

Atelier dirigé enseignante



NOTRE CLASSE DU DEHORS

Objectifs: Découvrir l'espace de la classe. Prendre conscience des précautions à prendre. Se repérer dans cet espace. Prendre en compte les risques de l'environnement. Réaliser un trajet à partir de sa représentation

Matériel: Appareil photo, carte A3 du site plastifiée, feutres velleda coloré

Déroulement/Consigne:

- En s'appuyant sur la carte, se déplacer dans les divers lieux de la classe dehors. A chaque fois se situer sur le plan et observer ce que l'on voit comme point de repère. Puis laisser déambuler dans l'espace et leur demander qu'est ce qu'ils ont remarquer dans cet espace, quels sont les éléments qui vont pouvoir nous aider à apprendre des choses.
- Amener également les élèves à lister les points de vigilances: faire attention aux trous, aux herbes qui piquent (orties, ronces...)
- Dans le cahier de suivi de la classe noter ce que chaque groupe à remarquer dans la zone pour en faire un retour lors du temps collectif.

Atelier dirigé enseignante

DES FEUILLES EN FOLIE



Objectifs: Discriminer des éléments entre eux, repérer des formes, classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme.

Matériel: Carte formes des feuilles

Déroulement/Consigne:

- Demander aux élèves de chercher chacun au moins 2 feuilles différentes tombée au sol.
- Rassembler les feuilles et essayer de les trier en regroupant celles qui sont identiques.
- Puis essayer d'associer la carte forme de feuilles à chaque tas.
- Amener les élèves à explorer l'espace pour trouver un exemplaire de feuilles de formes différentes.
- Faire le bilan de ce qu'on a trouvé

Atelier dirigé enseignante

MON ARBRE



Objectifs: Discriminer des éléments entre eux, apprendre à se servir d'une clé de détermination, garder trace de ses recherches. Reconnaître et décrire un végétal

Matériel: Identification des arbres.

Déroulement/Consigne:

- Expliquer que cette fois je voudrais recenser les arbres présents dans la classe.
- Proposer de faire une carte d'identité des arbres que l'on trouve. Demander aux élèves qu'est ce qui permet de faire la différence entre les divers arbres que nous avons dans la classe.
- Faire le point sur la dernière fois le type de feuilles que l'on avait trouvé. Voir que tous les arbres ont des feuilles différentes mais est ce qu'ils ont autre chose de différent: l'écorce, le fruit...
- Proposer à chacun de se créer un petit livre des arbres de notre école du dehors. Pour cela faire une empreinte à la craie grasse des écorces des arbres, ramasser une feuille que l'on accroche sur sa page puis à l'aide de la clé de détermination trouver le nom de l'arbre et le noter.
- Essayer d'identifier au moins 3 arbres différents.

Atelier dirigé enseignante



CACHE TAMPON SUR PLAN

Objectifs: Apprendre à se repérer dans l'espace, savoir utiliser un plan. Situer des objets par rapport à soi ou à des objets repères. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans ses explications.

Matériel: plan de l'espace classe dehors. Petits objets insolites dehors

Déroulement/Consigne:

- Expliquer qu'il a été caché divers objets dans notre classe du dehors. Comme nous avons fait en début d'année dans notre classe à l'école nous allons faire des petits jeux pour nous repérer dans la classe.
- Temps 1: Chasse au trésor: Donner une liste d'éléments à retrouver dans l'espace classe (chaque élèves a 3 éléments à chercher, pour l'aider à mémoriser ce qu'il cherche il a une petite carte de suivi.
- De retour on montre les éléments que l'on a retrouvé. Essayer de faire verbaliser où chaque élément a été retrouvé. Le localiser sur la carte.
- Puis expliquer que pour les autres élèves puissent jouer la prochaine fois il faut aller cacher les éléments ailleurs. Donner à chaque enfant un élément à aller cacher avec un plan indiquant où il doit le cacher.
- Si le temps jouer par 2 à cache tampon: un élève va cacher un objet dans l'espace classe. De retour il indique sur le plan la zone où il a caché l'objet et une fois que le second a trouvé la zone il le guide en disant chaud/froid

Atelier dirigé enseignante

HISTOIRE SONORE



Objectifs: Discriminer des sons,, affiner son écoute, explorer les éléments utiliser les sonorités du corps et des objets. Repérer et reproduire des formules rythmiques simples

Matériel: Identification des arbres.

