



FAIRE ÉCOLE DEHORS

JOURNÉE D'ÉCHANGES RÉGIONALE

*Faire école dehors du 1^{er} au 2nd degré :
de la découverte à l'approfondissement*

*Mercredi 8 avril
2026*



Graine Centre-Val de Loire

Ecoparc – Domaine de Villemorant - 41210 Neung-sur-Beuvron
02 54 94 62 80 – info@grainecentre.org

Mr bout de bois - cycles 1 et 2 – Littérature jeunesse – anatomie du corps humain – Marianick Collin-Moral (enseignante et membre du groupe école dehors de l'OCCE45)

Présentation :

Animation autour de l'album jeunesse M. Bout de Bois de Julia Donaldson et Axel Scheffler (également disponible en film). Lecture de l'album en introduction.

Objectifs :

- Travailler le vocabulaire du corps humain
- Développer la représentation du schéma corporel
- Encourager la créativité et la coopération

Déroulement :

- Représenter un schéma corporel avec des bouts de bois ramassés
- Piocher une carte et reproduire une posture avec son « M. Bout de Bois »
- Nommer les articulations à l'aide d'étiquettes
- Associer bonhommes et cartes une fois les modèles retirés
- Jeu collectif en musique : marcher en rond, s'arrêter et reproduire une posture
- Variante en binôme : un modèle et un-e sculpteur-ric

Variantes / prolongements :

- Activité en binôme (modelage)
- Adapter le niveau de difficulté des postures

Idées complémentaires :

- Jeux de mime avec des bouts de bois
- Tenir un bout de bois à plusieurs avec un seul doigt chacun
- Activités de géométrie (formes, symétrie, longueurs)
- Création d'un M. Bout de Bois géant
- Dessiner les cartes à partir des réalisations
- Reproduire une figure à deux
- Laisser place aux propositions des enfants



Installation d'une toile de protection - Tous cycles – Logistique pour l'école dehors – Stéphane Poitou (Educateur environnement à Tours Métropole - 37)

Contexte : imaginons un temps très chaud ou au contraire, très pluvieux. Mettons-nous à l'abri !

Objectif : protéger 25 enfants et 2 adultes pendant 2 heures de classe dehors.

Matériel : Pensez **LEGER** (et bien se demander qui porte selon le cycle de la classe) !

- Toile de bâche fine de 5m x 8m (magasin de bricolage, rayon jardinage, bâche pour protéger le bois verte et bleu ou bleu uniquement). Pas trop épaisse ni trop lourde. Rouler en boudin pour prendre le moins de place. Fixée sur le sac ou le chariot pour les enseignant-es qui en sont dotés.
- 8m de corde d'escalade (éventuellement déclassée) de 7 à 8 mm de diamètre (magasin de sport, clubs d'escalade). Attention, en coton : difficile de défaire les nœuds s'il pleut fort. En synthétique, leur diamètre peut être un peu trop large.
- 4 Cordelettes d'escalade de 4 mm de diamètre, 4m de longueur (magasin de sport)
- 4 Sardines de tente sol dur avec crochet en plastique rouge (magasin de sport). Les crochets rouges les rendent très visibles et le diamètre permet leur installation n'importe où.

Installations :

1. Situation idéale avec 2 arbres
 - Repérer 2 arbres espacés d'un peu plus de 5 m, largeur de la bâche, possédant des fourches de branches à une hauteur comprise entre 3 et 5 m.
 - Passer les extrémités de la corde au-dessus des fourches respectives des 2 arbres en laissant la corde au sol entre eux.
 - Placer la bâche sur la corde, bien centrée
 - Hisser la bâche en tirant sur les 2 extrémités de la corde. Fixer chaque extrémité à son arbre ou à un arbre voisin
 - Nouer une cordelette à chaque coin de la bâche. Tendre chaque cordelette et l'attacher à un arbre proche, à une hauteur de 1.8 m à 2 m. Cela permet de ne pas avoir le bas de la bâche ni les cordelettes à hauteur des yeux et d'avoir une belle visibilité sur ce qui se passe autour de l'abri.
 - On peut également fixer certains coins de bâche au sol à l'aide de sardines, notamment en cas de vent



@Nathalie Soissons

2. Situation moins pratique avec 1 seul arbre

- Il vous faudra installer la bâche par sa diagonale entre le tronc et le sol.
- Tendrez légèrement la corde et la laisser au sol.
- Poser la bâche sur la corde en la plaçant en diagonale.
- Dans le coin qui sera hissé dans l'arbre, attacher la corde à la bâche par un nœud en la passant par l'œillet de coin. Passer l'extrémité de la corde au-dessus d'une fourche de l'arbre, idéalement au-delà de 3 m. Hisser la bâche en tirant la corde et la fixer au tronc.
- Tirer l'autre bout de la corde. La bâche se lèvera puisqu'elle sera soutenue par la corde.

Fixer cette extrémité de la corde au coin de la bâche puis au sol, à l'aide d'une sardine.

- Fixer maintenant les 2 coins restants libres de la bâche au sol avec 2 autres sardines.



● : Nœud
~ : Corde



└ : Tête de « sardine sol dur »
● : Nœud
~ : Corde



Organiser l'installation :

- Définir dans le groupe qui fait quoi. Susciter la réflexion collective pour savoir où accrocher, comment, s'entraider etc.

Idées complémentaires :

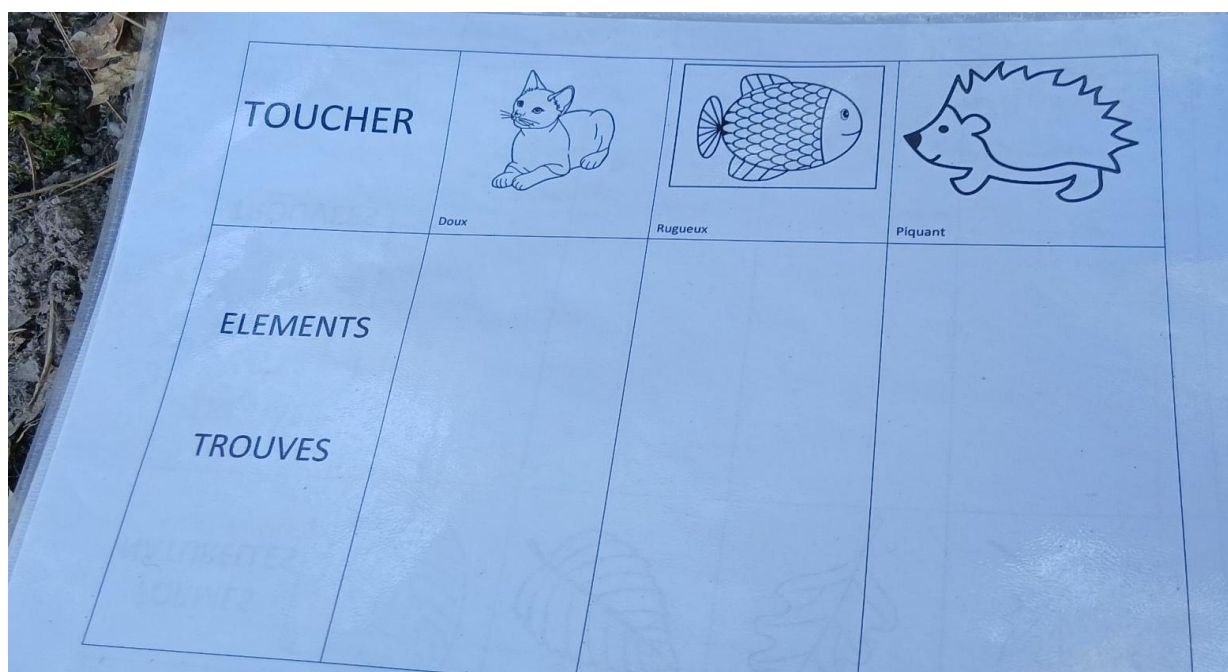
- Travailler la géométrie autour de la bâche, les angles, les lignes

Animation sous la bâche :

- Faire des nœuds en s'aidant de sa chaussure, les défaire, les refaire et encore ! Pour complexifier, on peut faire des nœuds les yeux bandés



- Avec un demi-groupe plutôt cycle 1 : les enfants se voient remettre une fiche (cf photo) et vont trouver dans leur environnement un élément pour chaque case, puis le ramène sur la feuille. Échanges.



- Avec un demi-groupe cycles 2-3, proposer d'avoir les yeux bandés (ne jamais forcer car cela peut prendre du temps pour certains élèves qui ont peur). L'animateur amène des éléments de l'environnement naturel qu'il a choisis (selon la complexité désirée, il peut ramener le nombre exact d'éléments ou plus). Il donne 1 élément à chacun.e. Et laisse 1 minute pour le toucher, sentir etc. Puis les éléments sont posés sur un torchon au centre. On enlève le masque. Il faut retrouver, sans toucher, quel élément était le sien et pourquoi pas, chercher à en identifier le nom. On peut aussi demander à retrouver directement l'élément autour de soi.



