

# ÉCOLE DEHORS GS



## SEANCE 5 - période 4 (mars)

Horaires / déroulement

**Matériel / rôle adulte**  
**/ Photos pour**  
**langage en classe**

**13h50** : Départ de l'école après un passage aux toilettes et vérification du matériel adulte et élèves

**14h05**: Arrivée sur le site : regroupement sur la zone centrale / on dépose les sacs sur la bâche.

1) Rappel du cadre Ecole Dehors : « *aujourd'hui on va apprendre dehors ; on va réaliser tous ensemble un petit défi au **Marché Bizarre de la Nature** et apprendre à développer et utiliser nos sens particulièrement ceux de la VUE et du TOUCHER.* »

Planning du jour : *Cet après-midi (ce matin), nous allons :*

- *Se remémorer et respecter les règles de travail pendant l'école dehors.*
- *Apprendre une comptine avec des gestes.*
- *Apprendre à rester calme, seul et à observer la nature pendant un petit moment dans notre coin nature.*
- *Apprendre à raconter ce qu'on a vu, entendu, ressenti...*
- *Découvrir des informations concernant les arbres,*
- *Relever un défi mathématiques tous ensemble (complément à 10 et notion du nombre = valeur),*
- *Jouer à un Kim TOUCHER et un Kim VISUEL (Temps d'activité libre)*
- *Observer les changements de notre arbre repère et prendre une photo avec lui.*

1) Tour du site par un adulte pour vérifier la propreté des lieux.  
*Rappel des règles au besoin :*

Autorisé/conseillé	Interdit
	Possibilité de le réactiver sous forme de mime
Explorer tout l'espace Ecole Dehors	Dépasser le chemin
Jouer avec les objets de la nature	Passer derrière les plots (attention route)
Gratter, frotter, sentir, toucher, regarder, ramasser au sol...	Arracher les fleurs/les feuilles
Courir, sauter, parler	Cap ou pas cap
Grimper jusqu'à la taille	Grimper plus haut que la taille
Revenir au point de regroupement quand on entend le CRI du LOUP	Mettre quelque chose trouvé à la bouche / ne rien manger

Rôles adultes  
Une des deux enseignantes mène le groupe et annonce le planning du jour.  
Les adultes veillent aux bons comportements de chaque élève dans l'environnement ED

Photo 1 départ de l'école :  
En rang de dos dans la descente  
Gaspard PICARD

**14h15 – 14h30**

**Regroupement /  
Rituels**

- **Le rituel du bâton** – un entaille dans le bâton pour chaque sortie réalisée
- **la comptine « Le p'tit printemps »** : comptine en

