

LE LANCEUR

Objectifs

- Entrer dans un projet par l'intermédiaire d'une rencontre aux œuvres.
- Susciter la curiosité et la motivation pour s'impliquer dans le projet.

Activités

Cycle 1, 2, 3

Montrer la diapositive Lanceur aux élèves



Consigne :

Regardez bien ces objets ; pouvez-vous dire :

- qu'est-ce que c'est ?
- à quoi ça sert ?

Cycle 2 et 3

Prélever des indices, associer des informations

Imprimer et distribuer les documents destinés aux élèves (travail individuel ou par groupes)

Consigne : Utilise les documents mis à ta disposition pour retrouver le nom des objets que tu vois sur la diapositive ; peux-tu dire quelle est leur fonction ?