Herbier en tataki zomé / imprimé végétal - Tous cycles – Sciences et arts plastiques – Alphée Dufour (animatrice nature au CDPNE - 41)

Présentation :

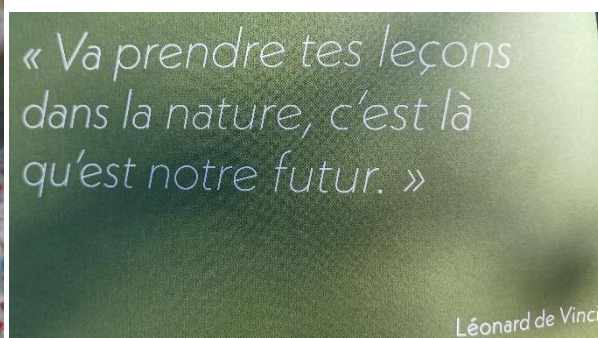
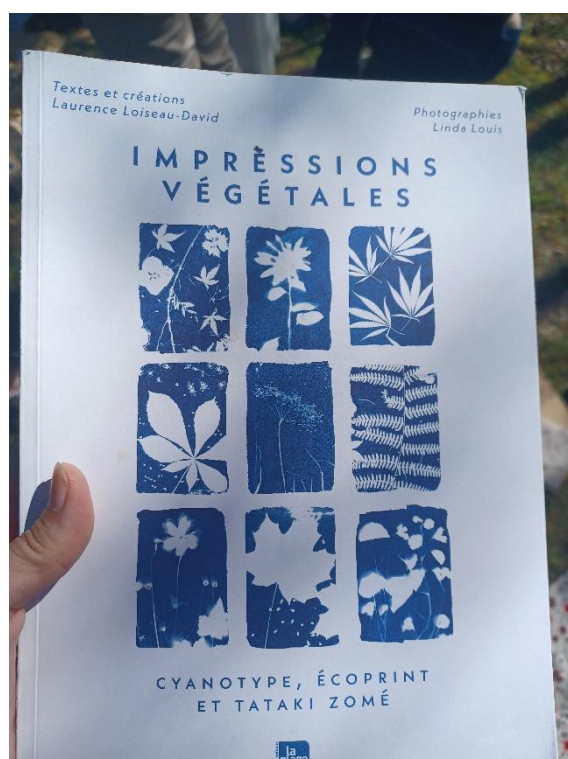
Réaction des colorants contenus dans la pulpe des végétaux avec du fer dilué. Les plantes contiennent des substances colorantes qui teignent les fibres naturelles (coton, lin, chanvre, oie, laine...). Il est possible de les révéler avec un sel métallique. Ici l'application du fer vient renforcer leur fixation sur la fibre et fait virer les couleurs en bruns foncés, gris, noir...

Le tataki-zomé est un art ancestral japonais. Son principe est très simple : il consiste à réaliser une impression sur un tissu ou un papier en martelant des végétaux fraîchement cueillis. Cet art porte très bien son nom puisqu'en japonais, tataki signifie « marteler » et zome signifie « teindre ».

Objectifs :

- Découvrir la technique du tataki zomé
- Découvrir quelques espèces de plantes et celles riches en tanin
- Expérimenter la technique

Ressources :



Matériel :

- Exemple de réalisation en tataki zomé
- Des végétaux fraîchement cueillis
- Sacs
- Maillets (en bois ou en plastique) / un rouleau à pâtisserie ou un galet
- Planches
- 1 morceau de tissu par élève
- Gants
- Bacs / seau
- Solution de Fer
- Savon
- Etendoir / pinces à linge

- Eau

Etapes de la technique du Tataki zomé :

1. **Récolter des feuilles** à l'aide des sacs (noisetier, cornouiller sanguin, saule, de l'aulne, frêne, fusain, cerisier, pommier, bouleau, chêne ou châtaignier).
2. **Disposer les feuilles sur une planche entre deux épaisseurs** de tissu pas trop fin mais surtout en matière naturelle. Le dessous de la feuille (veines) fera la plus jolie empreinte.
3. **Frapper chaque feuille avec un maillet**. Il faut frapper franchement pour que l'impression se fasse. Faites attention à bien marteler toutes les parties de vos végétaux, y compris les bordures. La pulpe de la feuille est absorbée par chaque épaisseur de tissu lors de l'écrasement. Son empreinte se dessine symétriquement sur chacun des deux tissus.
4. **Ouvrir les deux épaisseurs de tissu** et retirer les feuilles écrasées.
6. **Tremper l'étoffe marquée par les empreintes dans la solution ferreuse** (1càs de sulfate de fer pour 1L d'eau, ou soupe de clou : clous laissé à rouiller pendant plusieurs jours) dans un bac rempli d'eau). **Utiliser des gants** pour cette étape. La fixation des empreintes se fait instantanément, inutile de laisser tremper longtemps. Sortir et essorer.
7. **Bien rincer et laver le tissu avec du savon**, bien se laver les mains au passage. Les empreintes se sont fixées de manière permanente, le tissu imprimé de feuilles est lavable.
8. **Laisser sécher et observez** bien car les couleurs continueront à évoluer durant ces étapes de lavage et de séchage.







Variantes / prolongements :

- Réalisation d'un herbier
- Technique du Cyanotype

Idées complémentaires :

- On peut fixer les végétaux sur le tissu avec du scotch
- Découper les tissus avec ciseaux crantés
- Pour la fixation (révélation) plusieurs techniques autre que le sulfate de fer : bicarbonate, pierre d'alun, vinaigre blanc.
- On peut repasser le tissu sans vapeur pour bien fixer. Privilégier le lavage à la main pour une conservation plus longue.

Végétaux riches en tanins :

- [Achillée Millefeuille](#) (*Achillea millefolium*)
- [Alchémille](#) (*Alchemilla vulgaris*)
- [Arbre à cire](#) (*Morella cerifera*)
- [Arbre de corail d'Abyssinie](#) (*Erythrina abyssinica*)
- [Aubépines](#) (*Crataegus sp.*)
- [Châtaignier](#) (*Castanea sativa*)
- [Chênes](#) (*Quercus sp.*)
- [Cyprès de Provence](#) (*Cupressus sempervirens*)

- Érable
- [Fraisiers](#) (*Fragaria sp.*)
- [Framboisier](#) (*Rubus idaeus*)
- [Hamamélis de Virginie](#) (*Hamamelis virginiana*)
- [Herbe à Robert](#) (*Geranium robertianum*)
- [Hêtre commun](#) (*Fagus sylvatica*)
- [Marronnier d'Inde](#) (*Aesculus hippocastanum*)
- Pensée
- [Plantain lancéolé](#) (*Plantago lanceolata*)
- [Potentille dressée](#) (*Potentilla erecta*)
- [Prêle des Champs](#) (*Equisetum arvense*)
- Ronce
- Rosier
- [Vigne cultivée](#) (*Vitis vinifera* ou *Vitis labrusca*)
- Sauge
- [Saulé Blanc](#) (*Salix alba*)
- [Thé Vert](#) (*Camellia sinensis*)
- Certaines fougères...

Autoportrait en land art - Cycles 3 et 4 – Français et arts plastiques – Marie Nicole (animatrice nature à Eure-et-Loir Nature – 28)

Résumé de l'activité pédagogique :

Composer son autoportrait à l'aide d'éléments naturels

Dispositif pour les élèves : en individuel

Régularité : Activité ponctuelle (1 séance)

Durée : 30 minutes

Lieu(x) propice(s) à l'activité pédagogique

- Forêt
- Cour d'école
- Parcs et jardins
- Autour de l'eau (rivière, plage, lac...)
- Ferme-Verger-Potager
- Champ

Saison(s) favorable(s)

- Printemps
- Été
- Automne

Classes :

- 5ème
- 4ème
- 3ème

Domaines d'apprentissages cycles 2 à 4 :

- Arts plastiques
- Français

Compétences développées :

- étudier et produire des métaphores
- enrichir son lexique
- apprendre à se connaître et à connaître les autres

Ressources nécessaires :

En amont, travailler sur la métaphore à l'aide d'un corpus d'exemples (en lien avec la nature, les possibilités sont multiples, dans la poésie comme dans le théâtre, le roman, l'autobiographie...).

Présenter aux élèves une banque d'adjectifs polysémiques, pouvant être utilisés à la fois pour un élément naturel et pour une personne (souple, droit, lumineux...). On peut aussi constituer cette banque de mots avec eux.

En cas d'une première sortie en nature, rappeler les règles élémentaires (ne pas arracher, ne pas mettre dans la bouche, prendre ce qui est déjà à terre, ne pas déranger les êtres vivants présents sur le lieu...).

Enfin, en guise d'inspiration, on peut visiter le site de [Marc Pouyet](#), artiste de land art.

Prérequis :

- Avoir déjà réalisé des œuvres de landart

- Vocabulaire : connaître du vocabulaire (adjectifs) relatif aux textures, au caractère moral d'une personne, et comprendre la notion de polysémie / sens propre / sens figuré

Objectifs :

- Réaliser son portrait en éléments naturels, en sachant justifier l'utilisation des éléments en lien avec son propre caractère
- Découvrir les œuvres d'Arcimboldo (éventuellement fait lors d'une séance en amont)

Matériel :

- Des éléments naturels à récolter
- Une fiche par élève ou binôme avec la banque d'adjectifs polysémiques,
- Des portraits d'Arcimboldo pour comprendre les attendus de réalisation
- Du papier et un stylo par élève pour légender les créations (facultatif)
- De quoi prendre des photos

Déroulement :

- Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir réaliser leur autoportrait métaphorique : représenter leur intériorité (leurs traits de caractère) à l'aide d'éléments de la nature.
- Demander à chaque élève de ramasser quelques éléments (se limiter à 2 ou 3) qui, selon eux, peuvent les représenter : une branche solide ou souple, une fleur lumineuse, douce...(ex : des pissenlits pour les yeux car personne joyeuse / lumineuse ; des feuilles douces pour la douceur de caractère...)
- Une fois la récolte terminée, chaque élève assemble ses éléments de la manière qu'il ou elle souhaite (composition d'un visage, d'une silhouette, ou forme abstraite).
- L'enseignante, en appui, peut :
- Montrer un exemple terminé (son propre autoportrait par exemple) ; - déambuler avec un petit groupe d'élèves en proposant des adjectifs face à des éléments naturels ;
- Apporter des éléments à des élèves qui "bloquent", commenter ces éléments avec eux pour déterminer s'ils leur correspondent ou pas.
- Les créations peuvent être photographiées et légendées sur place (à l'aide d'étiquettes disposées à côté de chaque élément) ou plus tard, numériquement.
- On peut organiser un tour d'observation pour découvrir les créations des autres.
- Présenter oralement son portrait au groupe en justifiant les choix

Prolongement possible :

Plusieurs possibilités de travaux d'écriture :

- Mettre son portrait en mots, sous forme d'un paragraphe en prose, d'un poème de forme libre ou imposée... en travaillant particulièrement sur l'écriture de métaphores - raconter l'activité en insistant sur les difficultés rencontrées et les émotions ressenties - formuler un avis argumenté sur les créations des autres (par exemple, choisir sa préférée et expliquer pourquoi).

