

## Ateliers GS/CM2

Ecole primaire Pierre Caillé, Sainte-Néomaye

*Un vendredi matin par quinzaine*

### Période 1

#### Sciences : Flotte ou coule

##### Séance 1 :

Représentations : tableau avec coule/flotte et dessins d'objets (matériaux) à classer dans l'une ou l'autre des deux colonnes

Expérience : ils essayent et complètent un schéma en collant les dessins sur le niveau de l'eau ou au fond du bocal.

Matériel CM : apport d'objets divers de la maison ou de la classe...

##### Séance 2 :

Flottaison par rapport à la forme

Pourquoi une même matière peut-elle couler ou flotter ?

Recherche préalable par les CM de matériaux qui flottent ou non en fonction de leur forme

##### Séance 3 :

Coule par rapport au poids

Comment faire couler un objet ?

Comment faire flotter un objet ?

##### Séance 4 :

Fabrication d'un bateau avec des matériaux divers

#### Lecture : emprunt bibliothèque + lecture plaisir (préparation de la production d'écrit période 2)

- 1) emprunt d'un livre (noter le prénom, la classe et la date), dans le bac gommette 'orange'
- 2) lecture plaisir d'un livre /d'une histoire préalablement choisi par les PE et préparé par les CM : différentes versions d'un même conte, lecture ou oralisation
  - ⇒ Conte: Jacques et le haricot magique
  - ⇒ Conte : Le petit chaperon rouge
  - ⇒ Conte : Boucle d'or
  - ⇒ Conte : Les trois petits cochons

#### Informatique : Découverte de l'outil informatique et de logiciels (traitement de texte et Paint, travaillés en spiralaire, tout au long de l'année)

Séance 1 : Nommer les éléments, allumer l'ordinateur, l'éteindre

GS : Ecrire son prénom et celui de son binôme, en majuscules (+ rapides : en script)

CM2 : enregistrer le document dans le dossier de l'élève

Séance 2 : Nommer les éléments, allumer l'ordinateur, l'éteindre

CM2 : ouvrir le document.

