


Ateliers

pour aller plus loin

Livret de l'accompagnant



Lecture de paysage	2
Le bocage-ville.....	3
Qui mange qui ?	4
Prédateurs et proies	5
Palette végétale	6
Bataille de feuille	7
M.....	8
.....	9
Expérience sur l'érosion	10
Tête de têtard	11
Fais.....	12



Date :

Activité

Dessin de paysage (dessin d'observation)

Discipline

Découverte du monde sciences/technologie

Education artistique

Attitudes/acquisitions

Observation/appréciation esthétique

Durée

à partir de 45 mn

Lieu

Extérieur

Lecture de paysage

Objectifs/Activité

Représenter une partie d'un paysage qui servira à recomposer le panorama dans son ensemble dans un souci de précision et de fidélité à l'original

Matériel

- 1 filet de parc à moutons
- 1 piquet avec un œillet en métal par élève
- 1 support avec une feuille quadrillée par élève, crayon de papier

Organisation sociale

groupe (ateliers tournants) ou individuel

Déroulement

- 1- lecture de paysage (collectif)
- 2- 2 groupes : un qui dessine et un qui ne dessine pas.

Chaque enfant est face à la position du paysage qu'il doit dessiner. Dans chaque carré du quadrillage, l'enfant doit reproduire exactement ce qu'il voit à travers chaque carré du parc à moutons (prévoir des repères de couleurs pour les plus

petits ou ceux qui ont du mal à se repérer sur un quadrillage)

- 3- Assemblage des dessins pour reconstituer le panorama. (numéroter les dessins sur place, assembler de retour de la sortie)

Prolongements

- On peut écrire le nom de certains sommets connus
- Colorier aux couleurs de la saison (prévoir des photocopies des dessins originaux. L'idéal étant de retourner sur le terrain à différents moments de l'année).
Pour dessiner : commencer par les grands traits avant de se lancer dans les petits détails

Compétences

Cycle 2 : Découvrir le monde, se repérer dans un environnement, en comprendre quelques caractéristiques. Retrouver le rôle des hommes. Les caractéristiques de son environnement proche et les pratiques des arts visuels

Cycles 3 : Réaliser un croquis spatial simple. Différencier les types de paysages – Chercher à comprendre comment les hommes utilisent, aménagent, organisent. Pratiques des arts visuels

Compétences transversales

Présenter son travail avec rigueur, clarté et précision, passer d'une échelle à l'autre

Indicateurs de réussite

Le résultat final est le plus conforme possible à la réalité

Remarques

Le quadrillage du support élève doit correspondre à la portion du filet vue à travers l'œillet

Carreaux de même dimension pour tous les élèves. Le quadrillage doit être réalisé à l'encre non effaçable

Prolongements

Faire dessiner le paysage par les enfants, soit leur distribuer un croquis des lignes fortes du paysage.

Leur demander de colorier le paysage en utilisant des éléments naturels (en frottant de l'herbe, des fleurs ou de la terre ...)

Le "bocage-ville"

Objectifs/Activité

Faire découvrir le bocage par une représentation imaginaire de celui-ci et par comparaison avec l'organisation urbaine d'une ville

