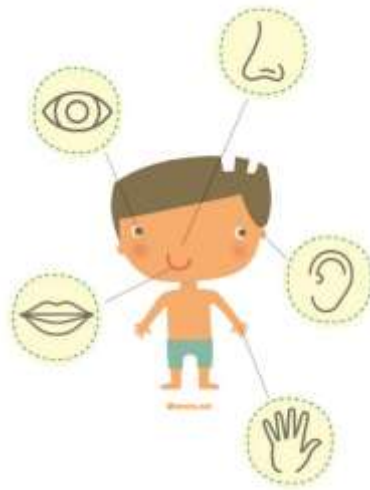




Apprendre dehors

Après de longues semaines confinés chez soi, il est temps de renouer avec la nature... Alors, tous dehors en respectant la distanciation sociale et les gestes protecteurs !

Que ce soit dans une cour d'école ou d'immeuble, un jardin public ou privé, un parc, une plage, un bois ou une forêt... les propositions suivantes sont sources d'inspiration pour un enseignement en présentiel comme en distanciel.



Prêts pour mobiliser vos 5 sens ?

Les propositions faites sur les pages suivantes peuvent s'inscrire pour tout ou partie dans une séquence d'apprentissage que les enseignants mènent habituellement en classe.

Quelques pistes pour apprendre en jouant, en réfléchissant, en résolvant des problèmes, en s'exerçant, en se remémorant et en mémorisant tout en étant dehors...

DOMAINES
D'APPRENTISSAGE

-
Objectifs



Tout seul dans un petit coin de nature proche
de chez moi... Avec mes parents, mes frères et sœurs...

Ou bien à l'école !



MOBILISER
LE LANGAGE
DANS
TOUTES SES
DIMENSIONS

-
L'ORAL

-
Nommer,
décrire

...



Enrichir son vocabulaire :
trier,
catégoriser...
-
Mémoriser



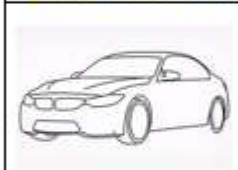
Copie mémorisée de l'élève

Réaliser des jeux de mémoire :
jeu de kim, jeu de copie d'objets
avec le moins de recours
possible au modèle...

« Modèle »

**MOBILISER LE
LANGAGE
DANS TOUTES
SES
DIMENSIONS**
-
L'ORAL

Discriminer
des sons, les
associer à un
mot...



Construire un imagier ou un loto sonore à partir
de photos prises dans son environnement et de
sons enregistrés dans les mêmes lieux...

Possible avec un smartphone si vous n'avez pas
d'autre équipement. Les enfants montrent,
attirent l'attention et l'adulte capte.



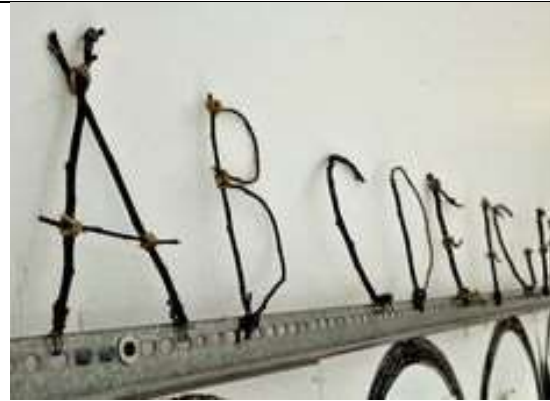
Avec des plus grands, se lancer dans
un projet de carte postale sonore...

**MOBILISER LE
LANGAGE
DANS TOUTES
SES
DIMENSIONS**

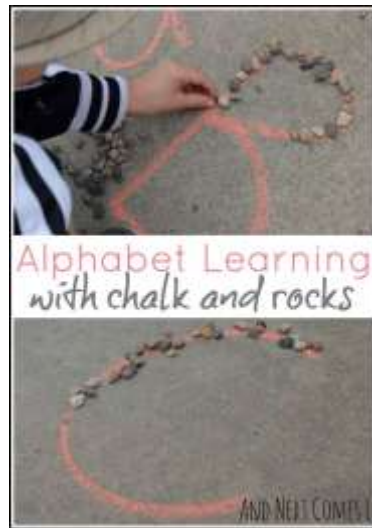
-
L'ECRIT

-
Connaître des
lettres

-
Ecrire des
mots



L'alphabet en brindilles et
bouts de bois...



Penser aussi à des projets
d'abécédaires de la nature !
(lien avec l'attaque en
phonologie !)



**AGIR,
S'EXPRIMER,
COMPRENDRE
A TRAVERS
L'ACTIVITE
PHYSIQUE**

- Se déplacer, s'équilibrer...
- Sauter, lancer...
- S'exprimer, danser...
- S'opposer individuellement ou collectivement
- Se repérer dans l'espace...

