

Bilan GS de fin de période 1

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

Temps. Se projeter d'une journée à l'autre. Se remémorer des événements de l'année passée.

Espace. **Puzzles.** Course d'**orientation.**

Vivant. **Semis** de graines.

Objets. **Bricolage** en bois : poncer, percer. **Découpage.**

Matière. **Transvaser** de l'eau.

Compétences du domaine n°5

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).

Niveaux de réussite

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

Découpage de bandelettes

Compétence : - Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.



Découper en suivant avec **précision** une ligne courbe (cercle, spirale...)



Tourner la feuille tout en fermant doucement les ciseaux en **courbes**.



Arrêter son geste précisément pour changer de direction.



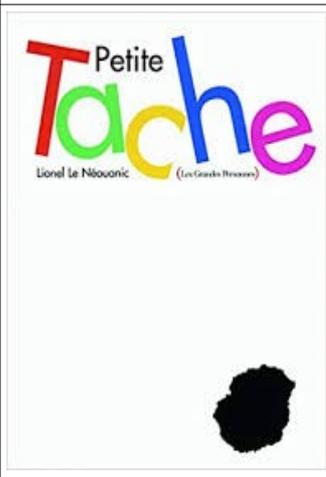
Rogner sans fermer complètement les ciseaux pour prolonger le découpage en ligne droite.



Découper en **tenant ses ciseaux** correctement.

Composition en papier déchiré et découpé

Compétence : - Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste. - Réaliser des compositions plastiques - Comprendre des textes écrits, en être curieux, redire des mots



Imaginer une histoire à partir de son collage.



Raconter l'histoire « Petite tache », réutiliser le vocabulaire.



Recomposer et coller les formes pour inventer un dessin.



Découper les formes au ciseaux, contrôler son geste (couper une forme en deux moitiés...)



Déchirer le papier à la main, approcher la forme voulue (une petite tache ronde par exemple).

Bricolage boulier

Compétence : - Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux, des actions techniques - Réaliser des constructions ; suivre des instructions de montage. - Prendre en compte les risques (objets et comportements dangereux). - Situer (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) - Solides (pavé) + compter les faces, les arêtes, les sommets.



Expliquer les étapes de construction, les actions : poncer, mesurer, percer.



Décrire l'outil avec du vocabulaire technique : batterie, mèche...



Percer avec la perceuse (avec l'adulte) en prenant en compte le risque.



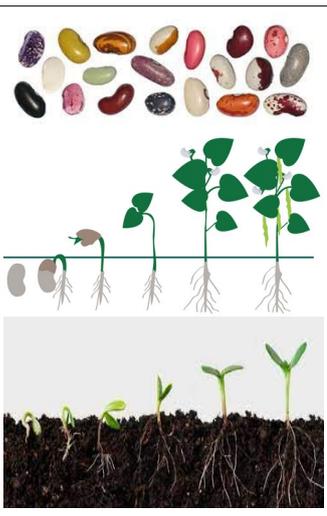
Tracer en mesurant à l'aide d'une règle graduée les emplacements des trous.



Poncer chaque face, arête, et sommet du socle en bois. Les situer (dessus/dessous, devant/derrrière), les compter.

Semer des graines de haricot

Compétence : - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner... - Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.



★ ★ ★ ★ ★

Parler du thème du **jardin**, des **fleurs**, des **abeilles**

★ ★ ★ ★ ★

Evoquer le futur **développement de la plante**.

★ ★ ★ ★ ★

Expliquer comment faire germer les graines : laisser tremper, rincer.

★ ★ ★ ★ ★

Citer les mots clés : **semer**, **graines**, **arroser**, **germer**, tige, feuilles, racine ...

★ ★ ★ ★ ★

Manipuler délicatement les graines, les observer, les goûter.

Manipulation d'eau et d'encre

Compétences : - Choisir, utiliser et désigner des matériaux, des actions - Langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. - Classer ou ranger selon la contenance. - Adapter son geste



★ ★ ★ ★ ★

Expérimenter : hypothèses, paramètres, observation.

★ ★ ★ ★ ★

Diluer des gouttes d'encre colorée. **Parler** pour décrire, s'émerveiller, questionner, ...

★ ★ ★ ★ ★

Varié et contrôlé ses gestes : verser, essorer l'éponge, utiliser pipette et seringue.

★ ★ ★ ★ ★

Transvaser de l'eau d'un contenant à l'autre. Comparer les contenance effectives.

★ ★ ★ ★ ★

Manipuler divers contenants. Les ranger selon leur contenance apparente.

Puzzles double entrée

Activité autonome

Compétence : - Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. - Situer des objets entre eux, par rapport à des objets repères. - Utiliser des marqueurs spatiaux (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des descriptions



★ ★ ★ ★ ★

Glisser les pièces du puzzle grâce à un trou pour les replacer

★ ★ ★ ★ ★

Piocher au hasard les pièces à placer en double entrée.

★ ★ ★ ★ ★

Placer les pièces dans l'ordre par ligne ou par colonne.

★ ★ ★ ★ ★

Enlever les pièces carrées du puzzle une par une. Les disposer rangées à l'endroit.

★ ★ ★ ★ ★

Observer le puzzle. Remarquer le rangement logique. **Nommer** couleurs, positions, orientation, tailles...

Jeu du Petit Chaperon Rouge

Compétence : - Situer des objets par rapport à soi, entre eux, 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).



Résoudre le défi en plaçant les chemins.
Corriger au verso.



Visualiser à l'avance les chemins possibles, choisir les chemins appropriés.



Vérifier ligne par ligne, colonne par colonne.



Placer les éléments sur le quadrillage de seize grandes cases, en les situant les uns par rapports aux autres, avec le plan bien orienté.



Repérer les différents éléments symbolisés sur le plan, les situer les uns par rapport aux autres.

Coder une mélodie

Compétences : - Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. - Ordonner une suite [de notes] pour rendre compte d'une [mélodie], en marquant de manière exacte [le rythme]. - Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.



Inventer une variation en 4ème mesure qui clôt la mélodie.



Coder sa mélodie, répétitive, reproductible et compréhensible.



Se repérer dans le codage linéaire en couleurs des notes de cette mélodie



Ecouter une mélodie et repérer sa structure répétitive en 4 mesures de 4 temps.



Jouer et reproduire une mélodie courte (4 temps). Respecter les silences. Accords (Do-Mi-Sol, Ré-Fa-La...)

Course d'orientation

Compétences : - 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). - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche...)



Se repérer sur un plan simple avec des repères et des balises à suivre dans l'ordre.



Se souvenir de chaque étape de son parcours. Refaire le même parcours.



Courir vite pour réaliser son parcours en situation de course d'orientation.



Anticiper son parcours en optimisant les distances avec des plots proches entre eux. Visualiser de tête le chemin.



Mémoriser l'ordre des couleurs (algorithmique). Passer d'un plot à l'autre en respectant cet ordre des couleurs.