Déroulement/Consigne:

- Commencer par faire fermer les yeux et faire trouver 3 bruits différents, essayer de voir comment ils se sont créés.
- Demander aux élèves de récolter chacun 2 éléments naturels qui pourraient faire du bruit.
- Faire le point sur la récolte et laisser pour chaque élément chacun expliquer comment il produirait un son avec cet élément.
- Laisser essayer les divers éléments à chaque élèves, voir si d'autres façons de faire du bruit ressorte.
- Puis dire qu'on va essayer de faire notre petite musique de la nature.
- Chacun choisit un élément et quand je le pointe avec ma baguette il produit en continue son son. Faire ce succéder les divers élèves, enregistrer al production puis la réécouter.
- Si le temps faire des jeux de rythmes avec les divers objets.

Atelier dirigé enseignante



PETIT ESCARGOT

Objectifs: Discriminer des éléments entre eux, apprendre à se servir d'une clé de détermination, garder trace de ses recherches, reconnaître et décrire un animal, mieux connaître ses besoins et son fonctionnement

Matériel: Identification des coquilles d'escargots, vaporisateur, .

Déroulement/Consigne:

- Demander aux élèves de rapporter des coquilles d'escargot, essayer d'en trouver 2 différentes chacun.
- Une fois toutes les coquilles trouvées les trier pour associer les coquilles identiques.
- Faire lister les éléments de comparaison: la taille, la couleur, la forme.
- Présenter la clé de reconnaissance des escargots et nommer les coquilles trouvées.
- Essayer de trouver des escargots vivants
- Puis essayer de mieux comprendre son fonctionnement en réalisant quelques unes de ces expériences:

ouïe (utilisation d'un petit instrument près de l'escargot = absence de réaction car il est sourd)
vue (jeux ombre et lumière avec un escargots = il rentre dans sa coquille quand il est rapidement exposé à l'ombre= ne marche que lorsqu'on est au soleil pour que la différence clair/obscur soit suffisamment évidente) + jeux du papier calque (mettre un papier calque devant les yeux d'un enfant, il le tient avec les mains, collé sur la tête, et avancer doucement la main vers le visage... L'enfant doit dire stop lorsqu'il voit une ombre = 5cm comme la vue des escargots)
goût (mettre diverses aliments (ortie à manipuler avec des gants, fruit, salade...) et voir où se dirige l'escargot, normalement il ne choisi pas, il prend le plus près)
odorat (mettre l'escargot sur une planche et mettre tour à tour les liquides suivant : vinaigre triées dilué, parfum et jus de pomme = voir les réactions)
toucher (diverses supports et voir que l'escargot ne peut pas avancer sur de la poudre, cutter...)

Finir par une cours d'escargot

Atelier dirigé enseignante



COMBIEN EN TROUVES-TU?

Objectifs: Mémoriser une quantité, réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.

Matériel: carte quantité, petite boîte pour ramasser

Déroulement/Consigne:

- Voilà plusieurs séances que nous venons travailler ici, aujourd'hui nous allons essayer d'utiliser les éléments qui nous entourent pour consolider nos connaissances et voir si ici aussi on arrive à bien compter.
- Expliquer aux enfants que sur le temps du sablier ils vont devoir ramasser un nombre précis d'éléments.
- Commencer simplement avec une petite quantité 3 pour les MS, 5 pour les GS. Donner une carte quantité à chacun
- Faire le point sur la récolte de chacun, on commence par vérifier si tout le monde a pris la bonne quantité. Et on observe que tout le monde n'a pas fait pareil certains ont pris plusieurs fois le même élément d'autres ont pris que des éléments différents....
- Faire jouer en variant les contraintes:
 - varier la quantité sans contrainte autre
 - Faire trouver la quantité mais en prenant le même objet
 - Faire trouver la quantité sans carte mémoire de celle ci

