

# ECOLE DEHORS GS



## SEANCE 4 - période 4 (février)

**Horaires / déroulement**

**Matériel / rôle adulte**

**14h** : Départ de l'école après un passage aux toilettes et vérification du matériel adulte et élèves

**14h15 – 14h30** : Arrivée sur le site : regroupement sur la zone centrale / on dépose les sacs sur la bâche. *Installation des 6 plots limites de zone par des adultes (facultatif).*

Une des deux enseignantes le groupe et le comportement de chaque élève dans ce nouvel environnement

1) Rappel du cadre Ecole Dehors : « *aujourd'hui on va apprendre dehors ; en réalisant tous ensemble un petit défi pour devenir de supers décodeurs !* »

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

- *Nous 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... ;*
- *Travailler sur les algorithmes et la décomposition du 8 ;*
- *Jouer à la dinette nature (Temps d'activité libre) ;*
- *Observer les changements de notre arbre et prendre une photo avec lui.*

[Photo1](#) : départ de l'école

2) Rappel des limites de zone de l'Ecole Dehors et des règles à respecter :

Autorisé/conseillé	Interdit
	<i>Possibilité de le réactiver sous forme de mime</i>
Explorer tout l'espace Ecole Dehors	Dépasser le chemin
Jouer avec les objets de la nature	Passer derrière les plots <i>(attention route)</i>
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

**14h30 – 14h45**  
**Regroupement / Rituels**  
*Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions*

- **Le rituel du bâton** – un entaille dans le bâton pour chaque sortie réalisée
- **La comptine la chasse à l'ours** Comptine à gestes- élèves en mouvements pour lutter contre le froid.

[Photo 2](#) : rituel bâton

<p>14h30 – 14h50  <b>Atelier dirigé 1</b>  <b>DEFI MATHS</b>  <i>Structurer sa pensée</i></p>	<p style="text-align: center;"><b><u>20 minutes en 2 demi-groupes classe</u></b></p> <p><b>Attendu :</b> Identifier une organisation régulière et poursuivre son application</p> <p><b>Phase 1 :</b> Créer un référentiel ABC et réaliser un algorithme à partir de celui-ci.</p> <p><b>1- Les élèves sont répartis par groupe de 3 ou 4 – chaque groupe est supervisé par un adulte (1 enseignant ou une ATSEM)</b></p> <p>Chaque groupe reçoit 3 barquettes A, B et C. Dans chaque barquette, ils doivent collecter une dizaine d'objets identiques.</p> <p>Chaque équipe décide de son référentiel en fonction des objets de la nature qu'il a collecté.</p> <p style="text-align: center;">⇒ <i>Prévoir 1 TABLEAU de REFERENTIEL par groupe</i></p> <p><b>2- Au sein de chaque groupe, les élèves réalisent l'algorithme noté par l'adulte sur 1 ardoise. Le niveau de difficulté est différencié par groupe.</b></p> <p><b>Ex : ACB ou ABBC ou CCABBB</b></p> <p><i>« Maintenant, vous devez réaliser l'algorithme correspondant au code noté sur votre ardoise avec les objets que vous avez choisis dans votre référentiel. »</i></p> <p>Validation par l'adulte.</p>	<p><b>Photo 3 :</b>  algorithmes réalisés avec leur référentiel à côté</p> <p>- Accompagner les élèves dans l'explicitation des démarches.  - Mettre en valeur ou apporter la/les démarches fiables.</p>
<p>14h50 – 15h05  <b>Jeu du béret</b></p>	<p><b>Attendu :</b> Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</p> <p>Deux équipes se placent face à face sur deux lignes parallèles distantes de 10 à 15 m.</p> <p>Les joueurs de chaque équipe portent un nom d'élément naturel connu (en lien avec les sorties école du dehors précédentes).</p> <p>L'arbitre appelle un nom d'élément naturel. Les deux joueurs correspondants se précipitent vers le centre du terrain, où le "béret" a été placé. Ils doivent rapporter cet objet dans leur propre camp sans se faire toucher par leur adversaire.</p> <p>Il y a point quand :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le porteur du "béret" retourne dans son camp sans être touché.</li> <li>- un joueur touche son adversaire, porteur du "béret".</li> </ul> <p>La partie se joue aux points et s'arrête lorsque chaque joueur a été appelé au moins deux fois.</p>	<p><b>Photo 4 :</b> élèves en activité</p> <p><i>Imagier de la classe : 13 mots : pomme de pin / marron / gland / bâton / caillou / champignon / arille /herbe / marronnier / micocoulier / chêne / frêne / ginko biloba.</i></p> <p><i>Matériel : le béret (un foulard coloré)</i></p>

