

# Bilan GS de fin de période 2

*Décloisonnement en sciences dans la classe de Florian VILLEMIN en début d'après-midi*

## Domaines travaillés

**Temps. Espace** La date, calendrier de l'avent. Hier /aujourd'hui /demain. Images séquentielles, BD.

**Vivant.** Vie des animaux, livres documentaires.

**Objets. Matière** Construction par étapes, petite notice de montage. Origami.

## Compétences du programme en sciences

### 5a- Temps, espace.

- 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 de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

### 5b- Vivant, objets, matière.

- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
- Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

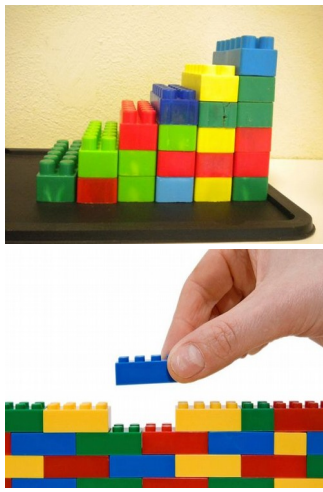
## Niveau de réussite

☆ Observe	☆☆ Essaie	☆☆☆ Progresse	☆☆☆☆ Réussit	☆☆☆☆☆ Réinvestit
--------------	--------------	------------------	-----------------	---------------------

## Jeu de construction Lego

**Activité libre autonome**

*Compétence* : - Réaliser des constructions simples / en fonction de plans de montage. - Ajouter un. - Constituer une collection.



Suivre les étapes d'une **notice** de montage.



Construire d'après un **modèle**.



Aller chercher le **nombre** exact de pièces nécessaires pour ces constructions.



Construire un **mur**, compter les blocs.

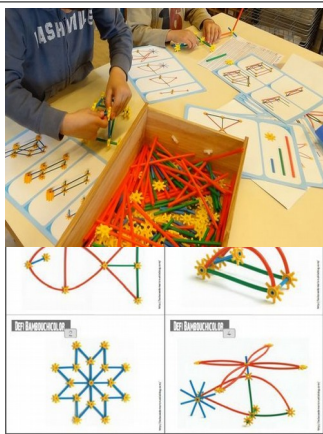


Construire un **escalier**, compter chaque marches.

## Jeu de construction "soleil"

**Activité libre autonome**

*Compétence* : - Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.



Suivre les étapes d'une **notice** de montage.



**Ecrire** le nombre de pièces nécessaires à une construction.



Aller chercher les pièces d'une **commande** pour une construction.



**Reproduire** un modèle.



**Assembler** librement les pièces.

## Jeu de construction "Mobilo"

**Activité libre autonome**

*Compétence* : - Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.



Suivre les étapes d'une **notice** de montage.



**Ecrire** le nombre de pièces nécessaires à une construction.



Aller chercher les pièces d'une **commande** pour une construction.



**Reproduire** un modèle.

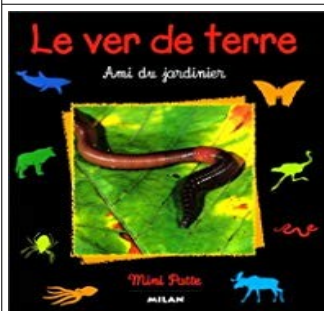


**Assembler** librement les pièces.

## Livre documentaire

### Atelier dirigé

Compétence : - Ecouter et comprendre des textes lus. - Répéter le vocabulaire : décrire, expliquer, questionner...



Se questionner, faire le lien entre ses connaissances et les documents.



Reformuler la légende d'un document (photo) pour expliquer ce que l'on a appris.



Répéter le vocabulaire scientifique appris en lisant le texte documentaire.



Ecouter la lecture d'un texte lu sans les images. S'intéresser à ce qui est dit.



Manifester de la curiosité pour les photos du livre. Lever le doigt pour participer.

## Les déplacements des animaux

Compétences : - Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image. - Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.