GS : modifier la taille, la police (gras, italique, souligner), la couleur

Séance 3 : Nommer les éléments, allumer l'ordinateur, l'éteindre

CM2 : ouvrir le document

GS : découverte de Paint et réalisation d'un dessin à deux

Séance 4 : Nommer les éléments, allumer l'ordinateur, l'éteindre

CM2 : ouvrir le document, imprimer

GS : copier/coller une photo du binôme et du dessin Paint ; imprimer le document

	Lecture / littérature	Sciences	TUIC
S E A N C E 1	<p><b>Découverte de la BD</b>  <i>La belle au bois dormant</i>, Perrault            S'approprier la structure et le lexique spécifique : vignettes, bulles, didascalies</p> <p>En grand groupe, avec le TBI</p> <p><u>Matériel</u> : TBI + visionneuse ; livre <i>Les contes classiques en bandes-dessinées</i>, éd. De La Martinière 2012</p> <p><u>Prérequis GS</u> : découverte préalable de l'histoire (audition sans support imagé de la version de Grimm)  <u>Prérequis CM2</u> : lecture du conte de Perrault jusqu'au mariage d'Aurore avec le Prince Philippe. Connaissance des invariants de la BD.</p>	<p><b>Un objet a-t-il toujours la même ombre ?</b>            Quelle est la forme d'un bonhomme Playmobil posé devant la lampe torche ? Que se passe-t-il si on couche le bonhomme ? Quelle sera l'ombre si on assoit le bonhomme ?</p> <p><u>Matériel</u> : feuille avec questions (une ligne pour réponse avant expérience et une ligne pour réponse après expérience) + dessin d'observation</p> <p><u>Bilan</u> : Remarquer que l'ombre est toujours noire quelle que soit la couleur de l'objet et que l'ombre a la même forme que cet objet.</p> <p><u>Prérequis GS</u> (Cf annexe 1) : formulations des représentations (Qu'est-ce qu'une ombre ?, Quand voyez-vous des ombres ? Quelles formes ont les ombres ? Tous les objets ont-ils la même ombre ?)</p>	<p><b>Traitement de texte</b>            Nommer les éléments (lien objets / photos des objets) (GS)            Allumer l'ordinateur (GS)            Ouverture du logiciel « OpenOffice » (GS)            Copie du texte de la carte de vœux (GS).            Modification de la police : taille et couleur (GS)            Enregistrement du document dans le dossier de l'élève (CM2)            Eteindre l'ordinateur (GS)</p>
S E A N C E 2	<p><b>Invention de la fin de l'histoire</b>            Présentation de la dernière vignette p25 et lecture de la didascalie : « Le prince ne <u>présenta</u> la princesse à sa mère <u>qu'au bout de deux ans</u>. Celle-ci <u>l'effrayait</u> car de <u>race</u> ogresse, et il <u>craignait pour</u> ses enfants. »</p> <p>Analyser les expressions des personnages sur la vignette (lecture d'image).            Imaginer une suite à la dernière vignette présentée, en binôme (dictée aux CM2).</p> <p><u>Prérequis CM2</u> : ne pas avoir lu la fin du conte de Perrault.</p>	<p><b>Comment faire varier la taille d'une ombre ?</b>            Recueil des représentations des GS à l'écrit sur la question (dictée aux CM2). <b>Cf. Annexe 3</b></p> <p>Manipulation d'objets devant une lampe.            Représentation de l'expérience (CM2) avec verbalisation (GS) de ce qu'il faut dessiner : placement des objets (lumière, objet, ombre).</p> <p><u>Matériel</u> : lampes, Playmobil, feuilles A3</p> <p><u>Bilan</u> : plus l'objet est près de la lampe, plus son ombre sur la feuille est longue ; plus l'objet est loin de la lampe plus son ombre est courte.</p>	<p><b>Utilisation d'un logiciel de dessin</b>            Nommer les éléments (lien objets / photos des objets) (GS)            Allumer l'ordinateur (GS)            Ouverture du logiciel « Paint » (GS)            Réalisation d'un dessin sur le thème des fêtes de fin d'année (GS/CM2).            Enregistrement du dessin dans le dossier de l'élève (CM2)            Eteindre l'ordinateur (GS)</p>
S E A N C E 3	<p><b>Lecture partagée</b>            Chaque binôme lit sa production de la fin du conte au groupe.            Présentation de la fin du conte de Perrault avec le support livre BD (TBI).</p> <p><u>Prérequis CM2</u> : découverte de la fin du conte de Perrault</p>	<p><b>Découvrir une propriété des objets</b>            Mettre un objet transparent devant une lumière et observer.            Pourquoi est-ce que la lumière passe / n'y a-t-il pas d'ombre ?            Manipulation avec un panel d'objets opaques et transparents : tri et classement sur une fiche (collage)</p> <p><u>Matériel</u> : photos des objets, objets (une dizaine), lampes</p> <p><u>Bilan</u> : un objet opaque ne laisse pas passer la lumière (d'où l'ombre)</p>	<p><b>Evaluation sommative</b>  <b>Finalisation de la carte de vœux</b>  <i>Par un autre élève que le binôme</i>            Savoir nommer les éléments.            Allumer et éteindre l'ordinateur.</p> <p><u>Matériel</u> : fiche évaluative            Ouverture du document (CM2).            Insérer le dessin Paint (CM2).            Finalisation de la mise en page.            Impression en deux exemplaires.</p>