On peut bien sûr intégrer cette activité à une séquence sur l'autobiographie et l'autoportrait, avec un corpus littéraire et artistique.

Pour des cycles 2 ou début de cycle 3 : privilégier le portrait physique plutôt que moral.

Astuce, conseil :

C'est un exercice très simple concernant la mise en œuvre, mais qui demande une certaine maturité et capacité de réflexion chez vos élèves : à vous de voir avec quel groupe, quel niveau de classe vous pouvez vous lancer. Mais les élèves peuvent parfois nous surprendre !

Supports

Une description de cette activité via ce site web : https://www.instagram.com/p/DGvN9MP1rx-/?img_index=1



Dans tous les sens – Cycle 1 – Découverte du monde – Blandine Kesteman (Animatrice nature au CPIE Touraine-Val de Loire – 37)

Présentation :

Différentes activités à vivre présentées, avec comme fil conducteur un personnage en peluche sorti du sac : Mareuil l'écureuil

Objectifs : Développer ses 5 sens au contact des éléments naturels. Permettre à l'enfant de connaître un milieu naturel et de s'y sentir à l'aise.

Durée : 2h

Déroulement :

Mareuil l'écureuil sorti du sac, cherche un endroit pour s'installer et y vivre. L'animatrice raconte le conte de Mareuil.

- Il transporte avec lui une valise pleine de trésors. Présentation des trésors en les décrivant. Chaque participant doit alors explorer le milieu pour y retrouver l'ensemble des éléments présents dans la malle de Mareuil. Il s'agit de vérifier si l'endroit choisi par Mareuil pour y vivre regorge de belles choses ! Puis, on vérifie les éléments trouvés, on les nomme et on apporte des connaissances naturalistes. Jeu du kim vu.
- Mareuil ne souhaite pas s'installer dans un endroit qui ne sent pas très bon. Chaque participant est alors invité à créer un parfum en récoltant divers éléments. Les éléments sont froissés puis mélangés avec d'autres dans un écocup. Mareuil pourra ainsi respirer des odeurs agréables. Le contenu de chaque parfum sera déposé dans un cadre de bâtons au pied de l'écureuil.
- Mareuil remercie les participants puis leur annonce que sans amis, il ne restera pas vivre ici longtemps. Un temps d'écoute est proposé aux participants afin de vérifier si d'autres animaux vivent également ici (oiseaux, insectes ...) + les invite à revenir le voir.
- Mareuil est souvent inquiet quand la nuit arrive. Il se demande s'il réussira à se déplacer dans la pénombre. Mais si nous les participants y arrivons, alors il serait bien rassuré et s'installerait sans crainte !

Les participants sont invités à vivre un déplacement à l'aveugle (avec un bandeau) en longeant une corde (le fil d'Ariane) tendue entre plusieurs arbres pour y identifier les éventuels dangers que pourrait rencontrer Mareuil.

A l'issue du parcours, chaque participant reçoit un mini cadre avec du scotch double face qu'il pourra remplir en associant divers éléments prélevés sur le sol pour créer un beau tableau de ce milieu.

Après toutes ces preuves de bien vivre ici, Mareuil décide d'y rester et de s'y installer !

Une boisson est offerte aux participants pendant la pause réflexive sur l'activité vécue, surprise de Mareuil.

Le fil conducteur qui est la peluche peut être adapté à l'âge des participants et se substituer à un vieux monsieur qui fait découvrir les trésors et secrets de nature !

La potion de Mareuil ou du vieux monsieur peut nous permettre d'attiser notre imagination en écoutant les secrets de la nature (arbres par exemple).

Matériel : torchon, gobelets à parfum, masques, sirop/confiture, corde, cartes paysages (avec du scotch double face)



Problèmes nature – Cycles 2 et 3 – Mathématiques – Amandine Buisson (enseignante membre du groupe école dehors de l'OCCE45)

Présentation :

Souvent on demande aux élèves de trouver la réponse à un problème, cette fois-ci le paradigme change on demande aux élèves de créer un problème, de l'exposer à leurs camarades, et d'être capable d'apporter une réponse aux problèmes posé en corrigeant leurs camarades.

Niveaux : GS à CM2

Prérequis :

- Avoir travaillé la structure d'un énoncé de problème

Objectifs :

- Créer des énoncés de problèmes
- Résoudre des problèmes mathématiques

Matériel :

- Des éléments naturels à récolter
- Des dés de couleur (en fonction du niveau de classe : 1 dé unités, 1 dé dizaines, 1 dé centaines, 1 dé milliers)
- Des bouts de papier
- Des bouts de papier avec le nom d'une opération ou d'une grandeur (addition, soustraction, multiplication, division / partage ; longueur, masse, durée)
- Des feuilles format A5 (2 par équipe)
- Crayons, tablettes pour écrire
- Des barquettes en plastiques



Déroulement :

- Récolte d'éléments naturels dans le milieu (un exemplaire de chaque élément suffit ce sont les dés qui donneront les multiplicateur) et exposer tous les éléments au milieu de manière bien visible
- Chacun écrit sur un bout de papier le nom d'un animal vivant dans ce milieu
- Former des équipes de 2 ou 3
- Chaque équipe reçoit une barquette avec les dés, une tablette pour écrire, un crayon et une feuille format A5
- Chaque équipe pioche / choisit librement / choisit avec contrainte un animal
- Chaque équipe pioche un papier opération / grandeur
- Chaque équipe lance ses dés et écrit le nombre obtenu sur son papier. Relancer une 2^{ème} fois pour obtenir un 2^{ème} nombre
- A présent, chaque équipe dispose de 2 nombres, un animal, une opération ou une grandeur et des éléments naturels étalés au milieu
- Chaque équipe va devoir inventer un problème mathématique avec ces éléments. Une fois l'énoncé créé et écrit, souligner la question, puis préparer la correction du problème sur une autre feuille A5

Les étapes suivantes peuvent être différées à un autre moment, ou même en classe.

- Une fois que chaque équipe a créé son problème, échanger les problèmes pour résoudre ceux des autres équipes.
- Quand plusieurs problèmes ont été résolus, chaque équipe récupère ses problèmes à corriger.

Adaptations :

- Le nombre de dés : nombres à adapter au niveau de classe
- L'écriture des énoncés en dictée à l'adulte en GS / CP
- Imposer ou non une opération / grandeur
- Opérations à adapter au niveau de classe
- Favoriser la manipulation en récoltant le nombre d'éléments naturels nécessaire pour résoudre le problème
- Avoir au préalable écrit sur les petits papiers des catégories ou familles d'animaux pour travailler la classification et garantir la diversité des personnages de chaque histoire.
- On peut imposer une unité pour le problème, des mètres, des durées ...
- On peut imposer un mot, un code, un problème écrit en alexandrins pour plus de transversalité (toujours en fonction des niveaux)
- On peut aller chercher plusieurs versions du même élément de la nature, pour visualiser les paquets concrètement (si ça ne nécessite pas de cueillir, dans la limite des stocks disponible)



Exemple d'énoncés de problèmes imaginés pendant l'atelier :

Par exemple : on pioche un papier il s'agit du sanglier. On fait 2 jets de 4 dés et on obtient 2226 et 4426.

On doit écrire une histoire avec ces données et on doit ajouter un élément de la nature. Je vois que dans la barquette il y a de l'écorce je propose : Le sanglier fait son bain de boue, il va se frotter contre de l'écorce, avant de se gratter il a 4426 poils, puis après il en a plus que 2226, combien en a-t-il perdu ?

Une charette est en train de
construire son nid. Elle parcourt
445 m pour récupérer des brindilles
puis 415 m pour récupérer de
la mousse.
Quelle distance a-t-elle parcouru en
tout ?
 $445 + 415 = 860 \text{ m}$

Dans la forêt de Chambord, une
population de 35 ^{margassins} ~~sangliers~~ mangent
chaque année 4121 glands de
chêne chacun -
Combien de glands sont mangés chaque
année ? en tout ?
$$\begin{array}{r} 4121 \text{ } \textcircled{1} \\ \times 35 \\ \hline 20605 \\ + 123630 \\ \hline 144235 \end{array}$$

Mon petit coin nature - Cycle 2 et 3 – Sciences et découverte du monde – Guillaume Nioncel (animateur nature à Cher emploi animation – 18)

Présentation :

Un jeu de plateau interactif et coopératif sur tableau blanc où les élèves doivent aménager un territoire (animaux, aménagements, éléments humains) pour y installer la biodiversité tout en respectant l'équilibre de la chaîne alimentaire et les besoins vitaux de chaque espèce.

