

# Quel problème soumettriez-vous aux élèves ?

## **Souvent**

- des tris d'images

(ex : dangereux/non dangereux ; vivant/non vivant ; coule / flotte ; est aimanté/ pas aimanté....)

- des classements

(ex : classer les objets en fonction du danger : couper, brûler, électriser, empoisonner, étrangler, .... qui contacter en cas d'urgence?)

- de quoi a besoin une plante pour vivre ? Quels sont les besoins de la plante ?

- comment utiliser cet objet ?

Quel problème  
soumettriez-vous aux élèves ?

**Plus rarement**

Questions formulées en COMMENT / POURQUOI

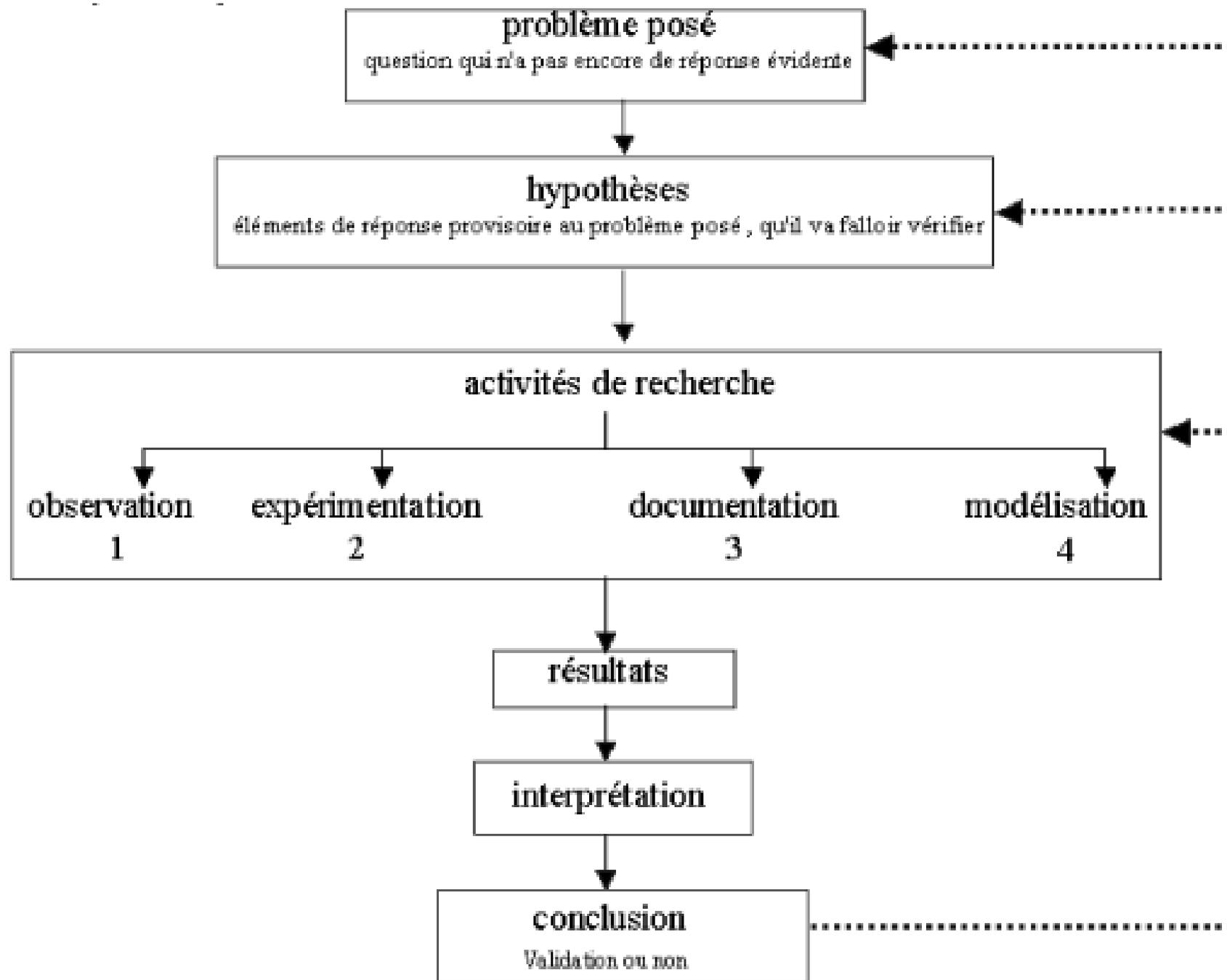
(ex : Pourquoi cette plante est occupée de mourir ?....

