

ECOLE DEHORS GS



SEANCE 7 - période 5 (Fin avril à début juillet)

Horaires / déroulement

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

8h45 (13h45): Départ de l'école après un passage aux toilettes et vérification du matériel adulte et élèves

9h00 (14h00) – 9h15 (14h15) : Arrivée sur le site : regroupement sur la zone centrale / on dépose les sacs sur la bâche.

En parallèle, *l'atsem et/ou 1 adulte accompagnateur vérifie(nt) la propreté des lieux (ramassage des objets dangereux ou coupants si nécessaire)*

1) Annonce du cadre de l' Ecole Dehors : « aujourd'hui on va **apprendre dehors** :

- **avec les élèves de CP et s'entre-aider.**
- **découvrir le lieu et respecter les règles de l'école dehors.**

Attention : *ici c'est une véritable école. Le parc est peut-être un lieu où vous allez jouer sur les toboggans... avec vos familles mais aujourd'hui vous êtes ici avec nous, vos maitresses, les objectifs sont différents. Nous allons APPRENDRE et nous ENTRAÎNER...*

Planning du jour : **Ce matin (cet après-midi), 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 5 minutes pendant le Sit Spot = coin nature**
- **Apprendre à raconter ce qu'on a fait, vu, entendu, ressenti...**
- **Relever en équipe un défi maths et résoudre un problème de PARTAGE : « Les FOURMIS »**
- **Observer avec des loupes des objets de la nature et insectes (Temps d'activité libre)**
- **Verbe d'action ... (formuler l'objectif ppl de la séance dirigée par le PE de CP)**
- **Observer les changements de notre arbre repère et prendre une photo avec lui.**

2) **Tour du site en queueleuleu** (2 en alternant 1 GS – 1 CP) en verbalisant les limites de l'ED et les points repères. **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 (<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