Atelier dirigé enseignante

COMBIEN DANS LE SAC



Objectifs: Quantifier des collections jusqu'à dix au moins; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

Matériel: carte quantité, sac

Déroulement/Consigne:

- Demander aux élèves de remplir leur sac avec 10 objets identiques assez gros pour être facilement pris en main (coquille escargots, cailloux, petites branches, feuilles...)
- Faire le point sur la récolte de chacun est ce que l'élément choisit sera facilement manipulable, est ce qu'il y en a bien 10 (ajuster la quantité suivant les groupes d'élèves.) Faire réajuster au besoin.
- Puis faire jouer à 1 à combien dans le sac. Un élève pioche dans le sac de l'autre une certaine quantité d'objets une fois que c'est fait il indique combien il en a pioché, l'autre élève quant à lui doit dire combien il lui en reste. On vide le sac pour vérifier. Si la réponse est juste on gagne un jeton, la première équipe qui a rempli sa carte de jetons à gagner.

Atelier dirigé ATSEM

MORT OU VIVANT



Objectifs: Comprendre le cycle de vie d'un animal ou d'un végétal. Réaliser une composition plastique en choisissant et en combinant des matériaux.

Matériel: petit sac pour la récolte

Déroulement/Consigne:

- Expliquer que Marmant est un espace naturel protégé, demander qu'est ce que cela peut vouloir dire? Voir que c'est un endroit où la nature est fragile et que donc il faut faire encore plus attention de ne pas l'abîmer. Expliquer qu'à Marmant on ne peut rien prendre pour ramener à l'école ou à la maison, mais que l'on peut déplacer les éléments qui ne sont plus vivants. Bien expliquer que ce n'est pas parce que ce n'est plus vivant que cela ne peut pas servir. Discuter sur à quoi peuvent servir les coquilles vides d'escargots, les feuilles mortes,...
- Partir faire le tour de la classe et ramasser le plus d'objets possibles. A chaque fois bien verbaliser si on peut le prendre ou non.
- Puis avec les objets récolter faire une feuille en land art. Prendre la photo.
- Puis demander aux élèves d'aller reposer les éléments récoltés un peu partout dans la classe.

Atelier dirigé ATSEM

L ALPHABET DE LA NATURE

Objectifs: Connaitre les lettres savoir les écrire

Matériel: objet trouvé sur site

Déroulement/Consigne:

- Aujourd'hui nous allons essayer d'écrire avec les éléments de la nature que l'on peut ramasser.
- Je vous demande d'aller chercher des éléments un peu partout sur le site pour que l'on essaie de former les lettres de l'alphabet
- Prendre en photo le résultat final.
- Si il reste du temps proposer d'écrire son prénom avec ces mêmes éléments



Atelier dirigé ATSEM

LES FEUILLES EN TOUT GENRE



Objectifs: Classer des objets en fonction d'un critère de taille.
Utiliser le nombre comme repère de position

Matériel: feuilles trouvées sur site

Déroulement/Consigne:

- Vous allez devoir aujourd'hui essayer de trouver chacun 5 feuilles différentes (5 MS- 7 GS).
- Une fois que els élèves ont ramené les feuilles leur demander de les classer de la plus petite à la plus grande, puis de la plus claire à la plus foncer.
- Ensuite sélectionner 2 ou 3 feuilles de chaque élève et leur demander de trouver d'autres feuilles identiques pour poursuivre l'algorithme au moins 2 fois.
- Après avoir réussi ainsi à faire ramener beaucoup de feuilles se débrouiller pour distribuer 5 à 7 feuilles différentes par élève mais de manière à ce que tous les élèves aient les mêmes feuilles.
- Puis faire réaliser une suite de feuilles en disant je pose la petite feuille jaune en troisième position, la grosse verte en dernière.... Jusqu'à avoir placé toutes les feuilles. Puis on découvre notre suite de feuilles et on observe si tout le monde a obtenu la même.
- Faire verbaliser les stratégies de réussite puis recommencer.