**Nommer** les diverses parties du corps de l'animal pour se déplacer



**Comprendre** le squelette de l'animal qui lui permet ces déplacements.



**Associer** divers animaux à leurs déplacements.



**Faire le lien** avec ses besoins essentiels : fuir ou chasser, se nourrir, se reproduire.



**Observer** et décrire le déplacement d'un animal dans son milieu (vidéo) ou en classe (élevage).



## Les animaux : lieu de vie, déplacement, alimentation

Compétences : Oral : - Décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. - S'exprimer dans un langage correct et précis. Vivant : - Connaître les besoins essentiels de quelques animaux.



**Répondre** à des questions sur les animaux.



**Associer** d'autres animaux aux caractéristiques communes, justifier.



**Expliquer** avec des phrases et des mots précis. Répéter les mots appris.



**Décrire** les illustrations. Parler avec les autres et le maître pour partager ses remarques.

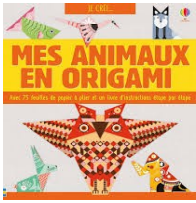


**Manipuler** délicatement les cartes. Marquer de l'intérêt et persister dans l'activité. Jouer à son tour.



## Pliages d'animaux en origami

**Compétences** : - Réaliser des constructions en fonction de plans de montage. - Plier, couper, coller, assembler... - Orienter correctement une feuille de papier en fonction de consignes - Expliquer avec des marqueurs spatiaux (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) - Élaborer des premiers essais de représentation plane.



**Reproduire** seul les étapes de pliage d'un modèle d'animal.



**Plier** précisément, marquer les plis.



**Suivre un plan** de montage numéroté, pas à pas, à l'aide du maître.



**Orienter** correctement sa feuille. Dire : plier /déplier, retourner, dessus /dessous, centre ...



**Observer** attentivement un pliage en modèle. Ne pas se précipiter, mais reproduire posément.

## Cuisiner des gâteaux de Noël

**Compétence** : - Choisir, utiliser et savoir désigner des ustensiles et des ingrédients - Oral : décrire, évoquer, expliquer... - Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène



RECETTE DE GÂTEAUX SECS DE NOËL

1- **Battre 2 œufs** avec **150g de sucre**.

2- **Incorporer à 250g de farine** et une cuillère de parfum (chocolat, raisins, anis, orange, coco, sésame, cannelle...)

3- **Pétrir** avec de la farine puis étaler (1cm d'épaisseur).

4- **Découper** à l'emporte-pièces, faire cuire 15mn à 150°.



**Découper** la pâte à l'emporte-pièce. Disposer sur la plaque.



**Cuisiner**. Peser et mélanger les ingrédients dans un saladier.



**Nommer les ustensiles** et leur utilisation : incorporer, pétrir, étaler, découper.



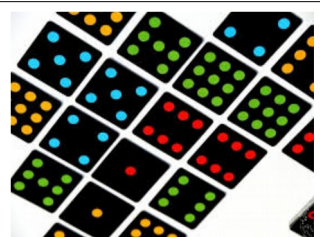
Nommer les **ingrédients**. Connaître leur origine. **Expliquer** la recette.



**Manipuler** proprement les ustensiles et ingrédients. **Ranger**, laver au fur et à mesure. Se laver les mains.

## Fabriquer un jeu de Punto

**Compétence** : - Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques - Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités - Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer



**Règles du jeu Punto mini** :

But : aligner 3 de ses cartes. Chacun joue avec neuf cartes ponctuées de 1 à 9. On pose chacun son tour une carte. On peut recouvrir une carte adverse plus petite.

**Règle du vrai jeu Punto** :

Chacun joue avec le double de cartes (2 jeux de 1 à 9). On doit aligner 4 de ses cartes pour gagner. On se limite à un espace de jeu carré de 6 sur 6. Jusqu'à 4 joueurs. Très sympa.

**Défi** : Compter le nombre total de gommettes collées. *Astuce* : associer les cartes qui font 10  
Réponse : 1+2+3+4+5+6+7+8+9 = 45 gommettes



**Placer** les gommettes centrées comme sur les cartes modèles.



**Coller** le bon nombre de gommettes sur chaque carte.



**Compter** les points sur chaque carte modèle. Compter les neuf cartes.



**Ranger** les cartes modèles de 1 à 9, dans l'ordre de la plus petite à la plus grande.



**Choisir** 9 cartes vierges colorées, et des gommettes assorties .