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

<p>9h15 (14h15) – 9h30 (14h30) :</p> <p>Regroupement / Rituel / délimitation de l'espace</p> <p><i>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</i></p>	<p>-Le rituel du bâton – un entaille dans le bâton pour chaque sortie réalisée = la 7^{ème} entaille</p> <p>- la comptine <u>à geste « LA FOURMI »</u> : autour de la bâche</p>	<p><u>Matériel Bâton</u> ED + couteau</p> <p><u>Photo rituel bâton</u> <u>Photo comptine</u></p>												
<p>9h30 (14h30) – 10h30(15h30) :</p> <p>atelier dirigé 1 / groupe de 14 à 17</p> <p><i>Structurer sa pensée</i></p> <p>DEFI MATHS : « Les FOURMIS »</p> <p>⇒ Notion de PARTAGE</p> <p>+ (en parallèle)</p> <p>atelier dirigé 1bis / groupe de 14 à 17</p> <p><i>Domaine</i></p> <p>Langage écrit & Art «Vive le CP »</p> <p>⇒ Notion principale (à préciser)</p> <p><i>(voir au dessous)</i></p> <p>Attention : inversion des groupes au bout de 30 minutes</p>	<p>DEFI MATHS :</p> <p>« Les FOURMIS »</p> <p><u>Attendus</u> : utiliser la technique de distribution pour partager une quantité ; comprendre la notion de reste ; se mettre d'accord en équipe ; corriger son erreur (droit à une 2^{ème} chance)</p> <p><u>Modalité d'encadrement de l'activité</u> :</p> <p>Les élèves sont en binômes mixtes 1GS avec 1 CP. Le groupe classe 14/17 est scindé en 2 – chaque sous-groupe est supervisé par un adulte (1 enseignant ou 1 ATSEM) PE GS supervise 3 ou 4 binômes. ATSEM GS supervise 3 ou 4 binômes.</p> <p>Éléments de PARTAGE</p> <table border="1" data-bbox="411 954 1225 1039"> <thead> <tr> <th>Petite Bête</th> <th>Antennes</th> <th>Pattes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FOURMI</td> <td>2</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table> <p>Éléments de la NATURE utilisés pour le défi</p> <table border="1" data-bbox="411 1120 1225 1205"> <thead> <tr> <th>Petite Bête</th> <th>Antenne</th> <th>Patte</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FOURMI</td> <td>Brin d'herbe</td> <td>Petit bâton</td> </tr> </tbody> </table> <p>Introduction/contextualisation : Bertrand, notre animateur nature, nous a appris comment les « petites bêtes » avaient obtenu leurs pattes. Avant, elles n'en avaient aucune et étaient en grand danger. Les petites bêtes se faisaient attaquer par de plus gros animaux comme les oiseaux et se faisaient manger sans pouvoir fuir ni se mettre à l'abri. Mais le gentil Carpatte le Mille-pattes, leur à donner ses pattes pour les sauver car lui, il en avait beaucoup et était généreux...</p> <p>Bertrand nous a aussi appris qu'il y avait plusieurs familles de « petites bêtes », celles qui ont eu 6 pattes, 8 pattes, 10 pattes et encore plus...</p> <p>Dans le Défis maths du jour, nous allons nous intéresser aux fourmis, ce sont des insectes qui ont donc 6 pattes et 2 antennes.</p> <p><i>Attention à ne pas confondre pattes et antennes (cf. image A4 = antennes sur la tête ; pattes sur le thorax ; rien sur l'abdomen)</i></p> <p>Pour sauver les fourmis de leurs prédateurs (= ceux qui les mangent), nous allons faire comme Carpatte le Mille-pattes, nous allons leur DISTRIBUER des pattes mais aussi des antennes pour qu'elles se dirigent au bon endroit.</p>	Petite Bête	Antennes	Pattes	FOURMI	2	6	Petite Bête	Antenne	Patte	FOURMI	Brin d'herbe	Petit bâton	<p><u>Matériel MATHS:</u></p> <p>12 à 16 barquettes</p> <p>8 feutres effaçables</p> <p>8 ardoises</p> <p>10 sets</p> <p>50 images de fourmi env.</p> <p>1 affiche format A4 – LA FOURMI</p> <p><u>Rôles adultes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Accompagner les élèves dans l'explicitation des démarches. - Mettre en valeur ou apporter la/les démarches fiables. - Valider la tâche des élèves.
Petite Bête	Antennes	Pattes												
FOURMI	2	6												
Petite Bête	Antenne	Patte												
FOURMI	Brin d'herbe	Petit bâton												

1. **Ramassage de petits bâtons et de brin d'herbe** : le plus possible, tout ce qu'on trouve, on récolte...

Chaque binôme reçoit une barquette pour récolter soit le plus de bâtons possible soit des brins d'herbe.

Montrer le « **gabarit** » pour que les élèves ramènent des bâtons de taille appropriée au défi et insister sur le fait qu'on n'arrache pas mais qu'on récolte de l'herbe déjà coupée.

Au cri du loup tous les binômes reviennent au regroupement avec leur récolte mise en commun sur la bâche.

2. **1^{er} partage : 2 antennes par fourmi**

Chaque binôme prend 1 poignée au hasard de brins d'herbe.

Consigne : Pour que les fourmis se dirigent bien, il leur faut 2 ANTENNES obligatoirement (sinon elles foncent dans des obstacles...). Combien de fourmi allez-vous pouvoir sauver, au maximum, avec ce que vous avez pris comme brins d'herbe ?

Lorsque vous avez trouvé et que vous êtes d'accord entre vous 2, vous écrivez votre réponse sur l'ardoise puis vous me demandez à moi ou à Nora, le nombre d'étiquettes fourmis correspondant et vous vérifiez votre hypothèse.

En cas d'erreur, vous nous proposez une 2^{ème} réponse sur votre ardoise, vous nous expliquez le nombre de fourmi nécessaire et vous testez votre 2^{ème} solution... jusqu'à trouver la bonne.

Critères de réussite :

⇒ Toutes mes fourmis ont 2 antennes et mon reste de brins d'herbe est inférieur ou égal à 1.