<p>15h05-15h50  <b>Atelier dirigé 2</b>  <b>DEFI MATHS</b>  <i>Structurer sa pensée</i></p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Rotation de 20 minutes en demi-groupe</u></b></p> <p><b>Phase 2 : Créer un référentiel ABC et réaliser un algorithme à partir de celui-ci.</b></p> <p><b>1 – Les élèves sont répartis en binômes hétérogènes.</b>  Chaque binôme renseigne son référentiel ABC, puis choisit son code qu’il écrit sur son ardoise, puis réalise son algorithme sur la bâche. Il cache ensuite son code.</p> <p><b>2 – Jeu défi : décode l’algorithme de ton voisin...</b>  Chaque binôme change de place et essaye de deviner l’algorithme d’un autre binôme à partir de l’observation de la suite.  Quand il pense avoir trouvé, il note le code sur son ardoise puis fait valider par l’adulte par vérification directe avec l’ardoise du groupe auteur de l’algorithme.  Si le code est bien le même, le groupe gagne un jeton. Et peut essayer de découvrir l’algorithme d’un autre groupe.  Si le code est différent, l’enseignant explicite les erreurs avec le groupe et cherche une nouvelle proposition en accord avec ce qu’on observe.  Le jeu est interrompu au bout de 20 minutes et on comptabilise les jetons collectés par les élèves.</p> <p>On peut essayer de les « challenger » un peu en disant que le but est d’avoir le meilleur score d’équipe en décodage d’algorithme. Au total 4 groupes de GS vont relever ce même défi. On verra qui seront les meilleurs décodeurs... A vous de jouer... »</p>	<p><b>Jouer à la dinette nature</b> dans le respect des règles établies.  Mettre dans une caisse à disposition des élèves quelques ustensiles de dinette, de bac à sable ou encore de cuisine. Les enfants pourront toucher et jouer avec les matières glanées au sol, pour faire de la cuisine imaginaire avec des éléments naturels : gâteaux de terre, soupe de cailloux, tarte de feuilles et de sable.</p> <p><b>Attendu :</b> travailler la motricité par la manipulation, jouer par imitation et partager /parler au cours de moments ludiques entre eux et avec les adultes.</p> <p><a href="#">Photo 5 : temps libre de dinette</a></p>
<p>15h50-16h05  <b>Sit spot</b>  <b>Temps individuel</b></p> <p><i>Développer des savoir-faire et savoir-être attentionnel et</i></p>	<p><b>- Préparation au sit spot : « trouve ta cachette nature rien qu’à toi » seule contrainte pour cette séance, s’asseoir à proximité d’un arbre (pendant 2 min)</b>  On demande aux enfants de trouver un endroit qui lui plaît où il doit rester tout seul (sans copain). S’asseoir et observer tout ce qu’il voit autour de lui, sans se déplacer...</p>	<p><a href="#">Photo 6 : sit spot avec l’objet trouvé par un élève</a></p> <p>Les enseignants</p>

<p><i>émotionnel</i></p> <p><i>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</i></p>	<p>Aujourd’hui, dans cet endroit, tu devras ramasser un objet de la nature à côté de toi. Le regarder attentivement, découvrir son odeur, le toucher, observer s’il fait du bruit... pour ensuite raconter tout ça aux copains quand on reviendra autour de la bâche, au cri du loup.</p> <p>Au signal du cri du loup : revenir avec sa « trouvaille » nature au regroupement</p> <p><u>Attendu</u> : apprendre à rester seul, faire le calme dans sa gestuelle et dans son esprit, se concentrer sur une tâche simple</p> <p><b>- Regroupement, verbalisation : Qu’est-ce que tu as vu dans ta cachette ? As-tu regardé l’arbre au pied duquel tu étais installé. Qu’as-tu trouvé ?</b></p> <p><u>Attendu</u> : Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.</p>	<p>observent le comportement de chaque élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- cachette trouvée</li> <li>- capable de rester seul ou pas</li> <li>-revenir au signal...</li> </ul> <p>Un des enseignants note les choses observées par élève durant le sit spot + questions éventuelles</p>
<p><b>16h05 – 16h15</b></p> <p><b>Regroupement</b></p>	<p>Sous notre arbre de référence - PHOTO du groupe + échange sur les changements de l’arbre depuis la dernière sortie</p>	<p><u>Photo 7 : photo sous l’arbre</u></p> <p>Dernier adulte récupère les plots.</p>
<p><b>16h15</b></p> <p><b>Départ pour retour école</b></p>	<p>Retour en classe et départ élèves maison ou périscolaire à 11h20</p>	<p><u>Photo 8 : départ du parc</u></p>

PHOTOS	
1 – Départ et installation	1- Départ de l’école 2- Bâton avec encoche
2- Temps d’activités	3- Défi maths : algorithme réalisé avec le référentiel à côté 4- Jeu du béret 5- Temps libre de dînette
3 – Sit spot	6- Sit spot + « trouvaille »
5- Photo finale et départ	7- Photo finale sous l’arbre 8- Départ du parc