L'élève se questionne sur ce qui l'entoure

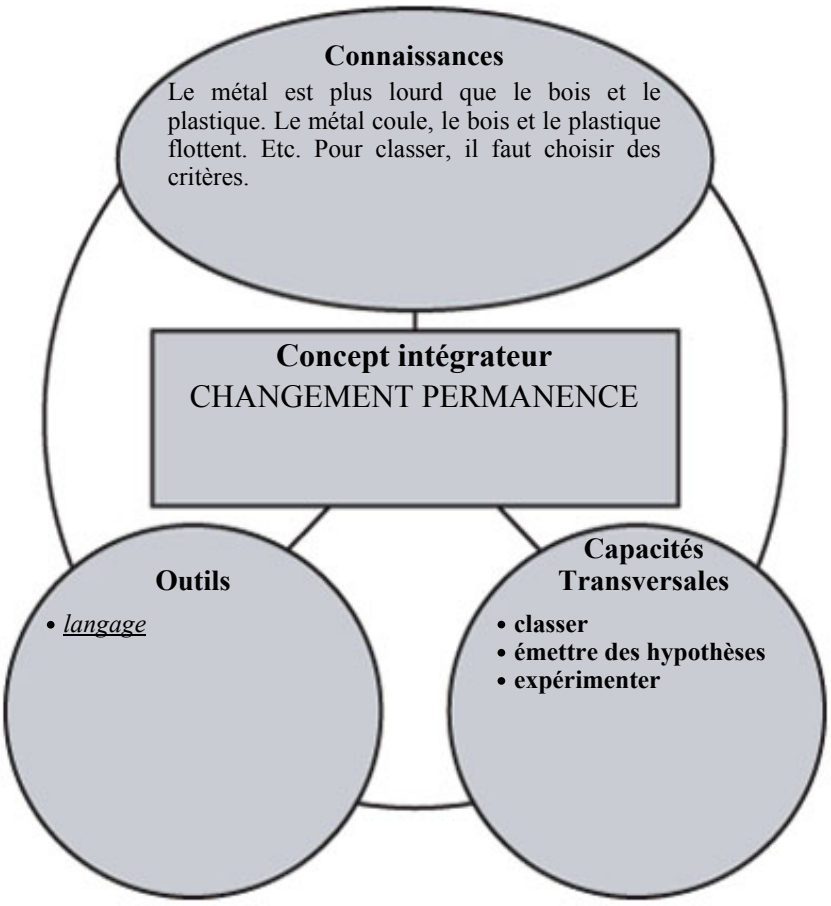
Piste de travail en Connaissance de l'Environnement 1-3P

Opportunité/Amorce

On a trouvé des vieux jeux! En quoi étaient faits les jeux avant? et maintenant ?

Intentions (par rapport au concept)

RéPERTORIER LES DIFFéRENTS JEUX SELON LEUR MATIèRE. CHERCHER LES CARACTéRISTIQUES DE QUELQUES MATIèRES. (EX : BOIS, PLASTIQUE, MéTAL□)



⚠ Seuls sont cités les outils et **capacités transversales** sur lesquels l'élève fait un travail approfondi.

⚠ Seules les connaissances en lien avec le concept intégrateur sont listées.

Proposition de démarche (à adapter selon le lieu, les élèves, le degré)

Mis face à différents jeux (anciens et récents, d'extérieur, d'intérieur, etc.), les E **classent les objets comme ils le veulent.** Dans la mise en commun, chaque groupe doit être capable de **dire quel critère** il a utilisé (couleur, forme, matière, âge, etc.). Dans un deuxième temps, les E classent selon 1 ou 2 critères (matière; ancien/récent) dans un *tableau à 1 ou 2 entrées* . Puis les élèves **se posent des questions** sur le pourquoi des matières utilisées. Vu que certaines raisons sont liées aux *propriétés de la matière* les E **expérimentent** (formulent des hypothèses, testent, concluent) les caractéristiques du carton, du bois, du plastique et du métal. *Densité* (ou poids): peser une règle plate de 30 cm en bois, en plastique, en métal, en carton. *Souplesse*: tenir la règle au bord de la table et attacher différents poids au bout de la règle, mesurer le fléchissement. Dureté: taper avec un marteau sur un bois, un plastique dur, un métal (déformation? éclatement?). *Porosité*: peser un morceau de bois, de carton, de plastique et de métal (pèse-lettre de précision); les laisser dans l'eau durant un jour et les peser à nouveau: lequel change de poids et, donc, a la propriété de pomper de l'eau? Flottabilité: poser les 4 règles dans le lavabo. Dureté: taper avec un marteau sur un bois, un plastique dur, un métal (déformation? éclatement?). En revenant aux jeux, on peut associer les caractéristiques avec les jeux et les endroits où ils se trouvent (les jeux d'extérieur ne seront pas en papier (trop léger, souple, poreux), à l'extérieur, le plastique est plus vite sec que le bois (porosité), etc.).

Voir aussi pistes N° 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61 (LOCALISATION, ECHELLE, ESPACE PRODUIT, REPRESENTATION, MYTHE ET HISTOIRE, CHANGEMENT/PERMANENCE, EQUILIBRE)

Notes :

Documents associés :