

ÉCOLE À CIEL OUVERT : OSER
Classe de CM2 EEA Petit Bernard * CDRS 21

UNE SÉQUENCE, DES ACTIVITÉS SUR UNE PÉRIODE

DEHORS		DEDANS
EXPLORATION SENSORIELLE ET ÉMOTIONNELLE LIRE, ÉCRIRE ET EXPLORER <i>Compétences socio-émotionnelles</i>		
GUIDÉE Seul : choisir un endroit pour écouter, sentir, toucher, observer. En binôme , un enfant guide l'autre enfant qui ferme les yeux ; retrouver les yeux ouverts le chemin parcouru. Collectif : Expression et mise en voix : jeux théâtraux...	LIBRE Découverte et appropriation de l'espace, seul à plusieurs. Jeux libres : cache-cache, épervier...	RACONTER ET RENCONTRER <ul style="list-style-type: none"> • exprimer ses impressions et ressentis individuels, • décrire le parc et son environnement, • rencontrer et organiser un temps fort au sein du parc avec des élèves de maternelle. en lien avec le français (vocabulaire, conjugaison, grammaire). Réaliser un carnet d' exploration individuel.

DEHORS	DEDANS
<i>Compétences socio-émotionnelles</i>	
ATELIERS à « consigne ouverte » au choix Vers la créativité de l'élève et du groupe <ul style="list-style-type: none"> • Chasse les nombres dans le parc. • Joue à l'artiste ! • Fais ton tour de piste ! • Fabrique un jeu avec ce que tu trouves... • Click and collect la terre avec respect. 	FONDAMENTAUX, SCIENCES, EPS, ARTS, HISTOIRE /GÉOGRAPHIE/ EMC ÉCRIRE, RÉSOUDRE, PRODUIRE , RECHERCHER en s'appuyant sur le vécu dehors.

DEHORS	DEDANS
HISTOIRE-GÉOGRAPHIE : Explorer un lieu et son histoire	
APPRÉHENDER L'ESPACE : d'hier à aujourd'hui <ul style="list-style-type: none"> • observer, se repérer à travers les activités proposées, • s'approprier les lieux. 	Découvrir l' historique du Lycée « Le castel en amont <ul style="list-style-type: none"> • Établir une chronologie à travers un article et l'observation des lieux. Se repérer sur un plan (après 5 sorties, introduction du plan) <ul style="list-style-type: none"> • Situer les arbres étudiés et organiser une rencontre en matérialisant des espaces.

FRANÇAIS et MATHS
EPS

<p style="text-align: center;">Fais ton tour de piste ! Fabrique un jeu avec ce que tu trouves... Chasse les nombres dans le parc.</p> <p style="text-align: center;">IMAGINER, BOUGER ET CRÉER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inventer divers jeux avec des éléments naturels (pétanque, marelle...) • Créer un parcours sportif à partir d'éléments collectés ou en en s'appuyant sur les tracés. <p style="text-align: center;">ESTIMER et MESURER</p> <ul style="list-style-type: none"> • une circonférence, une hauteur, un périmètre, à l'aide de ficelles et d'instruments de mesure. <ul style="list-style-type: none"> • ENQUÊTER autour des arbres <i>en lien avec l'approche sensorielle</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • PRODUIRE des écrits (règles de jeu, planning...) autour des activités vécues. • RÉSoudre des problèmes et des défis (à travers un cache-cache des nombres, l'estimation d'un périmètre, la hauteur d'un arbre). <p style="text-align: center;">IMAGINER ET ÉCRIRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir un conte des origines puis écrire un conte autour de l'arbre en s'imprégnant du vécu et des observations sur le parc.
--	---

DEHORS	DEDANS
SCIENCES : AUTOUR DU VIVANT	
<p style="text-align: center;">Click and collect la terre avec respect.</p> <p style="text-align: center;">EXPLORER</p> <p>Choisir un arbre et investiguer à deux à l'aide d'outils : loupe, ficelle...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collecter avec respect et rigueur, photographier, dessiner les végétaux. • Mesurer, estimer une circonférence, une hauteur d'arbre... • Rencontrer le jardinier du parc. • Respecter le milieu. 	<p style="text-align: center;">MENER L'ENQUÊTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organiser les collectes sur site et sélectionner des échantillons à prélever. • Appréhender une méthode pour identifier l'arbre choisi et mesurer sa hauteur. • Mettre en évidence les besoins des végétaux par une expérimentation. • Classer les arbres étudiés.

DEHORS	DEDANS
ARTS : APPROCHE ESTHÉTIQUE	
<p style="text-align: center;">Joue à l'artiste ! Fabrique un jeu avec ce que tu trouves...</p> <p style="text-align: center;">IMAGINER, CRÉER ET PRATIQUER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Land-art (s'inspirer de productions à travers un livre). • Réaliser des empreintes à l'aide de pastels (découvrir une technique). • Dessiner librement. • Assembler des matériaux pour construire un jeu, une cabane. 	<p style="text-align: center;">PRODUIRE ET COMMUNIQUER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoriser les productions. • Organiser une exposition. • Fabriquer un carnet individuel.

MATÉRIEL

Nappe Bâche Tissus	Mètre Décamètre Ficelle Cordes	Sac de collecte Barquette Boîte à œufs Fourchette Loupe Élastique Pinces à linge Boîtes-loupes Boîtes à insectes	Craie grasse Papier Pochette ou support pour écrire Crayons de papier Étiquettes Ciseaux Pinces	Albums Livres en fonction des ateliers à consigne ouverte
--------------------------	---	--	---	--

MODALITÉS

- 5 séances hebdomadaires dehors entre février et mars.
- Rencontre avec les élèves de MS/ GS en mai, organisation d'une séance partagée sur site en juin.