	Lecture / littérature	Sciences	TUIC
SEANCE 1	<p>Mise en scène à l'aide d'objets d'extraits des contes inventés par les GS puis photographies des réalisations pour illustrer les histoires.</p> <p><b>Cf. Annexe 2</b></p> <p><u>Prérequis CM2</u> :</p> <p>⇒ Lecture des contes, lister les personnages et les lieux pour déterminer les objets à apporter.</p> <p>⇒ Choisir une scène à illustrer pour chaque binôme.</p> <p>Choix du livre de bibliothèque.</p>	<p><b>La matière</b></p> <p><b>Séance 1 : Mise en évidence de la présence de l'air</b></p> <p>Questions des CM2 : « Qu'est-ce que l'air ? Où trouve-t-on de l'air ? »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Transvasement d'air sous l'eau (bassine, 2 gobelets en plastique, encre colorée, eau)</li> <li>⇒ Trace écrite : phrases dictées aux CM2</li> <li>Plonger une éponge sans le mouiller (bac, gobelet, eau colorée, mouchoir en papier)</li> <li>⇒ Photos de l'expérience</li> </ul> <p><u>Prérequis GS</u> : Séance pour faire émerger les représentations sur ce qu'est l'air, où on le trouve...</p> <p><u>Prérequis CM2</u> : Réalisation des expériences dans la classe.</p>	<p><b>Traitement de texte</b></p> <p><b>Taper l'adresse du destinataire et de l'expéditeur de la carte de vœux.</b></p> <p>Nommer les éléments (GS)</p> <p>Allumer l'ordinateur (GS)</p> <p>Ouverture du logiciel « OpenOffice » (GS)</p> <p>Réalisation de deux cadres texte (CM2)</p> <p>Utilisation des claviers alphabétique et numérique pour saisir les adresses (GS)</p> <p>⇒ Aller à la ligne</p> <p>⇒ Supprimer, effacer en cas d'erreur</p> <p>⇒ Placer son curseur pour modifier sa saisie, utiliser les flèches pour se déplacer dans son texte.</p> <p>⇒ Varier la police d'écriture (majuscule et minuscule)</p> <p>Enregistrement du document dans le dossier de l'élève (CM2)</p> <p>Imprimer le document (GS)</p> <p>Eteindre l'ordinateur (GS)</p> <p><u>Prérequis GS</u> : travail sur les invariants de l'enveloppe, la disposition des éléments les uns par rapport aux autres, la différenciation des graphies (majuscule et minuscule).</p>
SEANCE 2	<p><b>Lecture de contes de randonnée.</b></p> <p>Choix du livre de bibliothèque.</p>	<p><b>La matière</b></p> <p><b>Séance 2 : La conservation de l'air lors d'un déplacement .</b></p> <p>Rappel oral des expériences réalisées</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Enfoncer une bouteille d'eau pour qu'elle touche le fond. Que va faire le bateau ? Est-ce qu'il va toucher le fond ? (bouteille en plastique découpée au fond, coquilles de noix, eau colorée, bacs)</li> <li>⇒ Dessin de l'expérience</li> </ul> <p><u>Prérequis CM2</u> : réalisation de l'expérience en classe.</p>	<p><b>Traitement de texte</b></p> <p><b>Taper le texte des contes inventés par les GS</b></p> <p>Nommer les éléments (GS)</p> <p>Allumer l'ordinateur (GS)</p> <p>Ouverture du logiciel « OpenOffice » (GS)</p> <p>Réalisation de deux cadres texte (CM2)</p> <p>Utilisation des claviers alphabétique le texte (GS)</p> <p>⇒ Aller à la ligne</p> <p>⇒ Supprimer, effacer en cas d'erreur</p> <p>⇒ Placer son curseur pour modifier sa saisie, utiliser les flèches pour se déplacer dans son texte.</p> <p>Enregistrement du document dans le dossier de l'élève (CM2)</p> <p>Eteindre l'ordinateur (GS)</p> <p><u>Prérequis CM2</u>: Identifier l'extrait du conte qui correspond aux mises en scène de la séance précédente.</p>
SEANCE 3	<p><b>Histoire conté par les CM2</b></p> <p>Texte inventé dans le cadre du projet conte de la classe.</p> <p>Choix du livre de bibliothèque</p> <p><u>Prérequis CM2</u> : travail sur l'oralisation.</p>	<p><b>Les objets</b></p> <p>Construction d'une girouette.</p> <p>⇒ dessin de la flèche à l'aide de gabarit (GS)</p> <p>⇒ Découpage des formes e la flèche (CM2)</p> <p>⇒ Assemblage des éléments (GS et CM2)</p> <p><u>Prérequis CM2</u>: Dessin de la rose des vents</p> <p><u>Prérequis GS</u> : Coloriage de la rose des vents.</p>	<p><b>Insérer des images dans un document: insérer, dans le texte du conte, les photographies des mises en scènes.</b></p> <p>Nommer les éléments (GS)</p> <p>Allumer l'ordinateur (GS)</p> <p>Ouvrir le dossier où est enregistré son extrait de conte. (CM2)</p> <p>Ouvrir le dossier où se trouvent les photographies (CM2)</p> <p>Insérer la photographie sur le document à l'aide de consignes orales (GS)</p> <p>Enregistrement du document dans le dossier de l'élève (CM2)</p> <p>Imprimer le résultat de son activité (GS)</p> <p>Eteindre l'ordinateur (GS)</p>