Matériel : aucun

Organisation sociale

collective ou individuel

Déroulement

- 1- Placer les enfants le long d'une corde et bander leur les yeux
- 2- Leur expliquer que nous nous rendons dans une ville dont vous seul connaissez le chemin et que les habitants acceptent exceptionnellement d'accueillir des invités, mais à deux conditions : qu'ils aient les yeux bandés et qu'ils soient silencieux
- 3- Placez-vous à l'extrémité de la corde et mettez en mouvement la file. Les autres adultes font attention que la colonne ne dévie pas dangereusement
- 4- Au bout de 50 à 100 m de déplacement, le plus silencieusement possible. Faites asseoir les enfants sans qu'ils retirent leurs bandeaux
- 5- Vous leur proposez de décrire ce que vous voyez
- 6- Dans votre description du paysage vous n'utilisez que des similitudes avec la ville
 - Les arbres sont des immeubles aux appartements faits sur mesure pour les habitants
 - le feuillage devient des jardins suspendus
 - les branches des ponts entre les immeubles de telle sorte que certains habitants ne quittent jamais les immeubles
 - les herbes de la prairie sont des immeubles ou des maisons plus basses et aussi un supermarché pour certains habitants des immeubles
 - Il existe des entrées pour aller sous terre comme des bouches de métro (les terriers, les galeries de vers de terre)
 - Sous terre il existe aussi des appartements, des épiceries, c'est là qu'il y a les réserves d'eau
 - Certains habitants ont un métier très spécialisé : ils recyclent les déchets de la ville, d'ailleurs on ne voit pas de décharges à la surface ...
 - Vous pouvez en ajouter selon votre imagination
- 7- Demander aux enfants s'ils imaginent bien cette ville avec ces différents éléments
- 8- Ils enlèvent leurs bandeaux
- 9- Ils mettront un certain temps à comprendre, laissez leur le temps de réaliser que la ville imaginaire n'est autre que le bocage

- 10-Leur demander des exemples d'habitants et de leur appartement sur mesure (les oiseaux et leurs nids, les araignées et leurs toiles...)
- 11-Vous pouvez maintenant commencer la découverte du bocage

Compétences

Se repérer dans son environnement proche, se représenter cet environnement et lire la description d'un paysage

Compétences transversales

Faire travailler son imagination

Indicateurs de réussite

les enfants arrivent à décrire le bocage avec l'ensemble des éléments de vie, et des habitations qu'ils ont sous les yeux ... ils sont intrigués et rentrent dans la haie pour comprendre ce qu'ils voient

Date :

Activité

Dessin de paysage (dessin d'observation)

Discipline

Découverte du monde sciences/technologie

Education artistique

Attitudes/acquisitions

S'unir à la nature/
Connaissances

Durée

à partir de 45 mn

Lieu

Extérieur



Date :

Activité

Jeu

Discipline

E. P. S

(Education physique et sportive)

Attitudes/acquisitions

Convivialité/Equilibre naturel,
chaîne alimentaire

Durée

à partir de 30 mn

Lieu

Extérieur

Qui mange qui ?

Objectifs/Activité

- Introduire la notion de réseau trophique
- Donner le goût de l'effort physique
- Mettre en place des stratégies d'alliance

Matériel

Eventuellement deux jeux de brassards
ou autre moyen distinctif

Organisation sociale

collective

Déroulement

- 1- Former trois équipes
- 2- Distribuer les brassards, bandeaux ou tous autres éléments distinctifs entre les équipes
- 3- Attribuer à chaque équipe un animal :
- Abeille - Fourmi - Musaraigne
- 4- Les abeilles piquent les musaraignes
Les musaraignes mangent les fourmis
Les fourmis mangent les guêpes affaiblies
- 5- Trois camps sont délimités, les animaux sont à l'abri dans leur camp
- 6- Pour capturer quelqu'un il suffit de le toucher, l'enfant capturé rejoint seul le camp de son "prédateur". S'il y a plusieurs enfants capturés ils peuvent faire une chaîne et être libérés par un de leur camarade qui vient toucher le bout de la chaîne
- 7- Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a tous ses membres capturés

Compétences

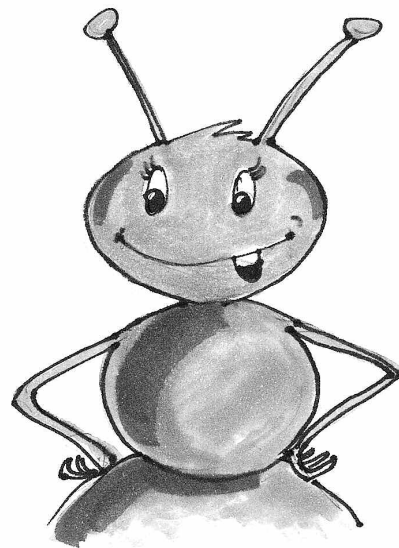
E.P.S

Compétences transversales

Education civique : respect des règles

Indicateurs de réussite

Intérêt des enfants pour le jeu qui peut-être reconduit en cours de récréation



Prédateurs et proies

Objectifs/Activité

- Appréhender la notion de prédation
- Découvrir des stratégies de capture ou de protection