Éléments à observer : technique de distribution, que fait-on du reste, confusion entre nombre total et nombre/fourmi

3. **2^{ème} partage : les 6 pattes par fourmi**

Chaque binôme aura un nombre différent de fourmi dotée de 2 antennes mais sans pattes.

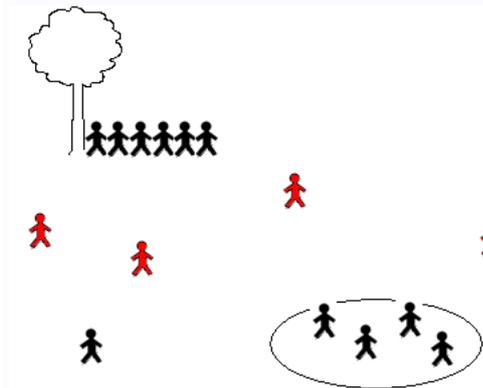
Consigne : Pour que vos fourmis avancent vite et bien, il leur faut 6 PATTES chacune obligatoirement (sinon elles tournent en rond...) Combien de petits bâtons (= pattes) va-t-il vous falloir EN TOUT pour que chacune de vos fourmis ait EXACTEMENT 6 pattes (pas plus, pas moins) ?

Lorsque vous avez trouvé et que vous êtes d'accord entre vous 2, vous écrivez votre réponse sur l'ardoise puis vous me demandez à moi ou à Nora, le nombre de petits bâtons correspondant, vous les dénombrez et vous vérifiez votre hypothèse.

En cas d'erreur, vous nous proposez une 2^{ème} réponse sur

[Photo du défi](#)
« Distribution des pattes » - les solutions trouvées

	<p>vosre ardoise, vous nous expliquer le nombre de fourmi nécessaire et vous testez votre 2^{ème} solution... jusqu'à trouver.</p> <p><u>Critères de réussite :</u> ⇒ Toutes mes fourmis ont 6 pattes et je n'ai pas de reste.</p> <p><i>Éléments à observer : technique de distribution, que fait-on du reste, confusion entre nombre total et nombre/fourmi</i></p> <p>4. Conclusion/institutionnalisation Demandez aux élèves : Qu'avez-vous fait dans ce défi maths ? Comment avez-vous fait pour équiper le maximum de fourmis de 2 antennes avec une quantité d'antennes donnée ? Qu'avez-vous appris ? Comment avez-vous fait pour trouver le nombre total nécessaire de pattes pour équiper de 6 pattes, une quantité de fourmis à antenne fixée ? Qu'avez-vous appris ?...</p>	
<p>9h30 (14h30) – 10h30(15h30) : atelier dirigé 1bis / groupe de 14 à 17 <i>Domaine</i> Langage écrit & Art «Vive le CP » ⇒ Notion principale (à préciser)</p> <p>+ (en parallèle)</p> <p>atelier dirigé 1 / groupe de 14 à 17 <i>Structurer sa pensée</i> DEFI MATHS : « Les FOURMIS » ⇒ Notion de PARTAGE (voir au dessus)</p> <p>Attention : inversion des groupes au bout de 30 minutes</p>	<p>Activité PE de CP</p> <p><u>Attendus :</u> </p> <p><u>Consigne :</u> ...</p> <p><u>Critères de réussite :</u> </p> <p><u>Description de l'activité</u> </p>	<p><u>Matériel PE CP :</u> ... Rôles adultes - ...</p> <p><u>Photo activité PE CP « à définir »</u></p>
<p>10h30 (15h30)– 10h45 (15h45) : temps d'exploration libre</p>	<p>Jouer librement</p> <p>Avec du matériel d'observation mis à disposition Ou de manière autonome avec les possibilités du site.</p> <p><u>Attendu :</u> 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><u>Matériel :</u> loupes et matériel scientifique d'observation <u>Rôle des adultes :</u> Surveillance/ Pas d'enfant seul/isolé Accompagner les activités d'observation Ramasser TOUT le matériel <u>Photo d'un élève avec matériel</u></p>