	Lecture / littérature	Sciences	TUIC
1	<p><b>Présentation de documentaires sur les loups</b></p> <p>Fonctionnement par ateliers thématiques (3)</p> <p>⇒ La nourriture des loups</p> <p>⇒ La reproduction et les petits</p> <p>⇒ Le mode de vie des loups : la meute et ses règles</p> <p><u>Pré requis GS</u> : Lister les représentations des élèves sur le loup pour réaliser la carte d'identité de l'animal.</p> <p><u>Prérequis CM2</u> : Connaissance des livres présentés aux grands, proposition de thématique par les CM2 qui ci-blent dans chaque ouvrage les pages intéressantes à proposer aux élèves de GS (post-it de couleur pour chaque thème).</p> <p><b>Choix du livre de bibliothèque.</b></p>	<p><b>La matière</b></p> <p><b>Séance 1 : Les aimants</b></p> <p><b>Découverte d'une propriété des aimants : l'attraction des objets métalliques.</b></p> <p><b>Nommer un objet par la matière qui le compose : connaître la notion de métal.</b></p> <p>⇒ Situation problème: Comment déplacer des objets d'un lieu à un autre sans les toucher. en utilisant uniquement le matériel à disposition sur la table. ( couvercles de petits pots, petits cuillères...)</p> <p>⇒ Observer les objets qui ont pu être déplacés en expliquant la méthode utilisée. Pourquoi certains objets n'ont pas bougé? Mise en évidence de l'attraction du métal.</p> <p>⇒ Atelier jeu de construction magnétique.</p> <p><b>Trace</b> : expliquer la résolution du problème. Photographie de l'expérimentation.</p> <p><u>Prérequis GS</u> : Manipulation libre d'aimants divers et variés dans la classe avec des objets de différentes matières. Lister les pré-requis des élèves : comment fonctionnent les aimants?</p> <p><u>Prérequis CM2</u> : Apporter des aimants de différentes formes et tailles, des objets magnétiques ou non.</p>	<p><b>Ouvrir internet, rechercher un site et se déplacer sur ce site.</b></p> <p>Se rendre sur le site du Zoodyssée de Chizé, se repérer dans le plan du parc pour y découvrir les animaux.</p> <p>Allumer l'ordinateur (GS) Ouverture du navigateur Mozilla (GS) Taper 'Zoodyssée de Chizé' (GS) Naviguer librement sur le site Retrouver les plans des 2 parcs</p> <p>Recherche (questionnaire à compléter) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Horaires d'ouverture du parc</li> <li>- Je retrouve les plans des 2 parcs</li> <li>- 3 animaux du grand parc</li> <li>- 2 animaux du petit parc</li> <li>- Dans quel parc se trouve le loup ?</li> <li>- Nom de la femelle ? Des petits ?</li> <li>- Jusqu'à quel âge peut vivre un loup ?</li> <li>- Que mange un loup ?</li> </ul>