**Matériel Bâton ED**  
**+ couteau**

<p><i>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</i></p>	<p>langue des signes – élèves chantent et signent en même temps Temps1 : apprentissage Q/R entre M et E puis en Q/R 2 groupes classes chacun guidé par sa maîtresse.</p>	<p><a href="#">Photo 2 rituel bâton</a>  <a href="#">Photo 3 comptine signée « Le p'tit printemps »</a></p>
<p><b>14h30 – 14h45</b> <b>Activité motrice</b> <i>Se réchauffer et reprendre possession de l'espace</i></p>	<p>Jeu Jacques a dit « ... » Consigne : « Vous connaissez certainement ce jeu. Il faut bien écouter la consigne =&gt; si le maitre du jeu dit « Jacques a dit » alors on fait ce qu'il dit le plus rapidement possible mais s'il ne le dit pas, on ne fait rien ».</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Commencer par les classiques : sauter, tourner, etc. en faisant des pièges</li> <li>– Ramener une feuille et revenir avant le décompte fusée (de 10 à 0), faire de même avec d'autres objets de la nature</li> <li>– toucher un tronc, un Ginko Biloba, etc.</li> </ul>	<p>Un maitre du jeu et des arbitres + gestion du groupe</p>
<p><b>14h45-15h25</b> <b>Atelier dirigé 1</b> <b>DEFI MATHS</b> <i>Structurer sa pensée</i></p> <p><b>« Le marché bizarre de la Nature = Tout à 10 »</b> <input type="checkbox"/> <b>Faire 10 en additionnant 2 valeurs</b></p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Rotation de 20 minutes en demi-groupe</u></b></p> <p><b>Attendu :</b> quantifier une collection de 10 ; la composer et la décomposer par manipulation effectives et/ou mentales ; dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir 10.</p> <p><b>Consigne :</b> <u>Faire 10 en ajoutant 2 objets de la nature pour acheter un maximum de morceaux de puzzle du défi « Marché Bizarre »</u></p> <p><input type="checkbox"/> <b>Contrainte :</b> chaque combinaison de 2 quantités doit être différente</p> <p><u>Critères de réussite :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Trouver plusieurs façons de faire 10 en ajoutant 2 quantités.</li> <li><input type="checkbox"/> Composer un puzzle de 12 pièces.</li> </ul> <p><b>1- Mise en place du référentiel de valeurs du « Marché bizarre »</b></p> <p><b>Les élèves sont répartis dans 4 groupes hétérogènes de 6 ou 7 élèves – chaque groupe est supervisé par un adulte (3 enseignants et 1 ATSEM)</b> A tour de rôle, 1 élève va chercher 1 objet de la nature pour remplir 1 case objet du référentiel de valeur du « Marché bizarre de la Nature ».</p> <p>Dans ce marché, on n'achète pas avec des pièces ou des billets, ni avec une carte bleue mais avec des objets de la nature. Chaque objet de la nature, que nous avons trouvé dans le parc, a une valeur. Cette valeur est indiquée devant vous dans le référentiel disposé sur la bâche centrale ou les sets de tables (en 4 exemplaires soit 1 par groupe) :</p>	<p><a href="#">Photos 4 et 5 : Les 2 activités parallèles</a></p> <p><b>Matériel :</b> 4 lieux de regroupement pour poser la fiche référentiel Fiche A3 = Référentiel du Marché Bizarre (en 4 exemplaires) Fiches outil A4 par élève plastifiées (6) soit : - 2 valeurs pour faire 10 ou - 3 valeurs pour faire 10 - 24 Feutres effaçables</p> <p>Fiche outil pour adulte référent = trace écrite collective : - La maison du 10 vierge - La maison du 10 renseigné 12 morceaux de puzzles par groupe Jetons 4 trésors à cacher dans les arbres puzzles</p> <p>Rôle des adultes : Expliquer les consignes et</p>

1	2	3	4	5	6	7	8	9
.	..	...	....	.....	.....	.....	.....	.....
Objet 1	Objet 2	Objet 3	Objet 4	Objet 5	Objet 6	Objet 7	Objet 8	Objet 9

Avant de commencer le vrai défi, il va falloir trouver de la monnaie ! Chacun d'entre vous a une mission : rapporter dans sa barquette, le plus possible d'objets 1 (1 autre enfant collecte le + possible d'objet2... jusqu'à 9). On pose la récolte au centre de l'espace du défi.

**2- Défi 1 = faire 10 avec 2 valeurs au « Marché bizarre »**

**Au sein de chaque groupe, les élèves cherchent en binômes le plus de solutions possibles pour faire 10 en ajoutant 2 valeurs soit 2 objets de la nature. A chaque réussite validée par l'adulte, le binôme gagne 1 jeton.**

A la fin du temps imparti, les jetons sont transformés en pièce de puzzle à assembler. Le groupe doit faire des hypothèses sur l'image du puzzle découverte et retrouver le lieu dans le parc.

NB : placer au préalable « un trésor » sur le lieu ciblé par le puzzle.