Matériel

Bandeaux ou des loupes aveugles

Organisation sociale

collective

Déroulement

- 1- Placer les enfants en cercle. Ils vont délimiter la zone de jeu
- 2- Discuter des notions de prédateur et de proie
- 3- Désigner dans le cercle un prédateur et une proie
- 4- Bander les yeux du prédateur
- 5- Au signal "la chasse commence", le prédateur doit capturer sa proie dans les limites du cercle matérialisé par les enfants

- 6- Les enfants du cercle doivent rester silencieux et prévenir le prédateur des limites de la zone en le touchant lorsqu'il risque de sortir
- 7- Inciter les enfants à changer de stratégie (écoute, déplacement dans tous les sens, recherche méthodique, immobilité...). Si certaines stratégies importantes ne sont pas proposées par les enfants, ne pas hésiter à prendre un rôle dans le jeu
- 8- On peut également ajouter une deuxième proie (éviter plusieurs prédateurs, les rencontres des deux peuvent parfois être douloureuses)

Compétences

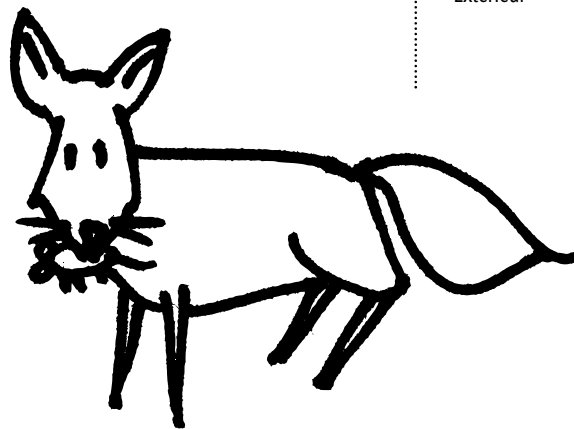
EPS – Découvrir le monde : les 5 sens, les mouvements du corps de l'enfant

Compétences transversales

Respect des règles

Indicateurs de réussite

Déroulement du jeu : faculté à jouer des rôles différents



Date :

Activité

Jeu

Discipline

Découverte du monde sciences
E. P. S.

Attitudes/acquisitions

Convivialité/
Interdépendance
chaîne alimentaire

Durée

à partir de 45 mn

Lieu

Extérieur



Date :

Activité

observation

Discipline

Découverte du monde
sciences
Education artistique

Attitudes/acquisitions

Imagination/
connaissance du milieu

Durée

2 h

Lieu

Extérieur et salle

Palette végétale

Objectifs/Activité

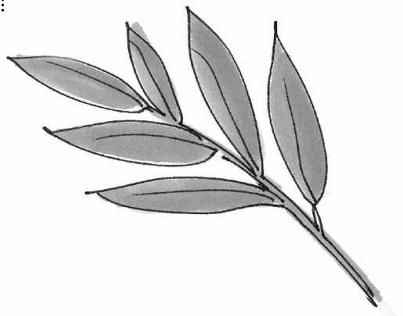
Découvrir la diversité des couleurs qui sommeillent dans la nature et s'en servir pour réaliser une production artistique

Matériel

- 1 palette en carton recouverte d'adhésif double face
- colle vernis pour la finition

Organisation sociale

collective



Déroulement

- 1- Aller dans un lieu riche en variétés végétales
- 2- les enfants cherchent à garnir leur palette avec les couleurs de la nature en y collant des éléments naturels (les inciter à avoir une palette la plus colorée possible ou selon les variations d'une couleur)
- 3- observation des palettes (couleurs, noms des espèces, vocabulaire spécifique aux plantes : tige, feuille, pétales...)
- 4- de retour à l'école, application d'un vernis colle pour une meilleure conservation
- 5- assemblage des palettes afin de constituer un grand tableau

