

PROJET : ORNI

Créer un coin sciences évolutif à partir d'une thématique sur les ORNI
De la fiction à la réalité de façon à engager un travail scientifique
Explorer le monde, BO n°2, 26 mars 2015

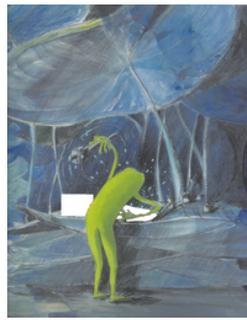


ÉTAPE 1 Novembre

Situation de départ

La marotte arrive avec un sac, un album et une tablette où sont enregistrés les sons.

1 - Lecture du début de l'album : *Alors, ça roule ?* Julien Béziat sans présenter l'image du « truc bidule » en introduisant le personnage, Bob en situation. Récrire l'histoire en supprimant le mot roues.



Au préalable, mener un travail de recherche autour de la grenouille.

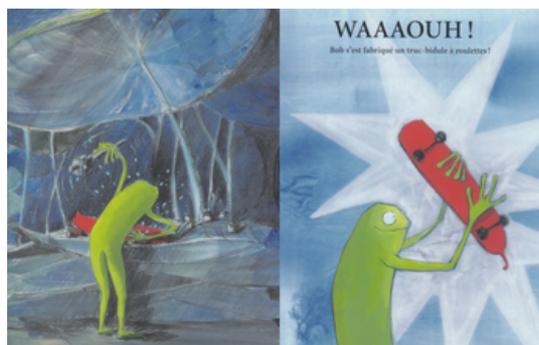
- Recueil des conceptions initiales
- Dessins du « truc bidule », confrontation

2 - Écoute de différents sons, retrouver celui qui pourrait correspondre au « truc bidule », émission d'hypothèses et argumentation.

Faire émerger le lexique lié au son entendu.

3 - Valider avec les images de l'album et la vidéo du skate.

Comparer les ressemblances et les différences entre la fiction et la réalité.



	<p>Prolongements Créer une collection d'objets qui roulent de toutes sortes pour aménager le coin. Produire un imagier.</p> <p>Développer un questionnement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • A quoi servent-ils ? • Qu'ont-ils tous en commun ? Roue • Qu'ont-ils de différent ? Nombre de roues, fonction <p>Introduire le lexique : Nommer des objets, les métiers associés/ Décrire les éléments : roue, essieu, châssis...</p> <p>Classer selon des critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> • d'usage : fonctions • d'estime : esthétique <p>AUTRES albums associés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alexandre et la souris mécanique Adolphe Chagot • Un train passe Donald Crews • Mon bus Byron Barton • En route Marie Jalibert
ÉTAPE 2	<p>1 - Présenter la suite de l'album pour amener la problématique : Construire un objet roulant pour aider BOB à fuir le crocodile et emmener tous ses amis ?</p> <p>Langage : formuler des hypothèses sur l'ORNI Définir un cahier des charges autour de l'objet à fabriquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assez grand pour accueillir tous les personnages • Rouler aussi vite que possible • Réalisé grâce à des matériaux recyclés • Esthétique <p>2- Réaliser un prototype à l'aide d'objets recyclés</p>
ÉTAPE 3	<p>3 - Tester les prototypes et faire des constats pour améliorer le dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire émerger des problématiques et les réussites
En classe	<p style="text-align: center;">Problématiques et ateliers de bricolage</p> <p>PERCER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir un outil adapté pour percer • Comment percer au centre à l'aide d'un gabarit • Comment percer un châssis (brique de lait ou couvercle) en respectant l'alignement • S'entraîner à percer un bouchon, une boîte à l'aide de vrilles <p>Prévoir des modèles à observer pour les roues</p> <p>ASSEMBLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comment avoir un modèle de roue qui tourne de façon autonome ? • S'entraîner à assembler (ou emboîter) deux bouchons et scotcher • Positionner du scotch décoratif autour d'une forme pour décorer une réalisation <p style="text-align: center;">LEXIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu de loto autour des outils • Dessiner et décrire les outils (nombre de parties des objets, matériaux) <p style="text-align: center;">En lien avec les arts</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Détourner les outils artistiquement • Produire des sons <p style="text-align: center;">Jeux mathématiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autour du nombre de roues de divers véhicules • Rush Hour
ÉTAPE 4	<p>Construction d'un prototype pour la classe en vue de l'exposer S'appuyer sur la comparaison des divers modèles pour sélectionner celui qui roule le mieux.</p>
ÉTAPE 5	<p>Comment faire pour construire un ORNI qui roule tout seul ? Introduire l'album : La folie des grandeurs, Kathrin Schärer Poser la problématique : comment aider Léa ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir plusieurs robots