Objectifs :

Comprendre la notion d'habitat et de réseau trophique : associer un animal à ses ressources alimentaires et à son abri pour qu'il puisse survivre sur le territoire.

Identifier les aménagements favorables et défavorables : Prendre conscience de l'impact des activités humaines et identifier les structures d'accueil bénéfiques (haies, nichoirs, mares, ruches) vs les éléments perturbateurs ou incompatibles (chat domestique près du nichoir, tondeuse, etc.).

Initier à la pensée systémique : Réaliser que l'introduction d'un élément sur un territoire a des conséquences directes sur les autres espèces présentes.

Compétences travaillées :

- **Sciences & naturaliste** : Classer et associer des êtres vivants selon leurs régimes alimentaires (chaînes alimentaires simples) et leurs milieux de vie ; utiliser un vocabulaire naturaliste précis (héron, martin-pêcheur, triton, nénuphar, frayère).
- **Transversales** : Débattre, argumenter pour valider ou refuser le placement d'une carte par un camarade, collaborer pour résoudre le défi du territoire équilibré.
- **Logique** : Catégoriser des données visuelles et identifier des anomalies ou des incompatibilités écologiques.

Durée : adaptable de 1h à 2h

Période : Toutes saisons, mais idéal en automne/hiver (pour préparer les sorties sur le terrain)

Lieu : En classe (sur grand tableau ou feuille A3 par petit groupe) ou en extérieur (école du dehors) avec le tableau blanc posé sur une bâche de regroupement.

Matériel : tableau blanc, feuilles A3, crayons, images plastifiées

Déroulement :

1. Introduction et appropriation (20min)

- **Mise en situation** : L'animateur dessine la mare sur le tableau. *"Voici un territoire vierge. Nous allons devoir y réinstaller la nature, mais attention, la nature ne s'installe pas n'importe comment. Pour qu'un animal vienne, de quoi a-t-il besoin ?"* (Émergence des concepts : manger, se cacher/dormir, se reproduire).

2. Le défi du territoire équilibré (30 min)

Étape 1 (L'Habitat) : Les élèves viennent placer leur animal là où il vit (ex: la grenouille ou le canard *dans* ou *au bord* de la mare, le héron sur la rive).

Étape 2 (Le Gîte et le Couvert) : L'animateur étale les cartes "aménagements", "végétaux" et "proies/nourriture" au sol. Les élèves doivent venir chercher ce qui manque à leur animal pour valider sa survie.

Exemple : L'élève qui a la mésange doit aller chercher le nichoir et la carte "insectes/végétaux". L'élève qui a le martin-pêcheur doit s'assurer qu'il y a des petits poissons et un perchoir (arbre).

3. L'apparition des incompatibilités et des menaces (20 min)

- L'animateur introduit les cartes "perturbatrices" (le chat, la tondeuse, le prédateur introduit en surnombre comme les poissons rouges dans la mare).
- **Le débat mouvant** : On regarde le tableau. *"Le chat est placé juste sous le nichoir de la mésange. Est-ce que ça fonctionne ?"*, *"La tondeuse passe partout, reste-t-il des fleurs pour l'abeille ?"*. Les élèves déplacent les cartes pour résoudre les conflits (ex: éloigner le chat, créer une zone de fauche tardive/prairie sauvage).

Bilan et conclusions (20 min)

- Validation finale du tableau : a-t-on réussi à créer un territoire où tout le monde peut vivre en harmonie ?
- Synthèse orale : Pour protéger ou faire venir une espèce, de la regarder, il faut protéger tout son écosystème (sa maison et son garde-manger).

Adaptation selon les niveaux :

Cycle 2 (CP - CE2) : Focus sur les "Besoins primaires et habitats"

- On simplifie les chaînes alimentaires : l'animal mange ou est mangé (Grenouille/Héron).
- On travaille de manière très visuelle : l'animal doit toucher sa nourriture ou sa cachette sur le tableau. L'accent est mis sur l'histoire (l'imaginaire de la vie de la mare).

Cycle 3 (CM1 - 6ème) : Focus sur les "Écosystème et biodiversité/aménagements"

- On pousse l'analyse des réseaux trophiques complexes (un même insecte sert à la fois de proie au triton, à la mésange et à la chauve-souris).
- On insiste fortement sur les aménagements d'origine humaine : comment l'homme peut-il compenser la destruction des milieux (remplacement d'un vieux tronc creux abattu par un nichoir artificiel, création d'une haie pour reconnecter deux espaces forestiers - corridor écologique).





Traces et indices d'animaux / Aiguise ton regard – Cycles 2 et 3 – Découverte du monde, sciences, apports naturalistes – Claire Heslouis (animatrice nature au CPIE Brenne-Berry – 36)

Présentation : Animation d'observation de la nature, adaptée pour une première rencontre, autour des traces et indices d'animaux.

Durée : 2h

- **Objectifs** : Développer le sens de l'observation
- Comprendre la notion de traces et indices
- Appréhender la richesse faunistique d'un territoire à travers la recherche d'indices de présence / Sensibiliser à la faune locale
- Être capable d'identifier des traces et indices et de formuler des hypothèses
- Être capable de trouver des traces et indices

- **Déroulement** : Échange sur les animaux que chacun·e souhaite voir et leurs traces
- Réflexion sur la difficulté d'observer directement les animaux
- Parcours le long d'une corde avec observation et comptage d'objets venant du bureau de l'animatrice. Mise en commun des observations (décompte). Vérification collective sur le parcours. Dehors, les enfants suivent, un par un, une corde tendue entre des arbres ou autres le long de laquelle des objets insolites (issus du bureau) ont été disposés. Ils doivent les repérer sans les communiquer à leurs voisins, ni les ramasser. Ils comptent dans leur tête et essaient de retenir ce qu'ils ont vu. Puis, une fois que tout le monde est passé, l'animateur.trice fait le point sur ce qui a été vu. L'ensemble de la classe refait le parcours, avec possibilité d'échanger avec les voisins pour se montrer les objets.
- Identification d'animaux locaux à partir de photos
- Activité en groupe : associer traces/indices à un animal (observer, toucher, sentir) : Les enfants sont en cercle autour d'une dizaine ou plus d'indices de présence placés sur une photo retournée. Ils sont répartis en groupes (2 ou plus selon l'effectif). L'animateur.trice fait piocher 1 élève d'un groupe. Ce dernier doit proposer le nom de l'animal puis l'indice qu'il a pu laisser parmi ceux présentés devant. Si le groupe a bon, la photo placée sous l'indice est retournée et le groupe conserve la photo (comme 1 point). Le groupe suivant joue de la même manière et ainsi de suite. L'animateur.trice fait quelques apports si nécessaires et présente les derniers indices non abordés si c'est le cas.
- Dehors, les enfants devront par groupe repérer des traces et émettre des hypothèses quant à leurs origines. Ils devront ensuite proposer soit une explication sous forme d'histoire ce qui a pu se passer, soit inventer une histoire fantastique à partir des indices trouvés.
- Chaque groupe à son tour présente ses découvertes et l'histoire qu'il a imaginée. Puis, chacun à son tour s'exprime sur une découverte qui l'a particulièrement surpris ou un indice qu'il sait maintenant bien identifier.

- **Variantes / prolongements** : Adapter le parcours ou le type d'indices proposés

- **Idées complémentaires** : Partir en autonomie observer et rechercher des traces dans la nature



Les ombres - Cycle 1 – découverte du monde, de la matière et des objets – Angélique Chagnon (professeure des écoles détachée au CPIE Brenne-Berry – 36)

Présentation :

Différentes activités dehors qui permettent de débiter la notion des ombres (quoi ? où ? comment ? pourquoi ?), abordant également le vocabulaire du corps humain.

Objectifs :

- Mettre en évidence le rôle du soleil dans la formation des ombres
- Développer la représentation du schéma corporel
- Encourager la coopération

Compétences travaillées :

- Connaître quelques propriétés sur les ombres (soleil, espace)
- Prise de conscience des différentes “positions” du soleil au cours de la journée

Matériel :

- Craies
- Feuilles A4 ou A5 avec supports cartonnés
- Crayons de couleurs et / ou crayons de papier
- Un signal sonore (appeau ou autre...)
- Figurines d'animaux

Durée :

- ½ h à 2h (ou +) selon l'adaptation du temps dévolu à chaque activité listée ci-dessous... Je conseille de faire ces activités en plusieurs séances d'école dehors.

Lieux :

- Un endroit bitumé en 1er (cour de récréation, trottoir, parking, petite rue...)
- Un espace enherbé, dégagé, avec des matériaux naturels comme des branches, des bouts de bois... (proximité de bosquet souhaitée)

Période de l'année :

- Toutes saisons à une seule condition : il doit y avoir du soleil !

Prérequis :

- Avoir étudié la différence entre le jour et la nuit.