Compétences

- tirer parti des ressources expressives (couleur) des plantes
- réaliser une composition en plan
- dire ce qu'on fait, ce qu'on voit, ce qu'on ressent
- éducation artistique
- découverte du monde : découverte du vivant, des milieux...de la matière

Compétences transversales

- mener un travail à son terme

Indicateurs de réussite

Reconnaître la variété des couleurs et des espèces choisies

Prolongement

Dans un deuxième temps, les enfants pourront colorer une autre palette, uniquement en y frottant des éléments naturels



“Bataille” de feuilles

Objectifs/Activité

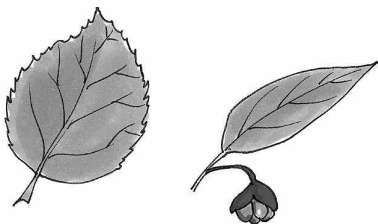
Découvrir la richesse spécifique des arbres et arbustes qui nous entourent et déterminer leurs noms (facultatif)

Matériel (facultatif)

- Un sachet ou un “vieux” gros bottin pour collectionner les feuilles à déterminer en salle (si nécessaire)

Organisation sociale

groupe (idéal 8 à 12 personnes au minimum deux personnes)



Déroulement

- 1- Former 2 ou 4 groupes
- 2- Proposer aux enfants de récolter en groupe dix feuilles d'arbres et/ou d'arbustes et de les garder
- 3- les équipes se rencontrent deux à deux
- 4- une équipe commence en proposant une feuille
- 5- Si l'équipe adverse présente la même feuille, il y a égalité, sinon l'équipe marque un point
- 6- Ensuite c'est l'autre équipe qui propose une feuille et ainsi de suite jusqu'à la dixième

Au cours de ces rencontres, un exemplaire de chaque feuille proposée a été gardé

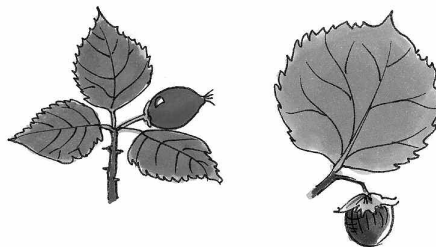
- 7- Les équipes qui se sont rencontrées se regroupent, formant deux grosses équipes pour la finale
- 8- On recommence l'opération
- 9- A la fin nous avons un aperçu de la richesse spécifique du lieu de bataille

Compétences

Education à l'environnement (cycle 3)
Découverte du monde : observer pour classer, critères de classification, éducation du regard

Compétences transversales

Education civique (travail dans un groupe)
Indicateurs de réussite :
Reconnaître la diversité des types de feuilles dans les arbres et arbustes du bocage (facultatif) : savoir les nommer



Date :

Activité

Jeu d'observation

Discipline

Découverte du monde sciences

Attitudes/acquisitions

Convivialité
connaissance des feuilles

Durée

à partir de 20 mn

Lieu

Extérieur

Date :

Activité

Reproduire des empreintes par moulage, en volume à partir de ce qui existe

Discipline

Découverte du monde sciences/technologie

Education artistique

Attitudes/acquisitions

Agilité
connaissance d'empreintes

Durée

à partir de 2 h

Lieu

Extérieur

Moulage d'empreintes

Objectifs/Activité

Réaliser des moulages en plâtre d'empreintes

Matériel

- 1 volume d'eau pour 1,5 volume de plâtre à modeler
- pâte à modeler

Organisation sociale

groupe

Déroulement

- 1- Etaler la pâte à modeler
- 2- Imprimer l'objet (empreinte, trace, fossile...) dans la pâte et le retirer
- 3- Entourer d'un cercle de carton
- 4- Couler le plâtre liquide
- 5- Laisser sécher avant de démouler

Compétences

- observer, identifier, décrire quelques caractéristiques de la vie animale (locomotion)
- déterminer et classer quelques animaux en fonction de critères morphologiques
- étudier les symétries (cycles 3)

