

# PROGRAMMATION ECOLE DEHORS

Tous les vendredi après-midi, les activités auront lieu (dans la mesure du possible) en extérieur.

Ces activités ont pour but de reconnecter les élèves avec la nature, de rendre concrets certains apprentissages, de favoriser la coopération et le vivre ensemble, d'apprendre autrement.

Chaque après-midi est précédé par un temps de littérature qui pourra le cas échéant être également effectué dehors.

Ces temps d'école dehors débuteront par une activité de regroupement (chant / lecture offerte...) et d'un temps de relaxation (écoute, méditation, ...). Ils se termineront par un temps de mise en commune et de synthèse, des découvertes de l'après-midi.

Des temps d'activités auto-gérées seront également proposés au cours de ces séances au cours desquels les enfants seront invités à réaliser leurs propres expériences et observations.

## Periode 1

- rallye découverte de la commune ↪ histoire/géo : je découvre ma commune
- « herbes folles dans la ville » (jeux pour habiter autrement la planète p.9) ↪ géo : je découvre ma commune : la place de la nature en ville
- Cherche et trouve : les mesures ↪ maths : séquence sur les unités de mesures
- « Impact carbone » (jeux pour habiter autrement la planète p.9) ↪ sciences : alimentation, développement durable
- « Chercher l'erreur » (jeux pour habiter autrement la planète p.14) ↪ sciences : se familiariser avec la nature, observation + « A l'écoute de la nature » (jeux pour habiter autrement la planète p.12) ↪ EMC/sciences : sons de nature / écoute et émotions
- Sortie au plan d'eau : parcours biodiversité ↪ sciences/ géo : biodiversité / la place de la nature dans la ville
- Art et nature ↪ éducation artistique : utiliser les éléments de la nature pour produire des réalisations plastiques et/ou musicales

## Periode 2

- Visite du supermarché ↪ sciences/géo : le circuit des aliments
- « L'agence Gotboo » (jeux pour habiter autrement la planète p.71) ↪ sciences/géo : le circuit des aliments, éducation à la consommation et à la publicité
- « Le commerce équitable » (jeux pour habiter autrement la planète p.71) ↪ sciences/géo : le circuit des aliments, éducation à la consommation et au développement durable
- Sur les traces des guerres mondiales (monuments aux morts, etc...) ↪ histoire : les deux guerres mondiales
- Décoration de la cour de l'école aux couleurs de Noël ↪ arts plastiques
- « Pique Carreau Cœur » (jeux pour habiter autrement la planète p.49) ↪ EMC : réfléchir à ses comportements, éducation à la paix
- Cherche et trouve : des figures géométriques ↪ maths : triangles, quadrilatères, cercles

## Periode 3

- Visite de l'église ↷ histoire/ arts visuels : art roman / lecture du patrimoine
- « Salutations du monde » (jeux pour habiter autrement la planète p.61) ↷ géographie / EMC / langue : se saluer dans différentes cultures du monde
- Construction de nichoirs ↷ géographie / sciences / arts plastiques : favoriser la nature en ville, construction d'objets
- Activités / jeux d'ombres ↷ sciences / arts plastiques : système solaire
- Recherche et trouve : aires et périmètres ↷ maths : aires, périmètres

## Periode 4

- « Les défis du colibri » (jeux pour habiter autrement la planète p.29) ↷ EMC/ sciences : développement durable
- Promenade en forêt ↷ sciences : Etude d'un écosystème : la forêt.
- « Le peuple du grand fleuve » (jeux pour habiter autrement la planète p.74) ↷ EMC : prendre position, débattre / notion de bien commun / interactions entre besoins de l'homme et respect de l'environnement
- Production artistique collaborative ↷ arts : expo réseau
- Recherche et trouve : la symétrie ↷ maths : symétrie / prolongements arts plastiques
- Visite à définir

## Periode 5

- « Les tailleurs » (jeux pour habiter autrement la planète p.65) ↷ EMC/arts visuels : respect des cultures de chacun
- « Pumas et pieds légers (jeux pour habiter autrement la planète p.19) ↷ EPS : se déplacer dans un environnement naturel, élaborer des stratégies
- « Un nouveau monde pour la Terre » ↷ arts plastiques / géographie /EMC : construction d'une maquette de ville répondant à certains critères pour une société nouvelle
- Plantations ↷ sciences : le développement des végétaux
- Recherche et trouve : des animaux ↷ sciences : classification des êtres vivants
- Gouter médiéval ↷ histoire / arts plastiques / cuisine : organiser un goûter médiéval (recette, déco...)
- Land art ↷ arts plastiques : land art
- Réalisation d'un herbier ↷ sciences : classification des êtres vivants
- Jeux de codage et de déplacements ↷ maths : programmation
- Visite à définir