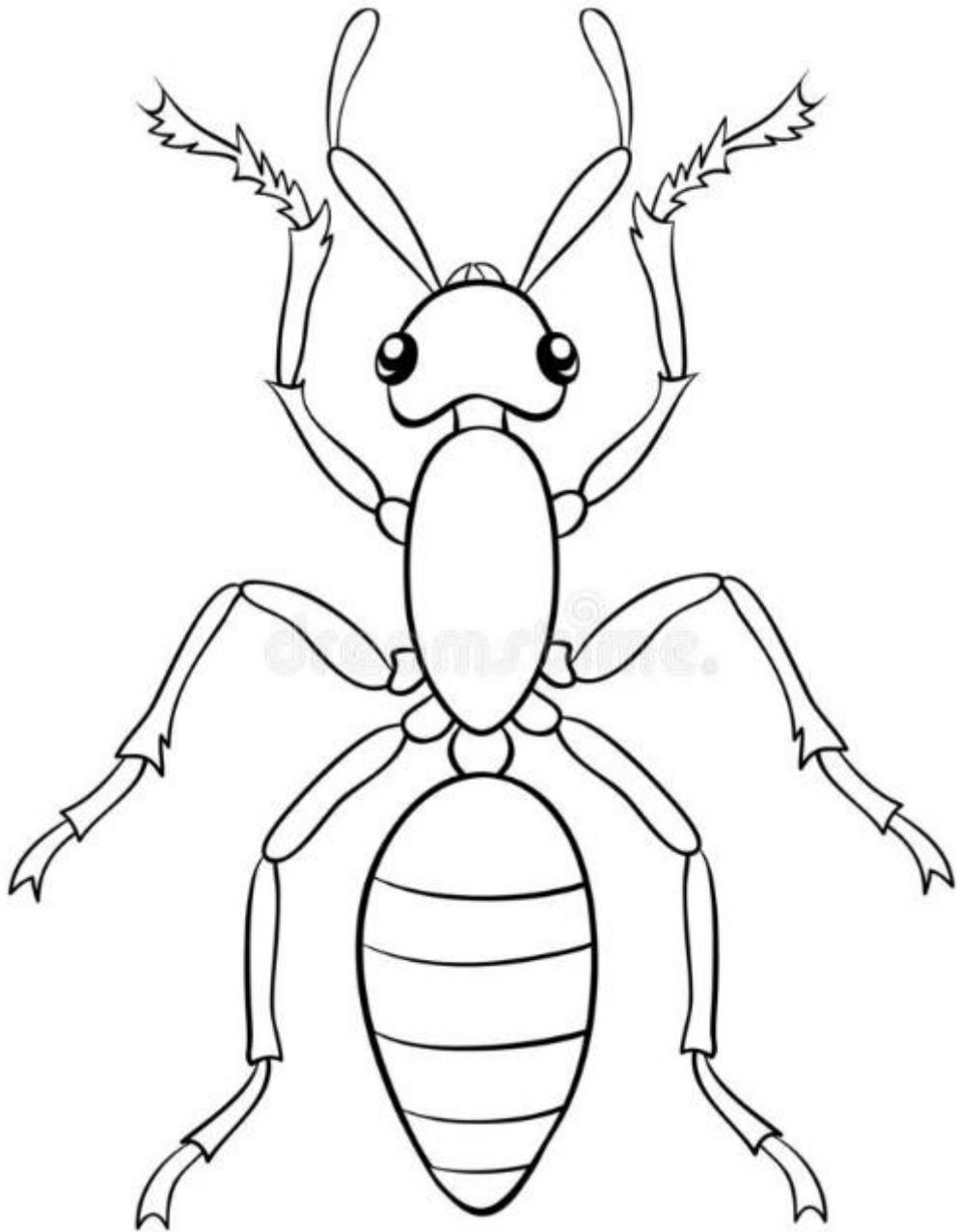
<p>10h45 (15h45) à 11h00 (16h00) : Jeu de la délivrance</p>	<p><u>Attendus : Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés ; Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</u></p> <p>BUT DU JEU Se faire capturer le moins de monde possible si on est une souris (ou pour les chats en capturer le plus possible)</p> <p>EQUIPES 3 équipes de 9 à 12 joueurs minimum.</p> <p>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.</p>  <p>Le jeu s'arrête au bout d'un temps imparti = 3 minutes. On comptabilise alors le nombre de prisonniers. On va ainsi faire trois manches durant lesquelles chacune des équipes sera 1 fois chat et 2 fois 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.</p>	<p>Photo élèves en activité</p> <p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour 28 à 34 = 12 dossards de 3 couleurs différentes - 6 Plots pour délimiter un camp - 1 arbre à prisonniers <p><u>Rôles adultes</u></p> <p>1 enseignant explique les règles et but du jeu 1 enseignant délimite le camp des souris avec les plots et détermine où est l'arbre prisonnier Autres adultes aident à enfiler les dossards</p> <p>1^{er} PE arbitre et surveille que les souris touchées par les chats aillent en PRISON + chrono (3')</p> <p>2^{ème} PE surveille que les souris respectent les règles de délivrance pour sortir de prison</p> <p>3^{ème} adulte est dans le camp et oblige les souris à sortir se promener</p>
<p>11h00(16h00)– 11h10 (16h10) : sit spot Temps individuel</p> <p><i>Développer des savoir-faire et savoir-être attentionnel et émotionnel Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</i></p>	<p>- Réalisation du sit spot : « trouve ton endroit nature rien qu'à toi »</p> <p>Consigne pour cette séance : s'allonger dans l'herbe seul, sans pouvoir toucher de camarade, avec une vue sur le ciel (pendant 5 min).</p> <p><u>Regarder attentivement le ciel et chercher des dessins dans les nuages. Comment les décrire aux autres lors du regroupement pour qu'ils puissent voir ce qu'on a imaginé ?...</u></p> <p><u>Attendu : apprendre à rester seul, faire le calme dans sa gestuelle et dans son esprit, se concentrer sur une tâche simple</u></p>	<p>Photo sit spot : élèves regardant les nuages</p> <p>Les enseignants observent le comportement de chaque élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lieu trouvé - capable de rester seul ou pas -revenir au signal...