Compétences transversales

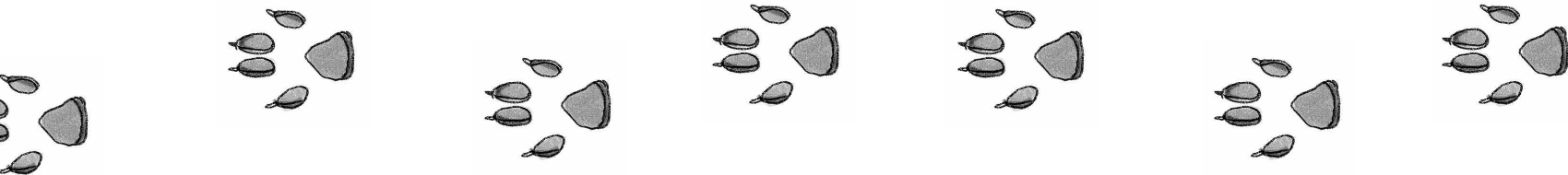
rigueur du geste, précision, prévision de résultat (imagination : difficulté du fait de l'inversion des volumes avec le moulage)

Indicateurs de réussite

Les enfants reproduisent les empreintes à l'aide de leurs moulages, les comparent aux originales ; les moulages sont utilisés pour des jeux de reconnaissance à divers intervalles de temps

Remarques

Il se peut que l'empreinte ne puisse pas être imprimée dans de la pâte à modeler. Dans ce cas, passer directement à l'étape 3



Manche à air et vent

Objectifs/Activité

Construire une manche à air pour visualiser le rôle et la forme du vent à travers une haie

Matériel

- bâton de bois
- papier crépon
- agrafes ou scotch ou gros élastique

Organisation sociale

collective ou individuel

Déroulement

- 1- prendre un bâton de bois d'au moins 1,50 m, un manche à balai fait très bien l'affaire
- 2- découper une dizaine de lamelles de papier crépon de 5 cm de largeur et d'environ 80 à 100 cm de longueur
- 3- réunir les lamelles de papier crépon pour les accrocher une à une autour et en haut du bâton (voir schéma). Vous avez construit une petite manche à air
- 4- À l'extérieur se placer :
 - a) devant une haie face à la direction principale du vent et observer l'allure des lamelles de papier crépon (voir schéma).
 - b) juste derrière cette même haie, sous le

vent, avec sa manche à air et observer l'allure des lamelles de papier crépon.
c) à au moins 30 mètres derrière la haie, sous le vent, avec sa manche à air et observer l'allure des lamelles de papier crépon.

Réitérer cette expérience en se plaçant derrière un mur en étant au vent, puis sous le vent. On observera juste derrière ce mur les tourbillons qui se manifestent sur la manche à air

- 5- Discussion sur les différentes observations : associer le comportement de la manche à air en fonction de ses positions par rapport à la haie
- 6- Conclure sur le rôle d'une haie comme abri du vent, et sur l'importance d'un obstacle

face au vent qui soit perméable (comme une haie bien constituée) et non totalement imperméable (comme un mur)

Compétences

construction et utilisation d'objets technologiques

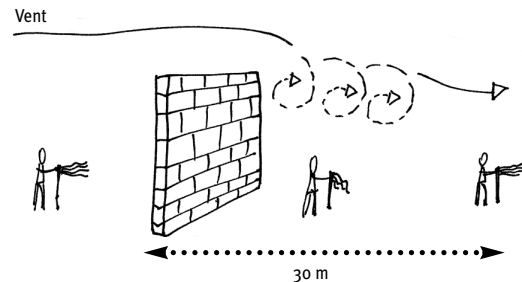
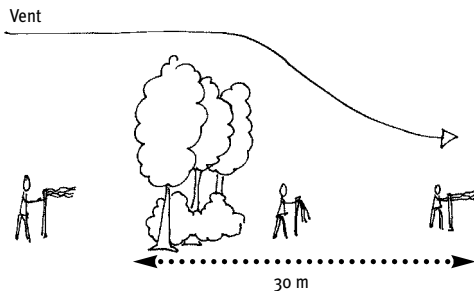
Compétences transversales

démarche scientifique mise en place

Indicateurs de réussite

Les enfants réussissent à comprendre le rôle d'abri joué par la haie face au vent.