Atelier dirigé ATSEM

LA BAGUETTE DE FLORE LA FEE

Objectifs: Se repérer dans l'espace

Matériel: gabarit coccinelle et appareil photo

Déroulement/Consigne:

- Nous avons beaucoup travaillé et appris à l'aide des feuilles tombées de Marmant, je vous propose aujourd'hui de garder trace de ces feuilles en nous fabriquant une baguette magique à la manière de Flore la fée.
- Proposer aux élèves d'aller ramasser un bâton pour faire la baguette et de déchirer des morceaux de feuilles de diverses couleurs sur l'étoile (papier collant)



Atelier dirigé ATSEM

LES PETITES BETES

Objectifs: Comprendre le cycle de vie d'un animal ou d'un végétal. Observer la nature en détail

Matériel: loupe, boîte à insectes

Déroulement/Consigne:

- Séance à la recherche des petites bêtes qui peuplent Marmant. Laisser les élèves explorer librement l'espace avec en premier lieu les loupes puis les boîtes à insectes.



Atelier dirigé ATSEM

LE POINT DE VUE DE LA COCCINELLE

Objectifs: Se repérer dans l'espace

Matériel: gabarit coccinelle et appareil photo

Déroulement/Consigne:

- Aujourd'hui nous allons créer des coccinelles de printemps. Pour cela je vais vous donner par groupe de 2 un gabarit de coccinelle. A vous de chercher où la placer pour pouvoir lui créer la plus belle robe.
- Avec els tablettes prendre les coccinelles en photos pour que les élèves se rendent compte du rendu
- Une fois que tout le monde a pris deux coccinelles prendre le temps de les faire découvrir au reste du groupe.



Atelier dirigé ATSEM

NOS EMPREINTES

Objectifs: Comprendre le cycle de vie d'un animal ou d'un végétal. . Observer la nature en détail

Matériel: loupe, boîte à insectes

Déroulement/Consigne:

- Expliquer qu'au cours de l'année nous avons observé et découvert plein de chose à Marmant.
- Mais vous savez qu'on ne peut rien cueillir ou ramasser pour ramener à la maison. Alors aujourd'hui je vous propose de prendre des empreintes des éléments avec lesquels vous avez aimé travailler à Marmant pour vous faire un tableau souvenir.



Atelier dirigé ATSEM

CHASSE AU TRESOR

Objectifs: Comprendre le cycle de vie d'un animal ou d'un végétal. . Réaliser une composition plastique en choisissant et en combinant des matériaux.

Matériel: petit sac pour la récolte

Déroulement/Consigne:

- Expliquer qu'aujourd'hui nous allons faire une chasse au trésor. Chacun va avoir une boîte d'œufs et dans cette boîte d'œufs il va devoir trouver divers objets bien précis:
- Un objet vert
- Un objet marron
- Un objet doux
- Un objet piquant
- Un objet d'une troisième couleur autre que vert et marron
- Un objet qui sent bon
- A la fin comparer nos récoltes et discuter autour de nos divers trésors...



Atelier dirigé parents

LES BÂTONS EN FOLIE



Objectifs: Prendre en compte les risques de son environnement.
Opposer, exercer des rôles différents, élaborer des stratégies.

Matériel: bâtons récoltés sur le site.