	<p>Au signal du cri du loup : revenir au regroupement</p> <p>- Regroupement, verbalisation : quel dessin tu as vu dans le ciel ? Comment peux-tu le décrire ?</p> <p>Attendu : Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.</p>	<p>Un des enseignants note les choses observées par élève durant le sit spot + questions éventuelles</p>
<p>11h10 (16h10) – 11h15 (16h15): Regroupement</p>	<p>Sous notre arbre de référence - PHOTO du groupe + échange sur les changements de l'arbre depuis la dernière sortie</p>	<p>Dernier adulte récupère les plots + tout le matériel (bâches, sets...)</p> <p>Photo sous l'arbre repère</p>
<p>11h15 (16h15) : départ pour retour école</p>	<p>Retour en classe et départ élèves maison ou périscolaire à 11h20 (16h35)</p>	<p>Récupérer tout le matériel</p> <p>Photo arrivée à l'école</p>

PHOTOS	
1 – Départ et installation	<p>1- Départ de l'école 2- Bâton avec encoche</p>
2- Premier temps d'activités	<p>3- Chanson « » 4- Défis maths « Les fourmis » 5- Activité PE CP</p>
3 – Sit spot	<p>6- Sit spot « Que vois-tu dans le ciel ? »</p>
4- Second temps d'activités	<p>7- Jeu de la délivrance 8- Temps libre</p>
5- Photo finale et départ	<p>9- Photo finale sous l'arbre 10- Arrivée à l'école</p>



A utiliser pour que chaque élève visualise bien le nombre de pattes (6) et différencie les antennes (2)



LA FOURMI