POUR CHACUNE DES SITUATIONS MISES EN ŒUVRE, VEILLER AUX ADAPTATIONS NECESSAIRES AFIN DE RESPECTER LES GESTES BARRIERES...
<https://nextcloud.ac-lyon.fr/index.php/s/wxtZYQidoLgek2X>



Des pistes pour construire vos séances dans les documents « Pilotage » des CPD EPS du Rhône

[TPS-PS](#) [PS-MS-GS](#)



Mimer, danser des éléments qui évoquent la nature
« [Quel est cet animal ?](#) » par les CPD EPS du Rhône



D'autres lancers avec des [jeux de boules](#) (plutôt à partir de la GS avec les juges et les contrats) par les CPD EPS du Rhône



LES DEMENAGEURS CONTRE LE SABLIER



D'autres ressources publiées par les CPD EPS du Rhône

* Exercer son équilibre : [Garçon de café](#)

* [Lancers et sauts](#)

* Danse : entrer en danse, écouter, placer son regard, explorer, danser des mondes dans des maisons, sur des chemins... : [de nombreuses situations adaptables en extérieur et avec distanciation à partir de la page 12.](#)

En équipe, chaque joueur jouera l'un après l'autre. But du jeu, avoir vidé le tapis de départ de tous ses objets avant le X^{ème} tour de sablier.

Des pistes pour construire vos séances dans les documents « [Activités d'orientation](#) » des CPD EPS du Rhône



**AGIR,
S'EXPRIMER,
COMPRENDRE
A TRAVERS
L'ACTIVITE
ARTISTIQUE**

-

**Univers
sonore**

-

**Productions
visuelles**

-

Affuter son
ouïe, affuter
son regard...

-

Reproduire
des
graphismes, en
créer...



Un abécédaire sonore avec des sons de son environnement, essayer d'imiter ces sons :

A comme Abeille : bzzzzzzzzzz...

B comme battement d'ailes : cleclecle...

C comme la grenouille qui coasse : coa, coa...,
comme la cloche qui sonne, comme le
claquement des moteurs...



Une chasse aux
couleurs...



Entre
graphisme
et
Land'art



**AGIR,
S'EXPRIMER,
COMPRENDRE
A TRAVERS
L'ACTIVITE
ARTISTIQUE**

**Productions
visuelles**

- Dessiner le réel ou inventer
- Composer à partir d'un élément
- Créer des images



Les personnages...
**Le visage pour un travail
sur les émotions**
Lien avec « explorer le monde »
pour le schéma corporel et
ombre et lumière



**AGIR,
S'EXPRIMER,
COMPRENDRE
A TRAVERS
L'ACTIVITE
ARTISTIQUE**

**Productions
visuelles**

- Dessiner le réel ou inventer
- Composer à partir d'un élément
- Créer des images



Les animaux...
Petits ou gros, réels ou imaginaires, en 2 ou 3D !
Lien avec « explorer le monde »



**CONSTRUIRE
LES PREMIERS
OUTILS POUR
STRUCTURER
SA PENSEE**

-
**Découvrir les
nombres et
leurs
utilisations**



Construction de collections équipotentes

**CONSTRUIRE
LES PREMIERS
OUTILS POUR
STRUCTURER
SA PENSEE**

-
**Explorer les
formes**



Reproduire des formes



Chasse aux formes

**CONSTRUIRE
LES PREMIERS
OUTILS POUR
STRUCTURER
SA PENSEE**

-
**Explorer les
grandeurs**



**CONSTRUIRE
LES PREMIERS
OUTILS POUR
STRUCTURER
SA PENSEE**

-
**Explorer les
suites
organisées**



Avec des organisations complexes pour les plus grands...

Lien avec d'autres ressources produites par le groupe départemental Maternelle du Rhône pour articuler « Apprendre dehors » et « Apprendre avec le numérique »

Des ressources clé en main



EXPLORER LE MONDE

Le temps et l'espace

Observer les manifestations naturelles du temps qui passe

Comparer des durées, des distances...

Représenter l'espace

Se référer à la partie « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique ». Les situations vécues par les élèves dans un espace et selon une certaine durée leur permettent de mieux appréhender les concepts d'espace et de temps.



Observer le ciel...

Qu'y a-t-il dans le ciel ?

Le soleil est-il toujours au même endroit ? Est-ce que cela change quelque chose pour nos ombres ?
A-t-on aussi chaud le matin que l'après-midi ?

De quel côté de l'école ou de ton logement se lève et se couche le soleil ?

Sais-tu à quel moment on change de jour ?

Trouver les coins de nature autour de l'école, de sa maison...



Créer des petites situations problème :

Combien de sablier pour aller de la cour à la classe, de l'école à la maison, de la maison au parc ?

EXPLORER LE MONDE

Les objets, la matière

- Construire

- Empiler

- Assembler

- Attacher

- Nouer

- Organiser

- Inventer



Objets du quotidien, cairns, cabanes ou inventions...



EXPLORER LE MONDE

Le vivant

Observer les animaux, les végétaux

Garder des traces

Collecter des empreintes,
Chercher des noms
d'animaux, d'arbres, de
plantes...



Avec ou sans loupe, observer
plantes et petites bêtes pour
essayer de comprendre
comment elles vivent...



Et pour participer à une œuvre collective, toutes les productions des élèves pourront être regroupées et partagées grâce à des supports numériques.



BOOK CREATOR



Cliquer sur les images pour accéder aux tutoriels

Bien veiller à la protection des données personnelles de vos élèves (photo du visage, nom et prénom à proscrire !)

Source pour de nombreuses images : <https://www.pinterest.fr/jeuxdecole/%C3%A9cole-dehors/>