Les enfants réussissent à comprendre l'importance d'un obstacle pas totalement imperméable face au vent, pour éviter les tourbillons, et jouer pleinement son rôle protecteur



Date :

Activité
manuelle

Discipline

Découverte du
monde sciences/technologie

Attitudes/acquisitions

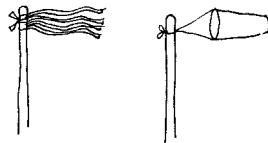
Observation
notions d'aérodynamique

Durée

au moins 2 h

Lieu

Extérieur
 finition en salle



Date :

Activité
expériences sur modèle réduit
de paysage

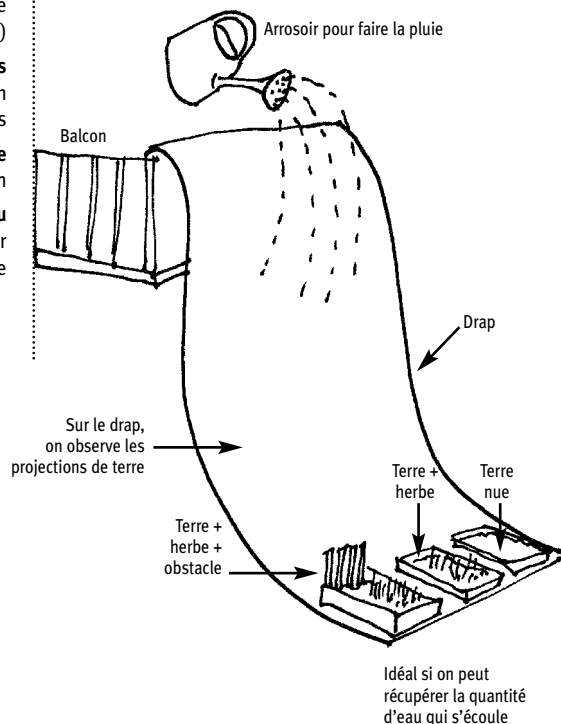
Discipline
Découverte du monde
sciences/technologie (l'eau)

Attitudes/acquisitions
Observation
notions d'érosion des sols

Durée
au moins 2 h

Lieu
Extérieur
ou en salle

Expérience sur l'érosion



Objectifs/Activité

Découvrir le rôle de l'eau et son influence sur les sols

Matériel

- Des récipients (plastique, bois, terre ...)
- Un drap blanc
- Un arrosoir
- De la terre
- Des mottes de terre avec de l'herbe
- Des morceaux de bois, ou de la mousse

Organisation sociale

Individuel ou en groupe

Déroulement

- 1- Disposer les différents éléments de cette expérience selon le schéma (balcon : à mon avis un peu haut, peut-être que le dossier d'un banc de jardin ferait l'affaire, ou bien un muret d'un mètre de haut suffirait ...)
- 2- Verser l'eau au moyen de l'arrosoir sur chacun des bacs. L'eau de l'arrosoir joue le rôle de la pluie sur le sol du bocage

3- Observer :

- a) la nature des éclaboussures sur le drap blanc autour de chaque bac
 - b) La couleur et la quantité d'eau récupérée (si cela est possible) dans les différents bacs
- 4- Comparer les 2 points a) et b) pour chacun des bacs. Qu'en déduisit-on ? Expliquer les différences de couleur de l'eau, etc ...

Compétences

Se poser des questions précises et cohérentes à propos d'une situation d'expérience

Compétences transversales

Démarche scientifique ; observations

Indicateurs de réussite

les enfants auront compris le principe de l'érosion et les moyens de l'empêcher (mise en application lors d'activités de reboisement dans le cadre de projet scolaire, ou avec une collectivité, ou dans un cadre privé ...)

