PROCEANNATION ECOLE DEFINATIONS

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.

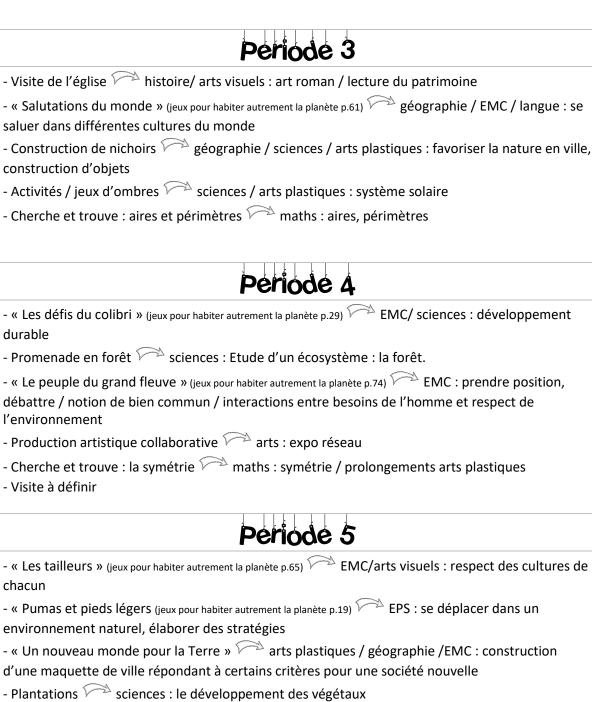
Des temps d'activités auto-gérées seront également proposés au cours de ces séances au cours desquels les enfants seront invités à réaliser leurs propres expériences et observations.

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



- Cherche et trouve : des animaux sciences : classification des êtres vivants
- Gouter médiéval histoire / arts plastiques / cuisine : organiser un gouter 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