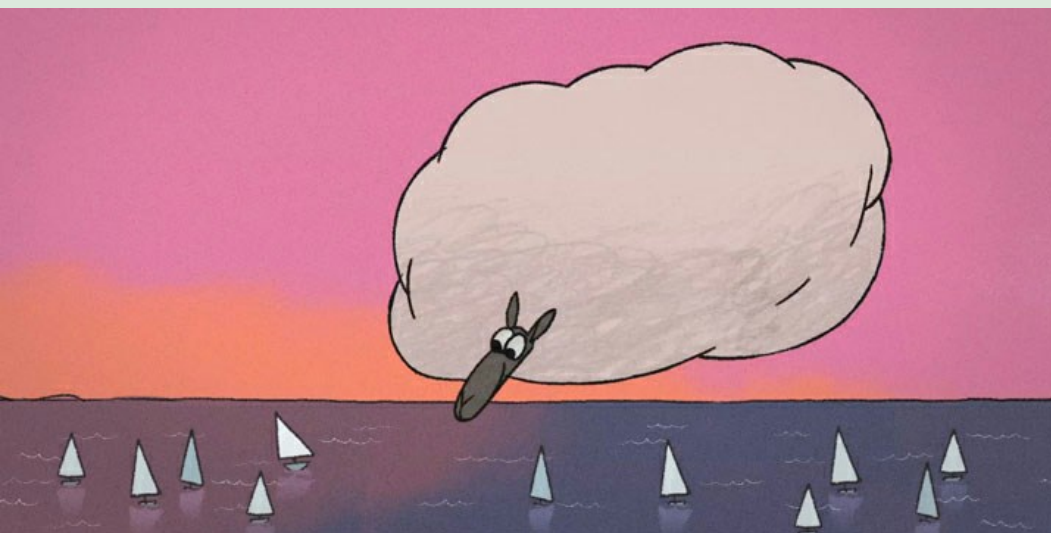


Course de bateaux

Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Cycle 2 : Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués. Réaliser des objets techniques par association d'éléments existants en suivant un schéma de montage.

Cycle 3 : Concevoir et produire tout ou partie d'un objet technique en équipe pour traduire une solution technologique répondant à un besoin. Appréhender le mouvement d'un objet (trajectoire et vitesse : unités et ordres de grandeur).



Punctuwool © Jacob Streilein

Titre

Punctuwool

Thème

Climat

Genre et mots-clés

Comique, nuage, pluie, mouton, despote

Cycle (pour le film)

2, 3

Durée

4 min 03 s

Réalisation

Jacob Streilein

Musique

Michael Paul Kennedy

Production

Calarts (États-Unis, 2012)

Activités pédagogiques

Course de bateaux

Concevoir un petit bateau et effectuer des courses en utilisant le souffle comme énergie.

« Punctuwool » se termine par un doux moment poétique au cours duquel les « moutons-nuages » s'amuse à souffler sur des bateaux.

L'enseignant partira de cette séquence finale du film pour proposer aux élèves le défi suivant : fabriquer de petits bateaux pouvant flotter sur l'eau et avancer lorsque l'on souffle dessus à l'aide d'une paille.

- Les élèves constitueront des équipes de projet et commenceront leur réflexion autour de ce projet. Plusieurs séances seront proposées pour que les élèves conçoivent, testent et valident leur prototype. L'enseignant étayera chaque groupe et favorisera l'avancée des expérimentations en proposant des temps de mise en commun à la fin de chaque séance. Sur le site de Jeux et compagnie, [quelques idées pour fabriquer des bateaux qui flottent...](#)

Lorsque chaque équipe aura validé et construit son petit bateau, un temps ludique sous forme de course de bateaux sera organisé.

Chaque équipe se verra remettre une paille « mouton-nuage » et s'opposera dans une course de bateaux dans un grand récipient (style baignoire pour enfants). On pourra si on veut augmenter la difficulté de la course, créer un petit parcours avec des objets à contourner par exemple.

[Imprimer le matériel pour cette activité...](#)



Petits bateaux, Jardin du Luxembourg. Pxhere CC0