Tête de têtard

Objectifs/Activité

Pratique créative, éducation du regard par des activités d'assemblage, de sculpture qui permettront à l'élève d'affiner sa perception de son environnement, en particulier dans sa dimension paysagère. Constitution d'un "musée personnel" fait d'images et d'objets sélectionnés. Etablir des correspondances explicites entre les productions personnelles, les images, les objets collectionnés et les œuvres reconnues en tant que telles

Matériel

- divers matériaux collectés sur le terrain au cours de sorties
- divers supports
- colle forte

Organisation sociale

collectif - groupe - individuel

Déroulement

Sur place, dans une haie repérée préalablement, trouver 1 ou 2 arbres têtards, éléments importants du bocage, avec des cicatrices boursoufflées évoquant des bouches. Faire le lien entre ce qu'on voit et ce qu'on ne voit pas : on voit la bouche, imaginer le reste du visage et le composer à l'aide des éléments collectés

Pour prolonger, on peut "habiller" les arbres, imaginer leur histoire. (cf "Voyage au pays des arbres" Le Clézio, Folio Cadet Gallimard)

Compétences

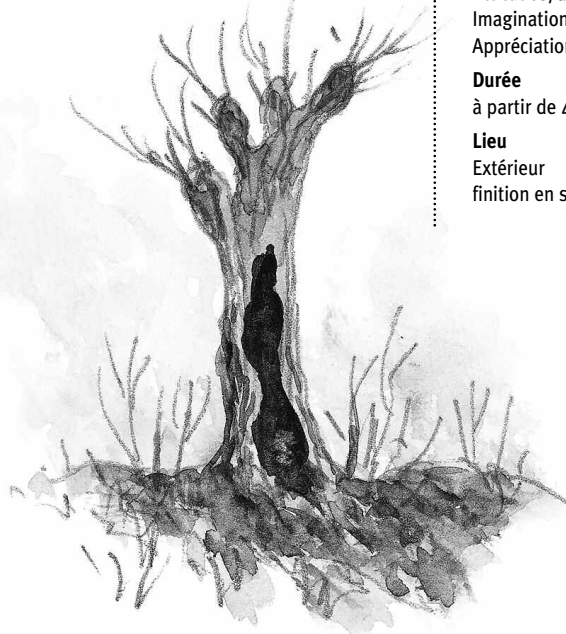
- réaliser une production en deux ou trois dimensions, individuelle ou collective
- choisir, manipuler et combiner des matériaux
- ...

Compétences transversales

- s'exprimer sur les points communs et les différences entre les pratiques de la classe et les démarches des artistes (cf Andy GOLDSWORTHY)

Indicateurs de réussite

- Réalisation concrètes des objets, des personnages
- Chaque élève a pu s'exprimer en inventant une histoire à partir de ce qu'il a vu



Date :

Activité
observation
expression

Discipline
Découverte du
monde sciences

Education artistique
et littéraire

Attitudes/acquisitions
Imagination
Appréciation esthétique

Durée
à partir de 45 mn

Lieu
Extérieur
finition en salle

Date :

Activité
Manuelle

Discipline

Découverte du monde
sciences/technologie

Attitudes/acquisitions

Concentration
notions de proportions
et de mélange

Durée

à partir de 20 mn

Lieu

Extérieur

Fais toi-même ton pralin

Objectifs/Activité

Réaliser un mélange pour que les plantes poussent bien, afin de protéger les racines en les trempant dans une préparation spéciale : le pralin

Matériel

- 1 seau
- de l'eau
- des bouses de vache

Organisation sociale

individuelle ou collective

Déroulement

- 1- Prépare dans un seau un mélange dans les proportions suivantes :
 - 1/3 d'eau
 - 1/3 d'argile
 - 1/3 de bouse de vache

- 2- Mélange le tout pour former une pâte qui enrobera les racines
- 3- Trempe les racines du jeune arbre à planter dans ce mélange homogène
- 4- Plante immédiatement ce plant "praliné" dans le trou prévu à cet effet

Compétences

Sciences : éducation à l'environnement, la matière
Mathématiques : les mesures

Compétence transversales

Education civique

Indicateurs de réussite

- le mélange est réussi
- les plantations ont été réussies

Prolongements

Utiliser le pralin dans le jardin de l'école, pour planter un arbre ...