2	<p><b>La chèvre de Monsieur Seguin</b></p> <p>Présentation à tour de rôle de la fin alternative de l'histoire, par les CM2.</p> <p><b>Choix du livre de bibliothèque.</b></p>	<p><b>La matière - séance 2</b></p> <p><b>Comprendre que les aimants peuvent attirer à travers la matière.</b></p> <p><b>Expérience 1</b> : proposer différentes matières (bac plastique / plaque en verre / plaque en bois / plaque en carton / polystyrène...) et utiliser l'aimant à travers.</p> <p><i>Ne faire varier que le paramètre de la matière en proposant des plaques d'épaisseur identique.</i></p> <p><b>Expérience 2</b> : Comment faire sortir un trombone d'un bac en plastique sans le toucher ?</p> <p><b>Expérience 3</b> : La notion d'épaisseur. Combien faut-il de feuilles pour arrêter la force de l'aimant ? Déterminer par l'expérimentation la limite de la force de l'aimant. Mise en évidence de l'importance du choix de l'objet ( son poids).</p>	<p><b>Traitement de texte</b></p> <p><b>Taper le titre de son conte et décorer la page de couverture en utilisant les outils du logiciel de traitement de texte</b></p> <p><b>Insérer un dessin sur la page de couverture de son histoire</b></p> <p>Allumer l'ordinateur (GS) Ouverture du logiciel « OpenOffice » (GS) Réalisation d'un cadre texte ( CM2) Utilisation du clavier alphabétique pour saisir le titre du conte (GS) Varier la police d'écriture, varier les couleurs des lettres, utiliser le soulignement, l'italique ; Réaliser un encadrement de sa page Enregistrement du document dans le dossier de l'élève / préciser prénoms(CM2) <b>Insérer un dessin</b> de l'histoire (CM2) Eteindre l'ordinateur (GS) <u>Prérequis GS</u> : choix d'un titre pour chaque histoire</p>
3	<p><b>Lecture d'albums (mallette loup)</b></p> <p>3 albums lus sur 3 ateliers</p>	<p><b>Comprendre que les aimants ont deux pôles : ils peuvent s'attirer ou se repousser.</b></p> <p><b>Expérience 1</b> : Tester plusieurs aimants entre eux : observation des GS puis explication par les CM2 en utilisant des termes précis : « attirer—repousser » <i>Phrase explicative de la sensation éprouvée (dictée à l'adulte) et schéma (flèches indiquant l'attraction ou la répulsion)</i></p> <p><b>Expérience 2</b> : Comment déplacer un trombone pour lui faire réaliser un parcours précis dans un labyrinthe sans le toucher.</p> <p>⇒ Reprendre l'expérience sans que l'on puisse voir ni les mains, ni l'aimant.</p> <p><u>Pré requis CM2</u> : dessin des labyrinthes sur Canson.</p>	<p><b>Traitement de texte</b></p> <p><b>Taper les légendes des dessins des contes inventés par les GS puis les insérer dans le texte pour l'illustrer.</b></p> <p>Allumer l'ordinateur (GS) Ouverture du logiciel « OpenOffice » (GS) Insérer son dessin (dossier classe) (GS) Réalisation de cadres texte ( CM2) Utilisation du clavier alphabétique pour taper la légende (<b>modèle manuscrit</b>) (GS) Aller à la ligne Supprimer, effacer en cas d'erreur Placer son curseur pour modifier sa saisie, utiliser les flèches pour se déplacer dans son texte. Enregistrement du document dans le dossier de l'élève (CM2) Eteindre l'ordinateur (GS) <u>Prérequis GS</u>: légendier individuellement chaque dessin oralement (dictaphone).</p>