

Date : P4

EXPLORER LE MONDE LE VIVANT

Compétences : Connaître les besoins essentiels de quelques animaux (se déplacer, se reproduire). Reconnaître et décrire les principales étapes du développement d'un animal (situation d'observation du réel) : les oeufs.



POINT DE DÉPART



Critères retenus : animaux qui marchent à 2 pattes / 4 pattes / 6 pattes / 8 pattes ; animaux qui volent ; animaux qui « glissent » ; animaux qui nagent dans l'eau.



Critères retenus : animaux qui marchent sur leurs pattes ; « petits animaux » qui marchent sur leurs pattes ; animaux qui volent ; animaux qui se déplacent sans pattes.

Premiers tris



Critères retenus : animaux qui marchent sur leurs pattes ; animaux qui volent ; animaux qui marchent sans pattes.



Critères retenus : animaux qui marchent sur leurs pattes ; animaux qui volent ; animaux qui marchent sans pattes.

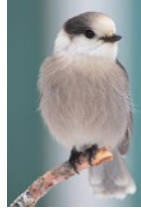


Nous avons également commencé à trier les animaux selon ce qu'ils « portent » sur eux... Nous approfondirons cela en dernière période.

Poils



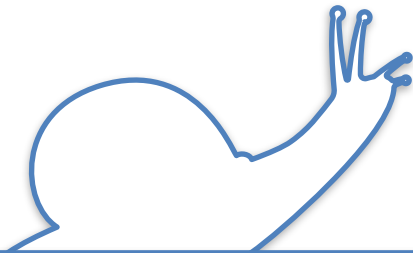
Plumes



Ecailles



Deuxième tri



LES ESCARGOTS

Le vendredi 9 avril, les élèves ont remarqué que les escargots avaient pondu des oeufs dans la terre. Nous avons de la chance, nous les voyons très clairement.



Nous avons hâte d'accueillir tous les bébés escargots !

Les escargots Tatsu Nagata



**EXPLORER LE MONDE
 LES OBJETS**

Compétences : Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (sports de glisse, déplacer un robot...).

LES SPORTS DE GLISSE : LES JO D'HIVER

Situation de départ : observation d'une vidéo sur les JO.



JEUX OLYMPIQUES

SKI	GLISSER
BIATHLON	NE PAS REUSSIR
PATIN	PERDRE
SAUT À SKI	GAGNER
SLALOM	MEDAILLES
LUGE	
SNOWBOARD	

Mots qui ont été exprimés par les élèves suite à la vidéo.



Affichage / tri sur les sports de glisse.

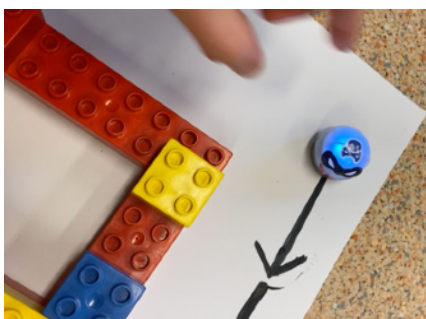
Critères retenus :

- LUGE
- SKI
- PATIN
- SNOWBOARD
- CHAUSSURES

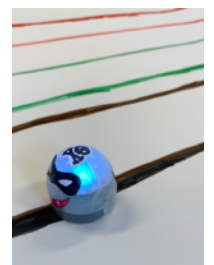
Les mots-critères ont été encodés avec les GS, en collectif.

OZOBOT

- | Plusieurs hypothèses pour faire avancer le robot ont été testées :
- | -lui parler
- | -lui montre le chemin
- | -faire des flèches
- | Les élèves ont remarqué que le robot suivait la flèche mais s'arrêtait au bout.



Questionnement



Essais/erreurs

Le robot suit les traits que nous traçons.

LES INSTRUMENTS DE MUSIQUE



Choisir le bon matériel



Fabriquer si besoin



Décorer / graphismes

DRÔLE DE MACHIN !

Situation problème : créer des vêtements pour les animaux miniatures



Les élèves ont commencé par créer un patron sur du tissu. Anthony a ensuite découpé le vêtement.

Les élèves ont également reproduit le motif graphique du machin : les rayures.

Obstacle rencontré : la jupe de la brebis...

Date : P4

EXPLORER LE MONDE LE TEMPS

Compétences : Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison. Ordonner une suite d'images pour rendre compte d'un récit fictif entendu.

MARS — mars

LUNDI lundi	MARDI mardi	MERCREDI mercredi	JEUDI jeudi	VENDREDI vendredi	SAMEDI samedi	DIMANCHE dimanche
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20*
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

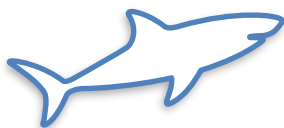
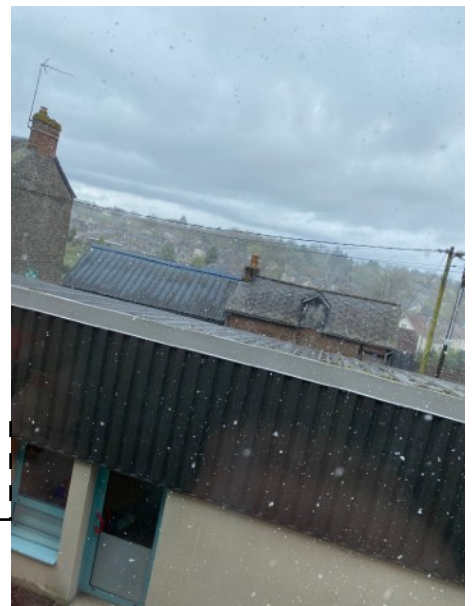
AVRIL — avril

LUNDI lundi	MARDI mardi	MERCREDI mercredi	JEUDI jeudi	VENDREDI vendredi	SAMEDI samedi	DIMANCHE dimanche
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Le calendrier

Au mois de mars, nous avons commencé par entourer les jours en gris puis, à partir du 20 mars, nous entourons les jours en vert. Nous avons changé de saison, nous sommes désormais au printemps. Pourquoi en vert ? Car les feuilles vont pousser sur les arbres.