Déroulement :

- **Activité 1 : « Chat ombre » :**
 - jeu du chat et de la souris, par 2 : les chats attrapent l'ombre de la souris en essayant de marcher sur l'ombre.
 - au signal (un appeau), on s'arrête et on s'interroge sur ce qu'est une ombre, pourquoi, comment... Inversement des binômes.
- **Activité 2 :** en binôme, **tracer l'ombre de son camarade sur le sol**, et inversement. En variation on peut aussi créer des ombres d'insectes ou de monstres à plusieurs, on rentre dans l'ombre dessinée de l'autre ou en tout cas on essaie... On s'amuse à faire les lettres en ombre avec le corps
- **Activité 3 :** avec des figurines d'animaux de petit format, les mettre sur une feuille au sol et **détourer leurs ombres**. On teste l'ombre de différents profils du même animal. Variables / prolongements : on dessine le décor autour de l'ombre de l'animal avec l'ombre d'éléments naturels. On laisse l'animal sur sa feuille au soleil et on dessine son ombre à 3 moments différents de la journée. On superpose et met en scène les animaux. On crée une histoire à partir des dessins réalisés...
- **Activité 4 :** Faire l'**ombre** d'un camarade, ou d'un arbre, ou d'un petit monument, **avec des éléments naturels**... Travail sur les lignes
Remarques, observations et questionnements : Est-ce qu'on remplit le contour ou pas ? Est-ce que le contour ressort pareil selon le fond (doit-on mettre un drap blanc ou de couleur unie?), Qu'est-ce qui distingue les ombres ? Qu'est-ce qui cache une ombre ? Consignes supplémentaires possibles : remplissage différencié tête : feuille, corps : bâtons...

Il est possible de remarquer que l'ombre bouge selon les heures, à renouveler donc 2 ou 3 fois dans la journée... Ou, si l'activité se fait en cycle 2, travailler l'heure en complément de ces compétences.

Activités librement inspirées, entre autres, d'une séquence de 3 séances sur les ombres, dans "Sciences à vivre" aux Editions Accès (ici revisitée également !) : <https://www.edumoov.com/fiche-de-preparation-sequence/153124/explorer-le-monde-du-vivant-des-objets-et-de-la-matiere/gs/les-ombres-de-la-cour-d-apres-sciences-a-vivre-acces-editions>

Idées complémentaires :

- Autres ressources évoquées : Conférence d'Anne-Louise Nesme <https://www.nesme-pygmalion.fr/publications-et-contributions/>
- De nombreuses autres idées d'activités sur le thème "lumière et ombres" sur la Fondation La Main à la pâte : <https://fondation-lamap.org/preparez-votre-classe/themes-scientifiques-premier-degre/lumiere-ombres-et-couleurs/lumiere-ombres>





Le Jeu libre en école dehors - Tous cycles – Tatiana Chartrain (animatrice nature à Sauvageonne – 41)

Introduction du jeu libre par un temps de rassemblement : observation pour repérer le lieu de rdv, gestion du temps par l'animatrice avec un signal de rassemblement (on doit l'entendre et la voir).

Temps libre puis temps commun avec plusieurs questions :

- **Vous avez fait quoi ?** rien, poutre, cabane, observation, guirlande, ramasser, toucher, questionnement sur quoi faire, balade, marcher, grimper sur un tronc très haut, faire une sieste, chercher des petites bêtes, essayer d'attraper une grenouille, ramasser des bâtons, discuter avec un autre
- **Comment vous êtes-vous senti ?** déstabilisé, un peu perdu, sans consigne, liberté de rien faire, questionnement sur à quoi jouer, besoin de temps pour s'y mettre, envie d'aller vers les autres, tout seul on n'a pas forcément d'idées, sentiment de plénitude
- **Maintenant comment vous sentez vous ?** bien, apaisé, calme, envie d'y retourner, temps à soi, abstraction bruits extérieur

Réflexions soulevées : sollicitations de certains enfants qui ne savent pas quoi faire ou veulent qu'on leur propose des idées, dur de lâcher prise sur ce temps perçu comme « sans objectif », difficile de laisser les enfants aller où ils veulent, la question de l'ennui, la liberté ça peut faire peur, comment on projette nos peurs sur les enfants, défi de se créer une activité, comment on valorise ce temps après,

A quel moment de la séance faire ce temps : au début (temps d'exploration, de découverte), à la fin (souvent trop court), en alternance pendant la séance, essayer plusieurs choses, prévoir un lieu pour le temps libre différent du lieu pour les activités plus dirigées

Sécurité : règles à poser au départ, corde à ne pas dépasser, observer lors de la 1ère séance le lieu (repérer les dangers, définir les règles communes), désigner un responsable sécurité

Place des parents : appuie, veille aux limites, grille d'observation des compétences travaillées par les enfants pendant ce temps

Retours d'expériences :

- Mes grande section ils ont peur, je suis obligée de les « pousser » à s'éloigner sinon ils restent près de moi
- Petite section – moyenne section : « temps de découverte libre » les élèves adorent ça, ils le distinguent bien de la récréation. Émerveillement de champignon en champignon, la germination. Exploration physique (touchent, courent...). Après ils ont besoin d'un temps de récré dans la cour.
- Petite section au CP : sortie hebdomadaire. Au début les petits sont un peu immobiles puis sont emmenés par les autres. Ils deviennent de plus en plus créatifs, l'imaginaire se développe dans le temps. Dehors ce ne sont pas les mêmes groupes qui se forment. En tant qu'enseignante on rebondit sur ce qu'on observe.
- Une enseignante sort dans différents lieux. Les activités inventées sont variables selon les lieux (camping, stade, derrière l'école, sentier promenade) : marchande, pirates, resto, activités artistiques, cabanes.
- Une enseignante a été inspectée pendant une séance d'école dehors (elle avait volontairement proposé ce temps). Ça s'est bien passé et l'IEN est resté plus longtemps que prévu.

Ressources :

- Affiches bougribouillons sur le jeu libre : <https://bougribouillons.com/le-jeu-libre-1/>
- Grille d'observation de Sarah Wauquiez (en annexe de ce compte-rendu) : elle peut être donnée aux parents comme guide d'observation et leur donner une mission pendant ce temps

- L'arbre d'Ostend et autres dérivés comme les feuilles des humeurs (en annexe de ce compte-rendu) : on peut demander à l'enfant de s'y situer après un temps de jeu libre



LE JEU LIBRE DANS LA NATURE

Par Mathilde DE CACQUERAY - Graine Centre-Val de Loire

À partir du
Cycle 1

20 min à 1h

MAINS DANS LES POCHE

- Avoir un son de rappel (un appeau, un instrument de musique, un cri d'animal que les enfants peuvent reproduire)
- On peut mettre du matériel à disposition (loupes ou boîtes loupes, petits outils, guides de détermination, livres...)
- Une grille d'observation pour observer les compétences mises en œuvre et les intérêts des enfants

OBJECTIFS

- Se familiariser avec le lieu d'école dehors
- Créer un lien affectif avec la nature
- Susciter la curiosité, l'exploration
- Développer la confiance en soi, la conscience de soi et des autres, la socialisation, l'imagination, le langage, la concentration, l'empathie, la motivation et de réinvestir des apprentissages

DÉROULÉ

Le jeu libre est un jeu initié et régulé par l'enfant. Posez les règles de sécurité et le périmètre et laissez-les jouer. Attention, l'enfant a besoin de temps pour s'inventer un jeu.

Une fois les enfants réunis, vous pouvez transformer ce jeu en apprentissage de plusieurs façons :

- En verbalisant : l'élève raconte ce qu'il ou elle a fait aux autres,
- En explicitant : l'enseignant-e met en évidence ce que l'enfant a appris en faisant ce jeu,
- En prolongeant : proposer à l'enfant d'aller plus loin la prochaine fois, un nouveau défi, de montrer ce qu'il a fait aux autres...

QUELQUES CONSEILS

Parfois, des enfants peuvent avoir du mal avec ce temps de liberté. On peut alors proposer de prolonger des activités réalisées en ateliers guidés, d'aller vers les autres pour voir ce qu'ils font, ou proposer des temps de jeu libre sur un laps de temps progressif (pas trop long au départ).

Souvent les enfants qui ont pris l'habitude de ce rituel sont en attente de ce temps de jeu. Suivant les enseignant-es, ils ou elles peuvent le faire au début en arrivant sur le lieu, plutôt à la fin, ou plusieurs fois dans la séance. Certain-es enseignant-es proposent parfois des séances entières de jeu libre pour rebondir ensuite sur leurs projets et leurs découvertes sur les séances suivantes. Chacun-e fait à son rythme suivant sa classe et son propre ressenti.

40



LE JEU LIBRE DANS LA COUR DE RÉCRÉATION

Par Aline GILBERT - École maternelle Louise Michel - Bourges (18)

Cycle 1

30 à 45 min

PRÉPARATION NÉCESSAIRE

- Environnement préparé : veiller à ce que les espaces « naturels » auxquels les enfants auront accès soient sécurisés.
- Cuisine à gadoue, ustensiles et contenants divers de récupération
- Loupes et boîtes loupes
- Table, bâche au sol
- Jerrycan contenant de l'eau
- Cordes tendues pour favoriser les expériences motrices
- Bottes et combinaisons de pluie pour chaque enfant

OBJECTIFS

- Découvrir les espaces naturels et la biodiversité de la cour de récréation
- Nourrir les besoins moteurs, affectifs et cognitifs des enfants
- Développer la confiance en soi
- Favoriser la coopération

DÉROULÉ

Préparer et porter le matériel nécessaire en début de récréation avec les enfants. Leur permettre ensuite de choisir librement leurs activités, en les accompagnant selon leurs besoins et leur imagination.

Cuisine à gadoue

Mettre à disposition des enfants les ustensiles et l'eau... Un-e adulte est présent-e pour l'utilisation de l'eau, suggérer si besoin des activités, favoriser le langage, les échanges, observer les activités, les interactions...

