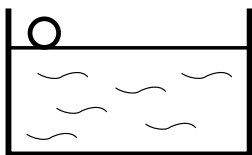
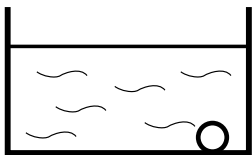
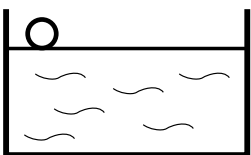
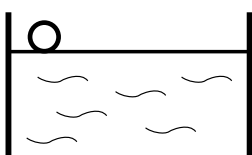
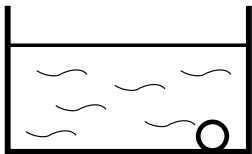
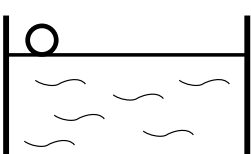
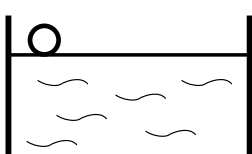
Domaine d'activité Découvrir le monde - découvrir la matière	Objectif général Expérimenter pour classer différents objets en fonction du critère de flottabilité. Objectif de la séance Émettre des hypothèses sur la flottabilité d'objets et les vérifier pour les valider.	Niveau Grande section
Moyens linguistiques - es schwimmt - es sinkt		
Matériel <ul style="list-style-type: none"> • une bassine remplie d'eau. • S1 pictogrammes grand modèle coule / flotte coloriés par le maître (idem S1). • S2 planche de pictogrammes coule / flotte à découper. • S2 (tableau récapitulatif « Vermutung / Beobachtung »). • Objets de la classe choisis par les enfants. 		

Phase	Durée	Conditions	Rôle du maître	Réponses attendues des élèves	Remarques
Mise en route (motivation)	3'	Atelier <i>Objets à tester</i> <i>Bassine d'eau</i>	Le maître présente le panier ayant contenu les objets de la séance 1 vide, ainsi que la bassine d'eau. <i>Oh, mein Korb ist leer. Was machen wir jetzt?</i> <i>Jeder darf jetzt einen Gegenstand in dem Klassenzimmer holen.</i> Le maître invite à l'observation des „trouvailles“ et les nomme.	Les élèves cherchent un objet à tester dans la classe.	Le maître régule l'activité (discussion du choix de l'objet avec les élèves si nécessaire).

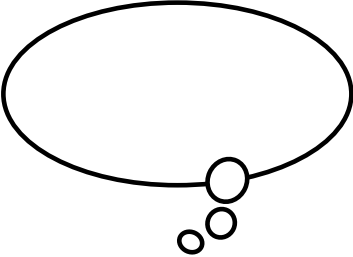

Ferien sind so toll! Découverte du Monde - Feuille 11 / 15

Phase	Durée	Conditions	Rôle du maître	Réponses attendues des élèves	Remarques
Recherche	10' La séance est effectuée par un petit groupe donc peu d'élèves.	Atelier Objets à tester Pictogrammes Tableau	Le maître organise la construction du tableau. 1. Colonne objet: <i>Lege dein ... in die Tabelle.</i> 2. Colonne «Vermutung»: <i>Was denkst du? Wird es schwimmen oder sinken?</i>	1. L'élève pose son objet dans la 1 ^{re} colonne du tableau 2. L'élève émet l'hypothèse de flottabilité, les autres donnent leur avis. L'élève colle le pictogramme correspondant.	Démarche à reproduire pour chaque enfant.
Vérification	10' idem	Atelier Objets à tester Bassine d'eau Pictogrammes Tableau	Le maître met en place la vérification. 1. Colonne objet: <i>Nimm dein/deine/deinen ... und lege es/sie/ihn ins Wasser.</i> 2. Colonne «Beobachtung»: <i>Was passiert? War das richtig?</i>	1. L'élève prend son objet dans la 1 ^{re} colonne du tableau et l'immerge. 2. L'élève verbalise son observation, repose l'objet et colle le pictogramme correspondant.	Démarche à reproduire pour chaque enfant.
Bilan	5'	Atelier Tableau	Le maître questionne : <i>Was schwimmt?</i> <i>Was sinkt</i>	Les élèves désignent et nomment les objets qui flottent puis ceux qui coulent.	Au terme de chaque expérimentation avec un groupe, le maître photographie les chaque tableau obtenu.
Conclusion (mise en commun)	5'	Collectif En décroché Tableau avec quelques images d'objets Pictogrammes	Le maître a sélectionné environ 8 objets parmi ceux choisis par les élèves. Il les présente dans le tableau de la séance 1. Le maître colle le pictogramme correspondant dans le tableau (vérification possible avec les photos de la séance 2).	Les élèves ayant testé l'objet verbalisent : <i>Es schwimmt. / Es sinkt.</i> Les élèves relisent le tableau avec l'aide du maître. Exemple : <i>Der Ball schwimmt.</i>	Ce temps de conclusion sert de lien avec la mise en place d'un atelier « manipulation, expérimentation » à l'accueil. Chaque élève devra y passer.

S2 Pictogrammes

S2 Tableau récapitulatif « Vermutung / Beobachtung »

	 ICH VERMUTE.	 ICH BEOBACHTE.

Ferien

sind so toll!

Découverte du Monde - Feuille 14/15

S2 Tableau récapitulatif « Vermutung / Beobachtung »

Ferien sind so toll! Découverte du Monde - Feuille 15/15

Fiche d'évaluation (À agrandir sur feuille format A3)

Compétence évaluée : classer des images d'objets en fonction du critère de flottabilité.

Vorname :

Datum :

