

## Idées école dehors CP

### Semaine 1

Land art	Chasse au son	Lecture d'une histoire	Écrire son prénom	Utilisation du matériel de sciences
Dans un endroit précis, chaque groupe participe à la création d'un mandala collectif : le premier groupe commence puis le second...	On part à la recherche d'éléments de la nature avec le son « r ». On les dépose sur un tissu blanc. Si on trouve peu d'objets, on peut pousser les enfants à décrire ce qui les entoure pour trouver des adjectifs (rond...).	Dans un endroit protégé : lecture plaisir d'un album par l'adulte du groupe. Si trop de temps, on peut poser quelques questions sur l'histoire.	Collecter des éléments de la nature pour écrire son prénom avec. L'adulte prend une photo des prénoms de son groupe.	Découverte des boîtes loupes, loupes, jumelles...utilisation avec l'aide/la surveillance d'un adulte.
	5 tissus blancs (1 par équipe)	Album « Carl et Elsa s'échappent »		

### Semaine 2

Carte postale	Chasse au son	Lecture d'une histoire	Mathématiques
Après avoir collecté différents éléments de la nature, on compose une carte postale pour 2.	On part à la recherche d'éléments de la nature avec le son « r ». On les dépose sur un tissu blanc. Si on trouve peu d'objets, on peut pousser les enfants à décrire ce qui les entoure pour trouver des adjectifs (rond...).	Dans un endroit protégé : lecture plaisir d'un album par l'adulte du groupe. Si trop de temps, on peut poser quelques questions sur l'histoire.	1 baton = 5 points 1 feuille = 2 points 1 caillou = 1 point  Trouver le plus de façon de faire 5 puis 10
Feuilles cartes postales + sac de collecte	4 tissus blancs (1 par équipe)	Album « »	Barquettes

### Semaine 3

Le gendarme (observation)	Jeu shut the box (2 jeux)	Lecture d'une histoire/Salamandre gendarme ?	Jeu de bataille	Chasse au trésor automne
Observation et dessin des gendarmes dans le terrarium. Décrire les parties du corps. Dessiner le plus précisément possible.	On lance les dés et on peut baisser soit la somme des deux dés, soit les deux clapets indiqués par les dés.	Dans un endroit protégé : lecture plaisir d'un album par l'adulte du groupe. Si trop de temps, on peut poser quelques questions sur l'histoire.	Faire 2 équipes de 2 enfants et 1 arbitre. Chaque équipe sort une carte et doit énoncer le nombre de points dessus. Celle qui a le plus grand nombre de points remporte les deux cartes.	Chaque enfant a une fiche de chasse au trésor à remplir , les collectes se font dans les petits sacs.
Terrarium + plaquettes (7) + feuilles blanches + crayons	2 Jeux shut the box + 4 dés	Revue salamandre	Cartes constellation + frise numérique	Fiches chasse au trésor individuelles + 6 woody

de papier + gomme				Sacs
-------------------	--	--	--	------

<b>Semaine 4</b>		
<b>Arts plastiques</b>	<b>Lecture d'une histoire</b>	<b>Mathématiques</b>
Décorer l'arbre choisit avec l'argile		
G 1 et 5 : 1 groupe de 3+1 groupe de 4. G 2 et 3 : 2 groupes de 3 - Chaque groupe choisit son arbre. - Collecte de matériel pour fabriquer un visage avec une émotion définie par le groupe sur le tronc. - Quand la collecte est terminée : on va chercher de l'argile et on commence à façonner le visage <b>en se mettant d'accord</b> . L'argile peut servir à faire tenir des choses sur l'arbre et peut aussi faire partie des éléments du visage.	Dans un endroit protégé : lecture plaisir d'un album par l'adulte du groupe. Si trop de temps, on peut poser quelques questions sur l'histoire.	<b>Shut the box</b> : rajout d'une règle : on peut aussi « abattre » tous les dominos qui font la somme des dés. Ex : 4+5=9, je peux faire tomber, le 4 et le 5 ou le 9 OU tout ce qui fait 9 : 1+8, 2+7, 3+6, 4+5
Argile dans un seau	Album « Au creux de l'arbre »	Shut the box x 2

<b>Semaine 5</b>				
<b>Concept kids</b>	<b>Smartgames</b>	<b>Salamandre</b>	<b>Mémo des mots outils</b>	<b>Le microscope</b>
Concept kids	6 jeux smartgames	6 Revues salamandre	2 Jeux de mémo	Microscope + 6 plaquettes + feuilles blanches + crayons + gommés

<b>Semaine 6</b>				
<b>Décalquer (bâche)</b>	<b>Le sol et ses habitants</b>	<b>La grimette (arbres près des jeux)</b>	<b>Jeu mathématiques Sudoku</b>	<b>Loto des nombres de 0 à 20 (bâche)</b>
Collecte d'une feuille en bon état. Placer la feuille entre le sous-mains et la feuille blanche et décalquer avec différents objets (crayons de papier, craies) pour obtenir une empreinte	Choisir un endroit pour observer les feuilles (les différents états, pourquoi?), les petites bêtes...	Grimper aux arbres sans se mettre en danger. - On respecte la hauteur demandée - On fait attention aux autres - On laisse sa place	Construire un sudoku 9 cases par 2 ou 3.	Loto des nombres
- Sous mains, Feuilles blanches - crayons de papier, craies	- Boites loupe/loupe - feuille pour écrire les animaux trouvés		- 8 branches - 3x3 éléments de la nature	- Planches loto - woody (6)