Déroulement/Consigne:

- Expliquer aux élèves que sur le site on trouve de nombreux bâtons, alors il est important qu'on prenne le temps de revoir les règles de sécurité à connaître pour pouvoir utiliser les bâtons.
- Rappel des règles: on attrape toujours un bâton par son extrémités pour n'avoir qu'un point de danger à surveiller. Le bâton doit toujours être plus petit que la longueur entre notre nombril et le sol. La pointe non protégée du bâton doit toujours être orientée vers le bas.
- Laisser les élèves choisir chacun un bâton.
- Refaire les petits jeux avec les bâtons:

Jeu1: se déplacer avec un bâton: faire se déplacer les élèves en slalomant et en marchant autour des rochers. Bien revenir sur les règles et voir que le sol n'est pas toujours régulier ce qui ajoute un risque. Se déplacer en courant entre les éléments. Rappel quand je me déplace je tiens une extrémité, l'autre pointe est vers le bas et je tiens mon bâton de côté.

S'amuser avec des bâtons

Les enfants sont spontanément attirés par les bâtons. Donc, plutôt que de les interdire, voici quelques activités à proposer afin d'inciter les enfants à diversifier leur utilisation :

• **Jeux de réflexe :** par deux, un participant tient un bâton à la verticale et le lâche sans prévenir. L'autre, la main sous le bâton, doit l'attraper avant qu'il ne tombe.



• **Jeux d'adresse :**

- Faire tenir deux bâtons (ou plus !) en équilibre l'un sur l'autre.

- Lancer un anneau tressé avec une tige souple (de lierre ou de saule par exemple) autour d'un bâton planté au sol quelques mètres plus loin.



• **Jeux de combat :** toucher le pied de son camarade avec l'extrémité du bâton.



• **Comme des trappeurs :** fabriquer un arc et des flèches, une catapulte, ou d'autres outils à la manière des hommes préhistoriques.



• **Atelier créatif :** fabriquer un attrape-rêve, un cadre, un carillon.

Atelier dirigé parents



MELI MELO

Objectifs: Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, coopérer, prendre des indices non visuels

Matériel: foulard

Déroulement/Consigne:

- Aujourd'hui les élèves vont découvrir deux nouveaux jeux: le nœud gardien et Colin Maillard.

Le nœud gardien:

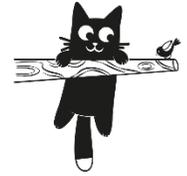
- Les élèves se disposent en cercle et ferment les yeux. Puis les bras tendus en avant, ils se dirigent lentement vers le centre du cercle et saisissent avec chaque main celle d'un camarade. Ils ouvrent ensuite les yeux, sans se lâcher ils vont devoir dénouer le nœud qu'ils ont formé de manière à constituer un ou plusieurs rondes.

Colin Maillard.

- Un enfant est placé au centre de la ronde, il a les yeux bandés, on le fait tourner plusieurs fois sur lui-même puis il doit s'avancer jusqu'à trouver un enfant. Il touche le visage de l'enfant et le nomme une fois qu'il l'a reconnu. Si il a nommé le bon élève alors on échange les rôles, si il n'y arrive pas il a une seconde chance et se dirige vers un autre élève.

Atelier dirigé parents

CHAT PERCHE



Objectifs: Courir, sauter dans des espaces variés, ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels

Matériel: dossard

Déroulement/Consigne:

- Expliquer qu'aujourd'hui nous allons jouer à chat perché.
- Avant de commencer le jeu demander aux élèves de chacun aller se percher quelque part. Bien observer la position de chacun valider ou non le lieu en fonction d'un possible danger.
- Puis demander de bouger pour expérimenter un second perchoir.
- A la fin de ce temps d'essai les élèves auront expérimenté 2 perchoirs, le jeu peut alors commencer...
- Désigner un chat et expliquer que pour éviter d'être mangé par le chat les petites souris doivent faire en sorte que leurs pieds ne touchent plus le sol. Lorsque le chat touche une souris elle va s'asseoir sur la bache en attendant que toutes les souris soient attrapées et elle peut ainsi observer de nouvelles idées de perchoir.
- Attention si certains élèves restent en permanence perchés introduire la règle de 5 (on n'a pas le droit de rester perché plus de 5 s)

Atelier dirigé parents



LA PYRAMIDE INVERSEE



Objectifs: Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, coopérer, prendre des indices non visuels

