

Proposition de séquence cycle1 : autour de la lampe de poche

	Compétences travaillées	Activités	Trace écrite
1		Exploration libre de lampes de poche et torches (temps d'accueil) pour établir un référent commun	
2	Reconnaître et désigner des objets, leurs qualités et leurs usages	Observation de différentes lampes (piles ou secteur). Les nommer. A quoi servent-elles ? D'où viennent-elles ?	Les lampes servent à éclairer. Photos + noms des différentes lampes
3	Trier et désigner des objets	Trier ces objets. Quels sont ceux qui peuvent être dangereux ? Comment les reconnaît-on ? Comment fonctionnent les autres ?	Découper des photos dans des catalogues. Trier (lexique : fil électrique, prise, pile)
4	Prendre en compte les risques de l'environnement proche	Découverte des règles de sécurité électrique	Je ne branche pas un appareil électrique. Je ne touche pas des appareils à fil. Je ne démonte pas un appareil électrique. Je demande à un adulte de changer les piles usagées. Je ne touche pas les prises électriques.
5	Repérer les différentes parties de l'objet	Observation des lampes « sans fil ». Quelles sont les différentes parties ?	Dessins ou photos légendés : intérieur et extérieur (PS : extérieur seulement) Lexique : boîtier, fermoir, vitre, ampoule, interrupteur, pile
6	Utiliser des appareils alimentés par des piles	Utiliser différentes lampes de poche. Comment allumer la lampe de poche ou la torche?	Lexique : appuyer, éclairer, allumer, éteindre Quand j'appuie sur l'interrupteur.....
7	Monter et démonter un objet	La lampe de poche est démontée. Comment la remonter pour l'utiliser ?	Lister les actions + photos
8	Distinguer quelques objets du passé, les nommer	Découverte des objets du passé : bougie, lampe à huile, lampe à pétrole...	Photos + noms des différentes objets

Remarque :

Les PS se limiteront aux séances 1 à 6. Le nombre de noms et de verbes donnés variera en fonction du niveau de l'élève.

Les séances 1 à 6 est applicable à d'autres objets de la vie quotidienne (objets qui déforment la vision, outils,...)

Prolongements :

- ombre et lumière
- circuit pile - ampoule et panes avec les GS