Observer le vivant

Les plantations, les plantes, les haies, les arbres et les petites bêtes de la cour (bac de jardinage), les oiseaux... Écouter et reconnaître les chants des oiseaux (travail en amont en classe avec photos et enregistrements)

Investir les espaces « naturels » et développer librement sa motricité

Utiliser les cordes tendues permettant aux enfants de descendre ou monter dans les espaces en pente, se déplacer librement entre les buissons et arbustes, un-e adulte est présent-e en retrait et veille à la sécurité, à la mise en confiance des enfants.



QUELQUES CONSEILS

Les enfants sont naturellement attirés vers les espaces de nature, non bétonnés : les flaques d'eau, la terre autour des arbres, les espaces de plantations délimités par des barrières qui privent normalement les enfants des arbustes, des haies...

Cette observation faite, comment permettre aux enfants de pouvoir agir selon leurs besoins ?

La première chose est de leur fournir une tenue adaptée, avec laquelle il n'y aura aucun problème à ce que l'enfant se salisse, se mouille. La seconde, est la préparation de l'environnement par les adultes : taille des branches dangereuses, installation d'éléments qui permettent de faciliter la motricité (corde), objets permettant d'expérimenter librement le milieu et la présence d'adultes faisant preuve d'une bonne dose de lâcher prise et d'enthousiasme !

41

Architecte nature et cabanes géométriques – Cycle 3 – Mathématiques / géométrie, technologie – Marie Nicole (animatrice nature à Eure-et-Loir Nature – 28)

Résumé de l'activité :

Suivre un programme de construction en pleine nature

Dispositif pour les élèves : en petit groupe

Régularité : Activité ponctuelle (1 séance)

Durée : Plus d'une heure

Lieu(x) propice(s) à l'activité pédagogique :

- Forêt
- Cour d'école
- Parcs et jardins
- Champ

Saison(s) favorable(s) : toutes les saisons

Classes :

- CM1
- CM2
- 6ème
- 5ème

Domaines d'apprentissages cycles 2 à 4 :

- Interdisciplinaire
- Mathématiques
- Technologie

Compétences développées :

- Développer son imaginaire
- Travailler en équipe
- Construire, créer, manipuler
- Lire et comprendre un programme de construction complexe
- Réviser le vocabulaire et les notions géométriques du cycle 3
- Faire de la géométrie par la manipulation - Être dans le concret

Liste du matériel :

- Fiche jointe avec les consignes de construction
- Des éléments naturels trouvés sur place
- De la laine et/ou ficelle
- Des ciseaux, des règles et mètres rubans, des équerres

Déroulement de l'activité pédagogique :

Mettre les élèves en groupes et leur donner la fiche de construction.

Laisser le matériel à disposition de tous.

Mise en activité autonome. L'enseignant aide, étaye, guide, réajuste si besoin.

Réflexion, discussions, recherches.... Et voilà de belles cabanes colorées format miniature !

Une fois l'activité finie, prendre le temps d'observer collectivement et de commenter les constructions de chaque groupe. Mettre ainsi en évidence les différences et donc les incompréhensions de certains groupes.

Prolongements :

Quel lien avec la classe dedans ?

Le lendemain (ou un autre jour), reprendre ce même travail en classe pour éliminer les erreurs d'interprétation.

Redonner aux élèves une fiche avec les consignes de construction (à l'échelle d'une feuille A4).

Re-mise en groupes et dessins géométriques de leur village miniature.

Mise en commun corrective pour éliminer les difficultés et voilà une belle activité de révisions !

Supports

Description de l'activité via le site web suivant :

https://www.instagram.com/p/C2IR6SWK_Xc/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

Fiche consignes de construction dehors :

Notre village miniature et coloré

Construire un décor de village dans la nature en respectant les consignes suivantes.

Il y a une grande route au milieu de ce village.

La première maison, de forme carrée, est située à 40 cm au nord de la route. Son plancher mesure la moitié de 1 m de long et il est parallèle à la route. Ce plancher est perpendiculaire aux murs de gauche et de droite. Ces murs mesurent la même hauteur que le toit. La hauteur de la porte est 5 fois plus petite que la longueur du plancher. La largeur de cette porte est de 3,5 cm.

La deuxième maison a deux niveaux. Elle est située à 30 cm à droite de la première maison. Le plancher mesure 60 cm. Les murs du rez-de-chaussée mesurent 40 cm et ils sont perpendiculaires au plancher. Le plancher de l'étage est une droite parallèle au toit espacée de 25cm. Le toit est un triangle équilatéral. N'oublie pas la cheminée qui est perpendiculaire à la route. Elle mesure 10 cm (de haut) par 5,5 cm.

Le troisième bâtiment du village est une école. Elle est située du côté sud de la route. Son plancher mesure moins de 80 cm. Ses murs étranges tiennent en formant un angle aigu (plus petit qu'un angle droit) avec le plancher et mesurent 60 cm. Le toit a la forme d'un losange et au centre une fenêtre carrée de périmètre 40 cm laisse entrer la lumière du soleil dans le bâtiment au grand bonheur des élèves qui adorent la nature.

Bonne construction les architectes !!!

Fiche consignes de construction sur papier :

Le village miniature et coloré réalisé par les architectes en herbe

Refaisons le même travail, sur papier cette fois

Prends ta feuille en format paysage. Au milieu, trace une droite séparant la feuille en deux parties égales : ce sera la route du village.

La première maison, de forme carrée, est située à 1 cm au nord de la route.

Son plancher mesure la moitié de 10cm de long et il est parallèle à la route.

Ce plancher est perpendiculaire aux murs de gauche et de droite. Ces murs mesurent la même hauteur que le toit (le toit est un triangle équilatéral). La hauteur de la porte rectangulaire est 5 fois plus petite que la longueur du plancher. La largeur de cette porte est de 0,5 cm.

La deuxième maison a deux niveaux. Elle est située à 8 cm à droite de la première maison. Le plancher mesure 6 cm. Les murs du rez-de-chaussée mesurent 4 cm et ils sont perpendiculaires au plancher. Le plancher de l'étage est une droite parallèle au toit espacée de 2,5cm. Le toit est un triangle isocèle rectangle. N'oublie pas la cheminée qui est perpendiculaire à la route. Elle mesure 1 cm (de haut) par 0,5 cm.

Le troisième bâtiment du village est une école. Elle est située du côté sud de la route. Son plancher mesure moins de 15 cm. Ses murs étranges tiennent en formant un angle aigu (plus petit qu'un angle droit) avec le plancher et mesurent 7 cm. Le toit a la forme d'un trapèze et au centre trois fenêtres carrées de périmètre 4 cm laissent entrer la lumière du soleil au grand bonheur des élèves qui adorent la nature.

Bonne construction les architectes !!!



Gâteau fractions – Cycles 2 et 3 – Mathématiques – Amandine Buisson (enseignante membre du groupe école dehors de l'OCCE45)

Niveaux : CE1-CE2

Prérequis :

- Avoir découvert les fractions de base (un demi, un quart, un tiers)

Objectifs :

- Lire et représenter les fractions « de base »
- Comparer des fractions de même dénominateur
- Repérer visuellement des fractions équivalentes

Matériel :

- Des éléments naturels à récolter ; des bouts de bois à trouver sur place
- Des grandes barquettes ou grands couvercles de boîte de formes ronde, carrée, rectangulaire
- Des papiers avec le nom des fractions : $\frac{1}{2}$; $\frac{2}{2}$; $\frac{1}{3}$; $\frac{2}{3}$; $\frac{3}{3}$; $\frac{1}{4}$; $\frac{2}{4}$; $\frac{3}{4}$; $\frac{4}{4}$; $\frac{1}{6}$; $\frac{2}{6}$; $\frac{3}{6}$; $\frac{4}{6}$; $\frac{5}{6}$; $\frac{6}{6}$;
- La fiche enquête

Déroulement :

Séance 1 : Lire et représenter les fractions de base

- Chaque équipe de 2 reçoit une barquette ou un couvercle qu'il commence par remplir de terre pour réaliser la base du gâteau (étape facultative)
- Chaque équipe doit représenter $\frac{1}{2}$: pour cela, chercher un bout de bois pour couper en 2 et remplir une zone avec un élément naturel. Bien rappeler l'importance des parts égales dans une fraction.
- Prendre une photo des différentes réalisations (pour avoir la même fraction représentée sous plusieurs formes : ronde, carrée, rectangulaire)
- Chaque équipe représente maintenant $\frac{2}{2}$; choisir des éléments naturels différents pour chaque zone, afin de bien distinguer le nombre de parts.
- Prendre de nouveau des photos
- Faire de même avec toutes les fractions en demis, tiers et quarts

En classe, imprimer les photos et fabriquer un petit jeu : les élèves doivent trier toutes les photos représentant $\frac{1}{2}$; $\frac{2}{2}$; $\frac{1}{3}$...



Séance 2 : Lire et représenter les fractions de base

- Chaque équipe de 2 reçoit le nom d'une fraction à représenter (demis, tiers, quarts, sixièmes)
- Chaque équipe de 2 reçoit une barquette ou un couvercle qu'il commence par remplir de terre pour réaliser la base du gâteau (étape facultative). Puis réaliser la fraction piochée.
- Mettre toutes les boîtes au milieu et collectivement, réassocier les étiquettes avec le nom des fractions à la bonne boîte.