Matériel: Dossards

Déroulement/Consigne:

- L'aire de jeu est divisée en 2 moitiés, dont chacune constituera le terrain d'une équipe. A l'aide de 3 bâtons,
- chaque équipe érige une pyramide (comme un tipi) sur son terrain. Chaque groupe a pour mission de
- renverser la pyramide du groupe adverse et de protéger sa pyramide. Quiconque se trouve en terrain ennemi
- et se fait toucher par un-e adversaire devient captif-ve et reste près de la pyramide de l'équipe concurrente.
- Si un enfant atteint la pyramide du groupe adverse et la renverse sans avoir été touché par un-e ennemi-e,
- tous ses camarades retenus prisonniers sont libérés et peuvent regagner leur propre terrain de jeu. La
- pyramide est reconstruite et la partie continue. L'équipe qui réussit à capturer tous les joueurs de l'équipe
- adverse gagne le jeu. En guise d'alternative, on peut aussi compter le nombre de fois où chaque pyramide a
- été renversée.

Atelier dirigé parents

JEU D EQUILIBRE

Objectifs: Courir, sauter dans des espaces variés, ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels

Matériel: bâton au sol pour noter le point de départ

Déroulement/Consigne:

- Faire un parcours simple partir du bâton aller faire le tour du rocher et revenir. Mais le faire avec diverses contraintes:
- Se déplacer avec un élément posé sur la tête
- Se déplacer avec un objet lourd à porter
- Se déplacer avec un élément sur le dos de sa main bras tendu
- Se déplacer en ayant coincé un objet au niveau de sa cheville en relevant le pied
- Se déplacer à deux avec un objet coincé entre nous...



Atelier dirigé parents



LES DEMENAGEURS

Objectifs: Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, coopérer, prendre des indices non visuels

Matériel: foulard

Déroulement/Consigne:

- Demander aux élèves de ramener chacun objets facilement déplaçables (pas de feuilles qui s'émiettent ou de micro bâtons)
- Répartir les objets en deux.
- Jouer au jeu du déménageurs en faisant un parcours tenant compte des éléments à disposition. La première équipe qui a transporté tout ses objets de l'autre côté du parcours à gagner.
- Avant de commencer prendre le temps avec l'ensemble du groupe de bien montrer le point de départ et d'arrivée du parcours et son déroulé (je monte et descend des rochers, je slalome entre les arbre, je marche sur l'arbre puis je descends la pente en sautant .

Atelier dirigé parents

CACHE CACHE

Objectifs: Courir, sauter dans des espaces variés, ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels

Matériel:

Déroulement/Consigne:

- Expliquer qu'aujourd'hui nous allons jouer à cache cache.
- Comme le site présente peut de cachettes et un grand espace, adapter le jeu avec pour consigne de se cacher par rapport à l'endroit où l'enfant compte (la grosse pierre centrale). Quand l'enfant a fini de compter il observe autour de lui et nomme les enfants qu'ils voient, si il n'en voit aucun il peut se déplacer de 5 pas dans la direction de son choix et réessayer de voir ...; Ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit vu.



Atelier dirigé parents

JEUX TRADITIONNELS

Objectifs: Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements
coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres,
coopérer, prendre des indices non visuels

Matériel: foulard

Déroulement/Consigne:

- Jouer à des jeux traditionnels :
- Jeu du béré: placer un élément de la nature ou un foulard au centre entre 2 lignes d'élèves et appeler un numéro. Il faut être le premier à ramener l'objet /foulard dans son camp
- Jeu du facteur n'est pas passé:

Les élèves placés en ronde chante la comptine des jours de la semaine sur le dimanche il pose un élément de la nature dans le dos d'un camarade qui doit alors se lever et réussir à attraper son camarade avant que celui-ci se soit rassis à sa place.

Jouer a 1,2,3 soleil puis 1,2,3,fourchette (même principe sauf qu'on donne une consigne sur la manière dont on doit se mettre en statue.



