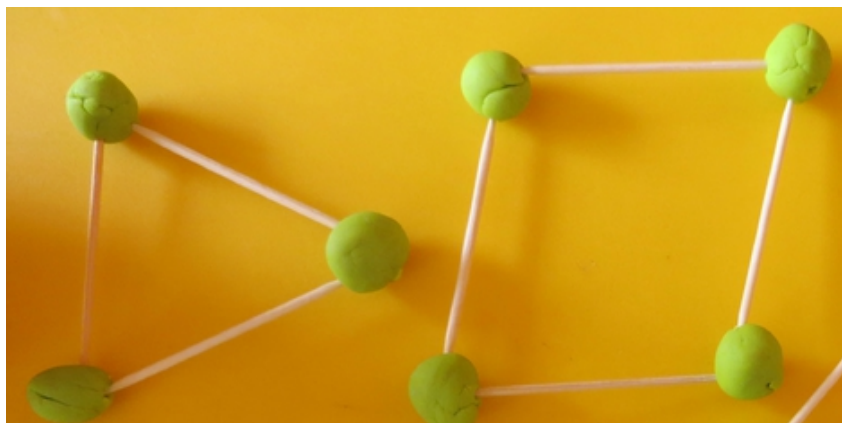


Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

1) Réalise des formes géométriques à l'aide de pics en bois et de pâte à modeler : triangle, rectangle, carré.