**Le trésor est une boîte contenant des loupes et du matériel d'observation.**

attendus.  
Un autre adulte cache les trésors. Les enseignants et adultes guident les observations et remarques des élèves. Ils veillent à utiliser un vocabulaire précis pour faire 10 avec 2 valeurs.  
[Photo puzzle du « Marché bizarre »](#)

**+ (en parallèle)**

**atelier dirigé 1bis / groupe de 12 ou 13**  
*Explorer le monde*

**DEFI ART :**  
**« Garde une trace de l'écorce d'un arbre »**

**Technique du frottis à la craie grasse**

**DEFI ART :**

**« Garde une trace de l'écorce d'un arbre »**

**Attendus :** choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste. Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Les élèves sont en binômes, 1 adulte supervise 3 binômes. Exemplifier l'activité de A à Z avant le lancement.

**Consigne :** Choisis un arbre, place ta feuille sur le tronc. Demande à un copain de te tenir la feuille pour qu'elle reste bien en place. Frotte ensuite sur ta feuille de travail, par-dessus l'écorce, avec une craie grasse utilisée à plat horizontalement puis observe le résultat... Fais-toi aider d'un adulte pour trouver le nom de l'arbre et l'écrire sur ta feuille. Indique aussi en dictée à l'adulte, comment était l'écorce de cet arbre « au toucher » (lisse, rugueux, piquant, doux, froid, chaud, strié...) et ce que tu observes sur le frottis.

L'enseignante présente la méthode pour réaliser une empreinte d'écorce. Chaque élève choisit un arbre et réalise son empreinte

**Rôle des adultes :**  
Annoter la dictée à l'adulte des élèves travaillant sur le frottis d'écorce.

[Photo du frottis « empreinte d'écorce »](#)

**Matériel ART:**  
*1 feuille « frottis d'écorce » A4 R/V par élève 14 craies grasses 6 Supports rigides pour écrire la dictée à l'adulte.*

	aidé de son camarade. Lorsque leurs traces sont faites, ils sollicitent un adulte pour la dictée.	
<p><b>15h30– 15h45</b>  <b>sit spot</b>  <b>Temps individuel</b>  <i>Développer des savoir-faire et savoir-être attentionnel et émotionnel</i>  <i>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</i></p>	<p><b>- Réalisation du sit spot : « trouve ton endroit nature rien qu'à toi »</b>  <b>Consigne pour cette séance : s'allonger dans l'herbe seul, sans pouvoir toucher de camarade, avec une vue sur le ciel (pendant 5 min). Regarder attentivement le ciel et chercher des dessins dans les nuages.</b>  <b>Comment les décrire aux autres lors du regroupement pour qu'ils puissent voir ce qu'on a imaginé ?...</b>  <i>Attendu : apprendre à rester seul, faire le calme dans sa gestuelle et dans son esprit, se concentrer sur une tâche simple</i></p> <p>Au signal du cri du loup : revenir au regroupement</p> <p><b>- Regroupement, verbalisation :</b> quel dessin tu as vu dans le ciel ? Comment peux-tu le décrire ?  <i>Attendu : Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.</i></p>	<p><i>Photo 6 sit spot : élèves regardant les nuages</i></p> <p>Les enseignants observent le comportement de chaque élève :  - lieu trouvé  - capable de rester seul ou pas  -revenir au signal...</p> <p>Un des enseignants note les choses observées par élève durant le sit spot + questions éventuelles</p>
<p><b>15h45-16h00</b>  <b>Temps d'exploration libre</b></p>	<p><b>Jouer librement</b></p> <p>Avec du matériel d'observation mis à disposition</p> <p>Avec des sacs à toucher : placer dans le sac les objets de la nature ramassés lors des défis maths.  =&gt; En reconnaître le plus possible en 1 minute</p> <p>Ou de manière autonome avec les possibilités du site.</p> <p><i>Attendu : travailler la motricité par la manipulation, jouer par imitation et partager /parler au cours de moments ludiques entre eux et avec les adultes.</i></p>	<p><b>Matériel :</b>  - loupes et matériel scientifique d'observation  - Sac à Kim toucher</p> <p>Rôle des adultes :  Surveillance  Veiller à ce que les enfants ne soient pas seul/isolé  Animer un « kim toucher » pour 1 adulte  Accompagner les activités d'observation avec les loupes  Ramasser TOUT le matériel</p> <p><i>Photo 7 d'un élève avec matériel</i></p>
<p><b>15h45 – 16h05</b>  <b>OU</b></p>	<p>Autre possibilité d'activité sur ce temps (selon le temps qu'il reste et l'attention des élèves) : <b>Jeu de la délivrance</b></p> <p><i>Attendus : Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés ; Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</i></p> <p><b>BUT DU JEU</b></p>	<p><i>Photo 7 élèves en activité</i>  <b>Matériel :</b>  - Pour 24 = 8 dossards de 3 couleurs différentes  - 6 Plots pour délimiter un camp  - 1 arbre à</p>