- Évènements du mois de mars et du mois d'avril :
- les anniversaires
 - la venue de deux maitresses pendant 4 jours.
 - la préparation du carnaval
 - le carnaval !



Le vendredi 1er avril, il a neigé toute la journée ! Et ce n'était pas un poisson d'avril...

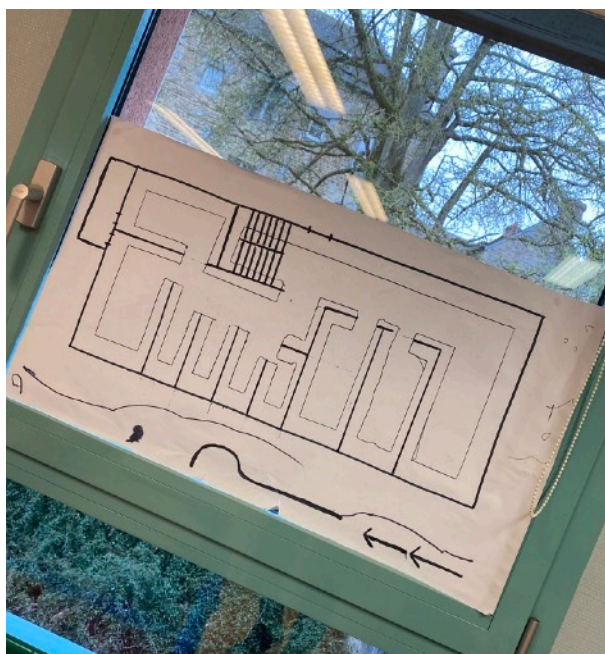


Ordre chronologique

EXPLORER LE MONDE L'ESPACE

Compétences : *Situer des objets par rapport à des objets repères. Réaliser un trajet, un parcours dans l'école à partir de sa représentation (dessin ou codage). Élaborer des premiers essais de représentations place, communicables (construction d'un code commun).*

LA MAQUETTE DE L'ÉCOLE / LA CHASSE AU TRÉSOR



Nous sommes partis sur un projet : cacher un trésor dans l'école et donner des informations aux élèves des autres classes pour qu'ils puissent le retrouver.

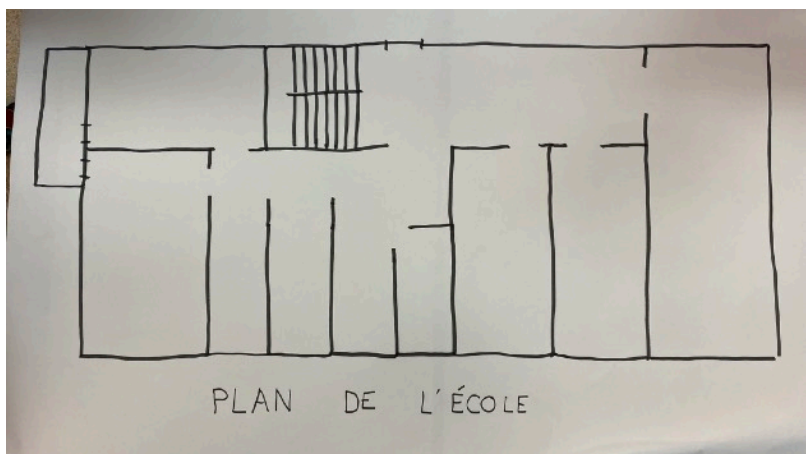
Obstacle rencontré : la maquette est difficilement transportable, trop fragile.

Différentes hypothèses ont été testées :

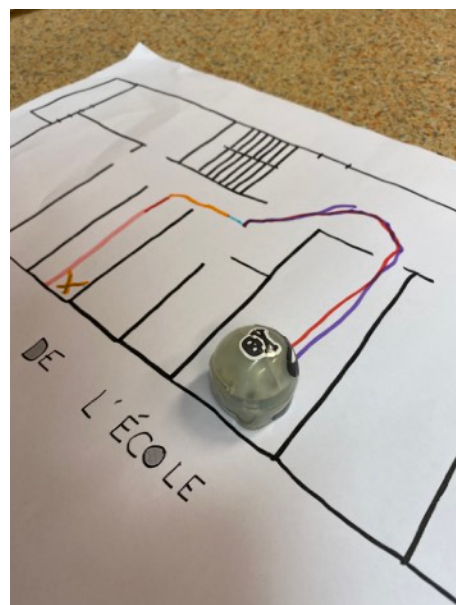
- dessiner la maquette. Les élèves se sont rendus compte que cette activité était difficile.*
- Faire le contour de la maquette.*

Anthony nous a fait remarquer que les murs n'étaient pas aussi larges.

Il a ensuite placé notre production sur la fenêtre et il a posé une autre feuille blanche par dessus. Nous avons vu à travers et nous avons repassé uniquement les traits qu'avait tracés Anthony.



Nouvelle notion : le plan



Réinvestissement

*Ici, le robot montre aux élèves de la classe d'Elodie/Lucie le chemin qu'ils doivent faire pour trouver le trésor.
La suite en période 5 !*