Séance 3 : Comparer des fractions / trouver des fractions équivalentes

- Chaque équipe de 2 reçoit le nom d'une fraction à représenter et sa boîte. Représenter la fraction. ATTENTION pour le PE : pour pouvoir comparer, la forme des boîtes/couvercles est importante : donner toutes les fractions en quarts aux équipes ayant la même forme de boîte ; idem pour les autres types de fractions ; donner les fractions en sixièmes aux équipes ayant des grandes boîtes rectangulaires (plus facile pour représenter)
- Une fois toutes les fractions réalisées (chaque groupe peut en réaliser plusieurs), mettre toutes les boîtes au milieu.
- Chaque équipe reçoit une fiche enquête à compléter en observant les boîtes.
- Chercher collectivement toutes fractions égales à 1 ; à $\frac{1}{2}$

Fiche enquête : comparaison de fractions

En observant les gâteaux fractions, compare les fractions suivantes :

$$\frac{1}{2} \dots\dots \frac{2}{2}$$

$$\frac{3}{4} \dots\dots \frac{2}{4}$$

$$\frac{3}{6} \dots\dots \frac{5}{6}$$

$$\frac{1}{4} \dots\dots \frac{4}{4}$$

$$\frac{4}{6} \dots\dots \frac{3}{6}$$

$$\frac{1}{4} \dots\dots \frac{4}{4}$$

Découverte des oiseaux - Tous cycles - Vocabulaire, adjectifs, géométrie – Guillaume Nioncel (animateur nature à Cher emploi animation – 18)

Mise en bouche de l'animation :

Chaque participant-e ferme les yeux pour écouter les chants d'oiseaux. Il déplace son bras dans la direction du chant. Référence au rituel suédois, le gökotta, qui propose de se lever tôt le matin afin de profiter de la nature et mieux commencer sa journée.

Recueil de connaissances :

Qu'est-ce qu'un oiseau ? pour dégager les critères physiques (plumes, 2 pattes, bec, œuf, nid...).

Donner le nombre d'espèces.

Pourquoi les oiseaux se déplacent-ils ? (lié à la nourriture).

Observer des nids variés (fauvette, tourterelle, troglodyte mignon).

Pourquoi ne pas nommer les espèces ?

Pour engager une approche sur le lexique.

Donner une figurine oiseau en bois peint pour la décrire et apporter le vocabulaire précis : casquette, poitrine ou cravate, flanc, dos, queue, croupion...qui permet de différencier les espèces entre elles

À partir d'un support plastifié de photos couleur d'espèces, associer la silhouette décrite par l'éducateur-trice : bec recourbé, grande queue, long bec...

Pourquoi les oiseaux sont-ils différents ?

Pour se montrer mais leur différence est aussi liée à leur régime alimentaire (piscivore, insectivore, granivore, carnivore, fouisseur, filtreur).

Associer le nom de son régime avec un outil, une image du bec et une texture d'aliment.

Cette démarche peut être proposée avec les pattes.

Atelier écoute de chant avec une application en se concentrant sur la syllabe écrite du chant produit (support texte à disposition).



Petites bêtes de l'eau - Tous cycles – Approche naturaliste – Claire Heslouis (Animatrice nature au CPIE Brenne-Berry – 36)

Lieu : dans la mare forestière et dans l'étang

Matériel : Épuisettes, petits bacs, cuillères et ou pinceaux pour transvaser délicatement les petites bêtes

Rappel des règles de protection des animaux et de l'environnement

En demi-groupes, on récupère la faune de chacun des sites à l'épuisette puis à l'aide d'une clé de détermination, on essaie d'identifier les espèces

Travail sur : larve – Adulte, Le milieu, le vocabulaire associé.

On peut utiliser l'outil numérique pour photographier, et également effectuer des recherches complémentaires en classe pour réaliser des exposés.

Remettre à l'eau en leur disant merci !





LES PETITES BÊTES DE L'EAU

Par Claire HESLOUIS - CPIE Brenne-Berry (18-36)



À partir
du **Cycle 1**



2h30



OBJECTIFS

- Découvrir la faune aquatique
- Respecter les consignes et les êtres vivants
- Acquérir un vocabulaire spécifique et découvrir un écosystème
- Travailler en groupe



PRÉPARATION NÉCESSAIRE

- Épuisettes,
- Aquarium ou bacs en plastiques,
- Cuillères à soupe,
- Petits pots transparents,
- Outils d'identification

SCIENCES

DÉROULÉ

Après un temps calme au bord de l'eau où les enfants observent et écoutent ce qu'il y a autour d'eux, les répartir en plusieurs groupes, chacun étant équipé d'un bac type aquarium pour placer les bêtes capturées, de cuillères à soupe pour prélever les bêtes et d'épuisettes (1 pour 2). Chaque groupe choisit un site. Les enfants remplissent le bac qu'ils posent à un endroit facile d'accès mais pas dans le passage afin de ne pas le renverser. Chacun-e leur tour, les enfants vont donner des coups d'épuisette dans l'eau en essayant de frotter **DÉLICATEMENT** les plantes aquatiques et ou le fond de la rivière ou mare. Ils ou elles regardent ensuite ce qui a été attrapé, en choisissent pour les mettre dans leur aquarium à l'aide de la cuillère et relâchent le reste (vase, plantes, sable...) dans l'eau.



Après un temps de capture suffisamment long, les enfants apportent délicatement leur aquarium dans un espace dédié à l'étude (aidé d'un adulte pour les plus jeunes ou les plus maladroit-es). Chaque groupe observe sans toucher les petites bêtes de son aquarium : que font-elles ? Comment se déplacent-elles ? Comment respirent-elles ? Ils ou elles en sélectionnent 3 à placer dans des pots transparents séparés et les déterminent à l'aide d'une fiche d'identification.

Ensuite, les groupes présentent chacun leur tour les 3 petites bêtes. L'animateur-trice ou l'enseignant-e apporte des compléments si nécessaires (larve, adulte, alimentation, anecdote...). Les enfants font passer les 3 pots puis miment un des 3 animaux. Les autres doivent deviner l'animal mimé parmi les 3 présentés. Chaque groupe passe puis les enfants relâchent délicatement au même endroit que leur pêche les petites bêtes dans l'eau et vérifient qu'il n'y en a plus du tout dans le bac.

QUELQUES CONSEILS

Délimiter les zones de pêche : les enfants sont très enthousiastes sur ce genre d'activité et peuvent vite courir d'un point à l'autre en bousculant les aquariums au sol.



POUR ALLER PLUS LOIN ...

- Il est possible de faire dessiner le site où le groupe s'est placé et de localiser sur ce dessin où ils ou elles ont attrapé les petites bêtes.
- Après avoir relâché les animaux, proposer un jeu sur la chaîne alimentaire à partir des êtres vivants observés : plantes, différentes petites bêtes.

57

Adjectifs contraires et création d'histoires – Cycle 3 – Français – Blandine Kesteman (Animatrice nature au CPIE Touraine-Val de Loire – 37)

Présentation :

Animation autour des adjectifs et de leurs contraires, combinée à une activité de création d'histoires déroulantes (tissu qui se déplie au fil du récit).

Objectifs :

- Travailler le vocabulaire (adjectifs et contraires)
- Développer l'expression orale et l'imaginaire
- Favoriser la coopération

Déroulement :

- Tirer une étiquette avec un adjectif
- Trouver un élément correspondant
- Rechercher son binôme (adjectif contraire)
- Découverte d'une histoire dérolante
- Création d'une histoire dérolante en binôme ou la suite de l'histoire présentée
- Présentation des histoires au groupe

Variantes / prolongements :

- Ajouter des contraintes (temps de conjugaison, type de phrases...)
- Travailler le schéma narratif

Idées complémentaires :

- Donner un début d'histoire et laisser inventer la suite
- Enregistrer puis retranscrire l'histoire (dictée)
- Illustrer les productions
- Construire une histoire en plusieurs groupes
- Loto des adjectifs avec pictogrammes
- Utiliser des marqueurs (drapeaux) plutôt que ramasser les objets
- Prendre des photos pour raconter plus tard



HISTOIRE DÉROULANTE

Par Amandine BUISSON - École primaire de St Aignan le Jaillard (45)



À partir
du **Cycle 1**



**10 à 30 min selon si
écoute ou invention de l'histoire**

FRANÇAIS
ORAL ET ÉCRIT



QUELQUES BRICOLES

- 1 tapis à dérouler
- Des éléments naturels ramassés et ordonnés



OBJECTIF

- Développer l'imaginaire
- Raconter une histoire structurée en fonction de son âge
- S'exprimer à l'oral

D'après «**UNE ÉCOLE À CIEL OUVERT**» de Sarah WAUQUIEZ

DÉROULÉ

L'enseignant-e récolte environ 6 éléments naturels et invente une histoire à partir de ces différents éléments. Puis, il ou elle ordonne ces éléments sur son tapis, et l'enroule de manière à pouvoir raconter l'histoire en déroulant petit à petit le tapis et faire ainsi apparaître les éléments de l'histoire un par un.

Pendant plusieurs séances, l'enseignant-e présente des histoires déroulantes à la classe pour familiariser les élèves. Après plusieurs histoires, les élèves, individuellement ou collectivement, peuvent à leur tour construire leur histoire.



POUR ALLER PLUS LOIN ...