Se faire capturer le moins de monde possible si on est une souris (ou pour les chats en capturer le plus possible)

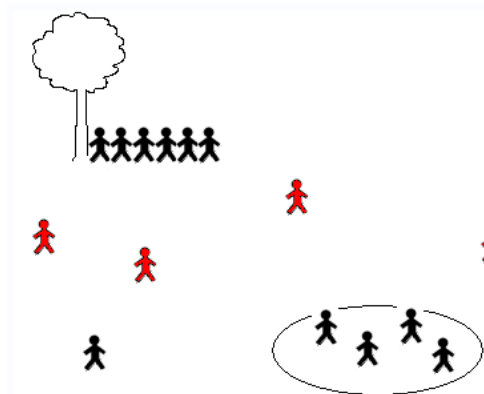
### EQUIPES

3 équipes de 6 joueurs minimum.

### DÉROULEMENT

On a d'un côté les chats et de l'autre les souris. Les chats capturent les souris en les touchant. Lorsqu'un chat capture une souris, il l'emmène jusqu'à l'arbre à prisonniers. En se tenant par la main, les souris prisonnières forment une chaîne, qui doit toujours être en contact avec l'arbre (mais il suffit qu'un bout de la chaîne touche l'arbre).

Les souris peuvent délivrer les prisonniers en touchant la chaîne. Tous les prisonniers sont alors libres. Les chats ont le droit de les capturer à nouveau. Les chats n'ont pas le droit de rentrer dans le camp des souris.



Le jeu s'arrête au bout d'un **temps imparti = on comptabilise alors le nombre de prisonniers**. On va ainsi faire trois manches durant laquelle chacune des équipes sera une fois chat. Les deux autres seront alors souris (il faut plus de souris que de chats). **L'équipe gagnante est celle qui aura capturé le plus de souris dans le temps imparti.**

Si le temps imparti ne permet pas de faire 3 manches, noter le score temporaire du tournoi et poursuivre les manches lors d'une prochaine sortie ED.

### prisonniers

Rôles adultes  
1 enseignant explique les règles et but du jeu  
1 enseignant délimite le camp des souris avec les plots et détermine où es l'arbre prisonnier  
Autres adultes aident à enfiler les dossards

**16h – 16h10**  
**Regroupement**

Sous notre arbre de référence - PHOTO du groupe + échange sur les changements de l'arbre depuis la dernière sortie

[Photo 8 : photo sous l'arbre](#)

Dernier adulte récupère les plots + tout le matériel (bâches, sets...)

**16h15**  
**Départ pour retour école**

Retour en classe et départ élèves maison ou périscolaire à 11h20

[Photo 9 : arrivée à l'école](#)

## PHOTOS

1 – Départ et installation	1- Départ de l'école 2- Bâton avec encoche
2- Temps d'activités	3- Chanson « le ptit printemps » 4- Marché bizarre 5- Défi art
3 – Sit Spot	6- Sit spot
4 – Deuxième temps d'activité	7- Jeu libre / jeu de la délivrance
5- Photo finale et départ	8- Photo finale sous l'arbre 9- Départ du parc

### *Paroles de la chanson « Le p'tit printemps »*