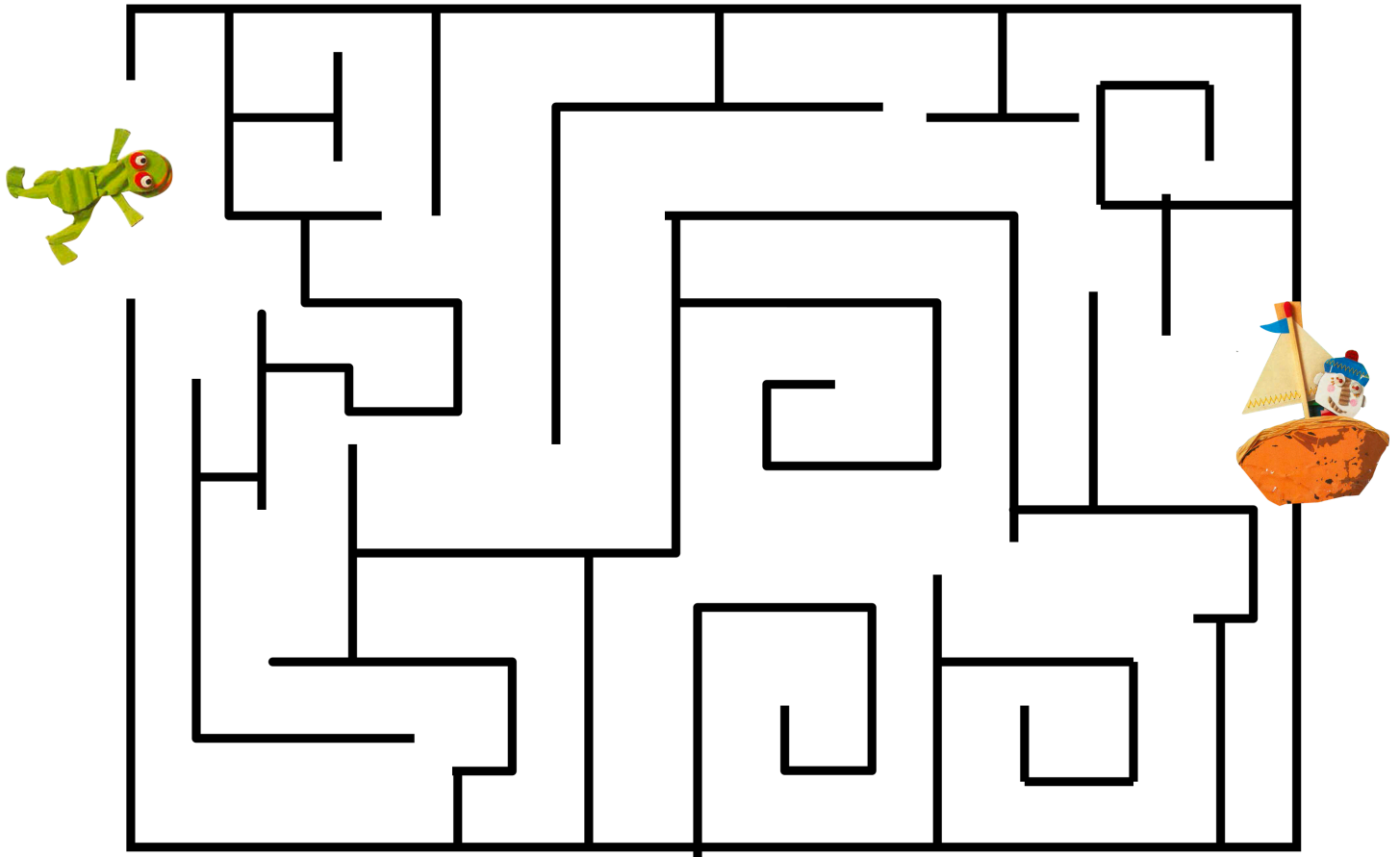


2) Réalise un algorithme le plus long possible en alternant de façon régulière des objets à la maison comme des couverts par exemple...

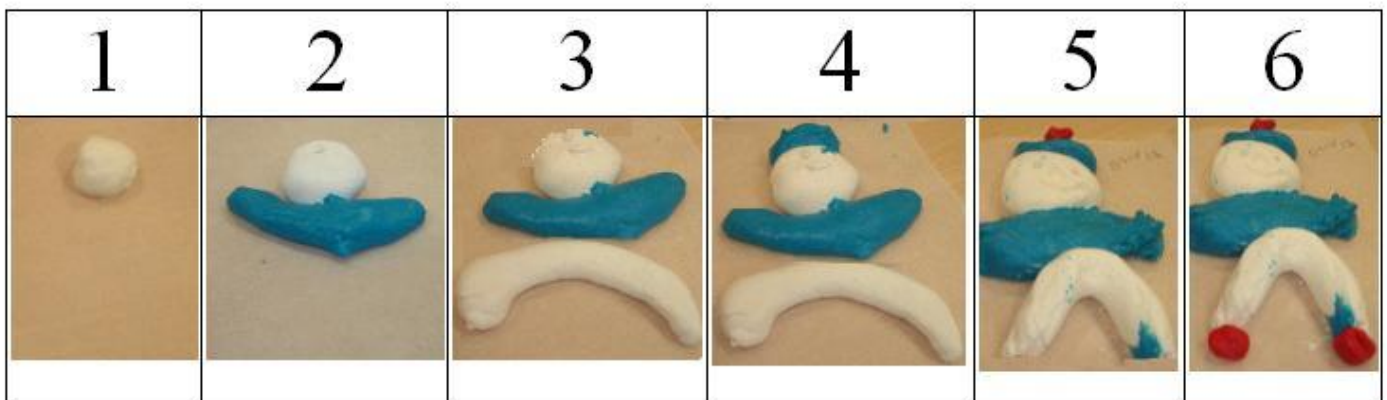


Explorer le monde

1) Trace le chemin pour que la grenouille retrouve le bateau de Monsieur Zougoulou.



2) Forme Monsieur Zougoulou à la pâte à modeler ou pâte à sel, en suivant les étapes.



3) Petits tests : flotte ou coule ?

Choisir plusieurs objets à la maison (cure-dents, bouchons, coton, éponge) pour observer s'ils flottent ou coulent. Avant de mettre les objets dans une bassine d'eau, l'enfant peut réfléchir à ce qu'il pense qu'il va se passer : l'objet va-t-il couler ou flotter ?

Puis réaliser plusieurs fois l'expérience pour chaque objet afin de vérifier que l'objet coule toujours ou flotte toujours.

Réfléchir à : comment déterminer si un objet va flotter ou couler ? Si l'hypothèse du poids n'a pas été formulée, relire l'histoire « Le bateau de Mr Zougoulou ». Demander ce qui a fait chavirer le bateau.

On peut ensuite mettre des objets similaires de poids différents dans l'eau et observer ce qu'il se passe.

Puis faire une bataille avec l'adulte : prendre un même objet qui flotte puis le premier qui a fait couler son objet a gagné. Mettre à disposition d'autres objets (cailloux, billes) pour y arriver.