Exemples de participation des élèves et suites possibles :

- Les élèves doivent aller chercher les éléments et les remettre dans l'ordre de l'histoire
- Demander aux élèves d'inventer la fin de l'histoire
- Les élèves récoltent des éléments et inventent une histoire (après avoir déjà vécu plusieurs fois l'histoire déroulante)
- Créer le héros en éléments naturels
- Cuisiner les recettes dont on parle dans les histoires
- Écrire l'histoire en classe à partir de l'enregistrement audio des histoires inventées
- Créer l'univers sonore de l'histoire avec les éléments naturels

Exemple d'histoire déroulante : La fête de l'été des lutins

Ce matin-là, les lutins de la forêt ont décidé d'organiser une fête pour le début de l'été. Chaque lutin part se promener pour chercher de quoi faire la fête. Un premier lutin cueille des **FLEURS DE LISERON** : «Regardez les copains, ces fleurs seront de magnifiques coupes pour boire notre nectar !» Un deuxième lutin cueille des **BOUTONS DE PLANTAIN** : en les mâchant longuement, ils ont un délicieux goût de champignon. Un autre lutin découvre une **PLUME D'OISEAU** et se dit : «Chouette, on va pouvoir se déguiser et se faire de belles parures de plumes pour la fête.» Un quatrième lutin rapporte une **GRANDE FEUILLE TOUTE DOUCE** : «Ce sera un lit parfait pour s'allonger et regarder les étoiles». Regarder les étoiles : une activité que les lutins adorent ! Oui mais voilà, il y a des moustiques ! Heureusement, un lutin prévoyant a cueilli des **FEUILLES DE PLANTAIN** pour soulager les piqûres. La nuit est tombée. Les lutins ont bien mangé. Un lutin offre une jolie **FEUILLE DE LISERON (EN FORME DE CŒUR)** à son amoureux. Ils s'allongent pour admirer le feu d'artifice (**LICHEN / FLEURS DE CHÂTAIGNER / OMBELLES BLANCHES D'ACHILLÉE...**). Celui-ci se termine par un superbe bouquet final (**FLEUR DE MILLEPERTUIS, OU AUTRE FLEUR QUI ÉVOQUE UN FEU D'ARTIFICE**).

Construire une séance de classe dehors à partir du lieu – Tous cycles – Tous les domaines d'apprentissages – Mathilde de Cacqueray (coordinatrice de projets en éducation à l'environnement au Graine Centre-Val de Loire)

Il y a plusieurs façons de construire une séance de classe dehors :

- A partir des programmes et compétences que vous souhaitez faire travailler à vos élèves et par rapport à votre progression pédagogique
- En partant d'une activité que vous maîtriser bien dedans et voulez expérimenter dehors
- En choisissant un domaine d'apprentissage qui vous inspire plus dehors (sport, découverte du monde, lecture...)
- En allant sur votre lieu d'école dehors et en partant de ce que vous y trouvez.

Nous avons expérimenté lors de cet atelier la construction de séances de classe dehors en partant de ce que vous offre le lieu d'école dehors.

Déroulement de l'atelier :

Chacun va chercher des trésors de la nature et les rapporte sur le drap.

Chacun présente ses trésors aux autres.

Puis on fait des binômes et chaque binôme pioche un domaine d'apprentissage (exemple : enseignement moral et civique, repérage dans le temps et durées, lecture, géométrie...) et doit construire, à partir des trésors que le groupe a constitué, une séance pour un cycle donné (au choix) en identifiant les compétences que cela permet d'aborder.

Puis temps de mise en commun et d'échange sur la construction d'une programmation et du lien dehors / dedans.

Pour vous aider à identifier les potentiels d'un lieu vous pouvez utiliser l'outil CABANES :

Les différents regards à développer sur votre lieu d'école dehors :

- **Le Contemplatif** : Lieu accueillant pour se reposer et rêvasser, méditer, conter, s'inspirer ; Douceur, calme, ambiance « magique », éléments fantasmagoriques...
- **L'Aménageur** : Les potentiels d'aménagement : bois, troncs, pierres, herbes, lianes, abris naturels. L'espace possible d'aménagement : disposition du terrain, pente, vent, ombre... Pour faire des bancs, des sièges, des tables, des cabanes, des toilettes, des portes manteaux...
- **Le Bricoleur** : Les potentiels en matériaux (bois, argile, charbon, plantes...), pour soi (supports et matériel pédagogique) ou pour les enfants (bricolage pour faire des objets ou utiliser directement la matière première)
- **L'Artiste** : Des potentiels pour créer, imaginer ; couleurs, formes, matières, textures, surfaces, reliefs, lumières, paysages...
- **Le Naturaliste** : La biodiversité et sa fragilité ; traces et indices (nids, terriers, couches, restes de repas, plumes...), plantes, animaux, géologie, points d'observation, espèces protégées...
- **L'Évaluateur de risques** : Les dangers et situations parasites ; falaises, arbres ou troncs instables, éboulements possibles, nids de guêpes, plantes toxiques, routes, animaux domestiques, fils barbelés, eaux profondes, bruits intenses, chemins fréquentés, densité végétale, travaux forestiers, chasse ...
- **Le Sportif** : Les potentiels pour les jeux dynamiques, l'expression corporelle, les temps libres ; éléments pour grimper, courir, sauter, parcourir, jouer l'équilibre, ramper, se cacher... Espace dégagé, sol enherbé...

Niveau 2 : **Le médecin, le cuisinier, L'hôtelier, L'affuteur, le musicien ...**

Faite aussi confiance à vos élèves pour trouver des trésors sur le lieu d'école dehors que vous n'aviez pas vu ! Le jeu libre est aussi très utile pour ça. Cela vous donne alors l'occasion de rebondir sur les découvertes de vos élèves pour construire une séance de classe dehors.

Et si vous avez la possibilité, faites appel à un-e éducateur-trice à l'environnement pour vous accompagner à identifier les potentiels de votre lieu car c'est leur métier ! Ils peuvent vous accompagner pour choisir le lieu, imaginer des séances avec vous en lien avec les programmes et avec votre lieu, vous aider dans l'organisation logistique, animer une séance pour faire découvrir le lieu aux élèves d'une autre façon...



Numération, calcul et lecture de l'heure – Cycle 2 – Mariannick Collin-Moal (enseignante membre du groupe école dehors de l'OCCE45)

A l'heure des maths !

Le sens de la multiplication :

Avec ses 20 bâtonnets, représenter les produits indiqués sur les étiquettes distribuées (3x6, 4x5, 2x9...). Après validation de l'enseignant-e, les étiquettes sont retirées puis redistribuées, il s'agira alors de retrouver la bonne représentation du produit écrit sur l'étiquette.



La notion de compléments :

Un duo, adapter la qualité de bâtonnets du départ selon le cycle d'apprentissage des élèves.

Un élève ferme les yeux pendant que l'autre retire un nombre de bâtonnets. Il faut trouver combien de bâtonnets ont été retirés.

On peut gagner 1 point (représenté par un élément) et définir un nombre de points gagnants avant d'échanger les rôles.

Le code des nombres :

Définir un code selon les éléments présents sur le lieu : unité = feuille de chêne, dizaine = bâtonnets, millier = feuille de lierre.

Chaque enfant reçoit un nombre qu'il doit représenter sur son tapis.

Après validation de l'enseignant-e, les étiquettes sont retirées puis redistribuées, il s'agira alors de retrouver la bonne représentation du nombre écrit sur l'étiquette.

Récolter selon un lancé de dés pour créer un land art choisi (sapin de Noël, roi serpent, œufs de pâques...) ou pour représenter des cadrans.

Adapter la consigne de calcul selon les cycles, 1 dé, 2 dés pour somme ou produit, 3 dés pour prioriser double ou passage à 10...

Dénombrer les quantités récoltées avant de les utiliser pour la suite de l'activité.

Selon une organisation choisie, création de cadrans avec les éléments prélevés (sur des rondins, des tapis, avec un cercle tracé à la craie ou un cercle tracé au cordeau).

La numérotation (heures, minutes) est possible sur des feuilles avec des crayons tous supports. Les aiguilles peuvent être agrémentées de laine...

Chaque élève reçoit une étiquette avec une heure qu'il représente sur son cadran.

Après validation de l'enseignant-e, les étiquettes sont retirées puis redistribuées, il s'agira alors de retrouver la bonne représentation de l'heure écrite sur l'étiquette.



Epervier bataille :

Chaque élève reçoit une carte nombre, lorsque l'épervier attrape un joueur, ils comparent leur nombre, le plus grand des 2 reste épervier, le plus petit est éliminé.

Relais de nombres :

Chaque équipe reçoit des représentations de nombre, des calculs (+, - ou x) qu'ils doivent trier après un déplacement imposé.

Chasse aux nombres (plaque d'immatriculation, n° de maison, affichages publicitaires, panneau de circulation...)

Chasse aux formes et aux solides sur l'itinéraire de l'école dehors.

Béret des doubles et moitiés :

Chaque équipe reçoit des étiquettes nombres pairs. Le meneur de jeu annonce moitié de ou double de et chaque joueur qui a l'étiquette qui correspond à l'annonce se rend rapidement vers le béret pour le toucher le plus rapidement possible.

Ordre sur les nombres :

Chaque joueur reçoit un jeton nombre. Au signal, les élèves doivent se ranger dans l'ordre croissant, décroissant, par équipe, par trio...

DES STRUCTURES POUR VOUS ACCOMPAGNER LOCALEMENT



Alphée DUFOUR
alphee.dufour@cdpne.org



Guillaume NIONCEL
gnioncel@gmail.com



Angélique CHAGNON
angelique-chagnon@cpiebrenne.fr
Claire HESLOUIS
claire-heslouis@cpiebrenne.fr



Blandine KESTEMAN
animation@cpievaldeloire.org



Bérangère METZGER
ecolokaterre@gmail.com



Marie NICOLE
m.nicole@eln28.org



millière raboton, homme de loire

Johanna SIKULA
animnature@milliere-raboton.net



Pauline GUIBERT
contact@reinetteverte.fr



Kelly DUHORNAY
kelly.duhornay@sologne-nature.org



Stéphane POITOU
s.poitou@tours-metropole.fr