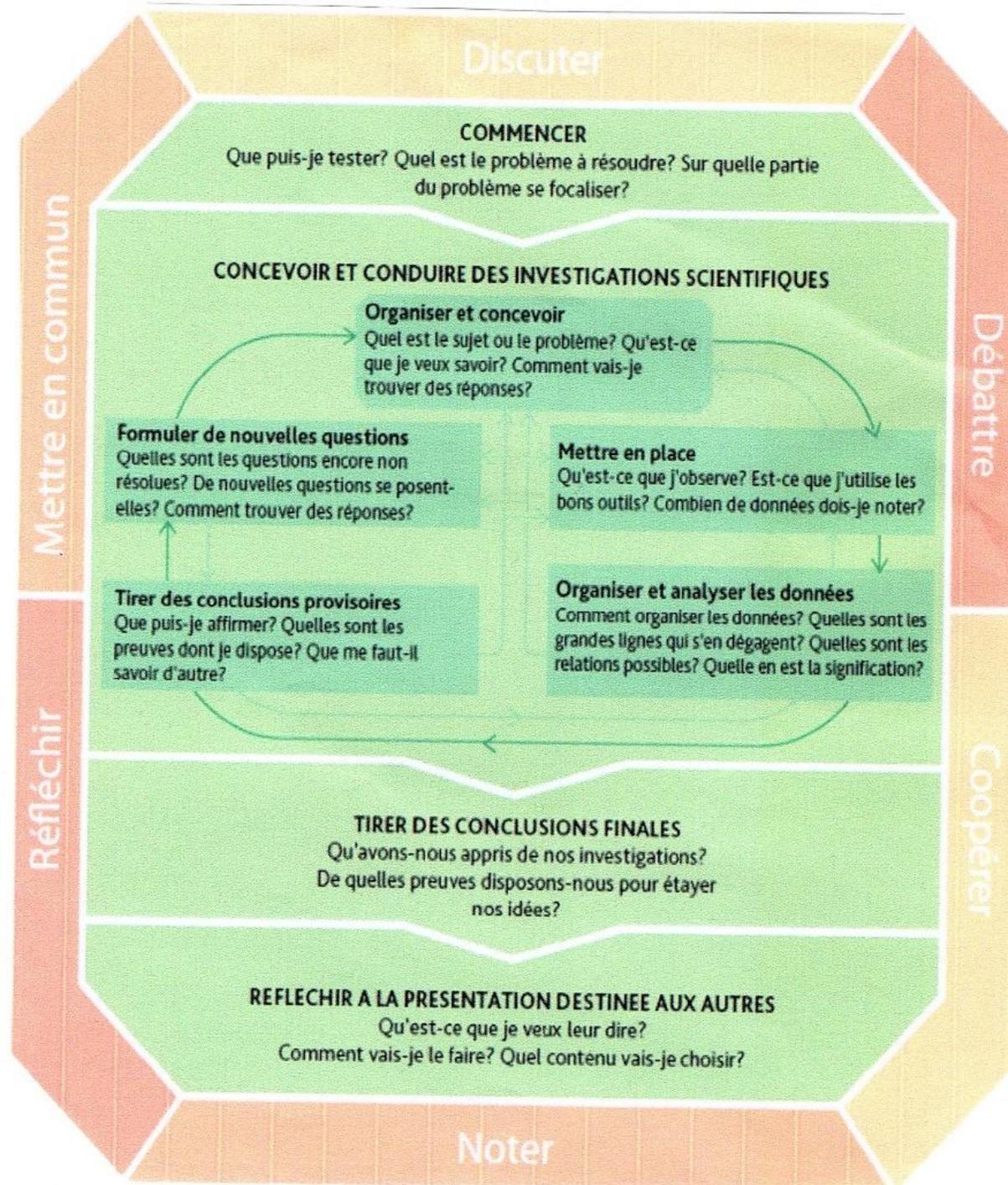
Comment faire bouger un objet sans le toucher ? )

A quelle étape de la démarche le situeriez-vous ?

Terme souvent utilisé : "découverte"

Termes peu utilisés : « manipulation libre » ; « expérimentation »,  
« émission d'hypothèse / représentations »





# Où dans la classe ? A quel moment ?

Termes souvent utilisés : "en ateliers", "en petits groupes", "regroupement", "dans la classe"

Peu utilisés : "dans la cour", "à l'extérieur", "en salle de motricité", "coin nature/sciences"

Jamais : à l'accueil.

# Quel objectif ?

- découvrir (les propriétés de la matière)
- distinguer (ce qui flotte/ce qui coule ; etc...)
- décrire
- nommer

# Projets

- Écoles fleuries
- Label E3D
- Cycle natation
- Construire un jeu pour la classe / l'école
- Projet d'écriture (écrit fonctionnel / écrit fictionnel)
- Cadeaux
- Travail global sur les 5 sens
- Santé / hygiène...

# Pistes de situations « problèmes »

## Objets techniques:

- réaliser un pont, une tour
- d'où vient la panne ?
- combien de comptines peut-on chanter dans le temps du sablier ?
- combien de sablier passer durant le temps de la comptine ?
- quels sont les objets dangereux ?
- fabriquer un jeu de 7 familles
- pourquoi XXX est malade ?

# Pistes de situations « problèmes »

Matière :

- fabriquer un bateau
- comment faire flotter de la pâte à modeler ?
- fabriquer une machine à... (eau, son...)
- comment remplir une bouteille le plus rapidement possible ?
- comment déplacer un objet avec de l'air ?
- comment conserver un glaçon le plus longtemps possible ?

# Pistes de situations « problèmes »

## Vivant :

- comment faire pousser les cheveux de M Gazon ?
- que mangent les escargots ?
- comment fabriquer des vêtements pour habiller la poupée ?
- réaliser un potager (les graines sont elles vivantes ?)
- réaliser un jardin des 5 sens
- comment faire voyager une plante ?
- comment représenter un XXX (objet, lettre) avec son corps ?
- construire une collection (biodiversité)