

PLAN D'EAU DE SAINT CLÉMENT

Aventure Nature

Carnet de voyage
GS CP

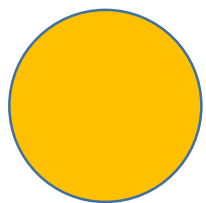


PLAN D'EAU DE SAINT CLÉMENT

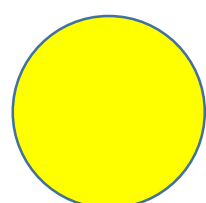
B ← Repères circuits → **A**



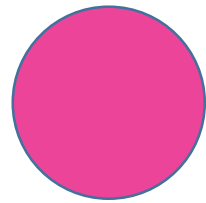
Pistes ateliers proposées dans chaque domaine - **A vous de choisir, d'inventer et de jouer!**



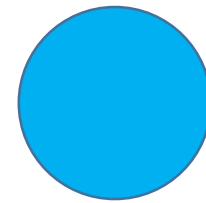
LANGAGE



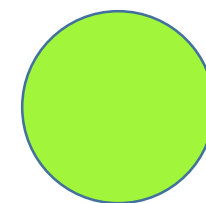
EPS



ARTS



MATHS



SCIENCES

SYNOPSIS ATELIERS GLOBAL

1- Découvrons et parlons-en!
8- Toutes les formes sont dans la nature
16- Poésie de la nature
17- Et si on écrivait une carte postale?
18- Pause lecture

1- Parcours d'ORIENTATION:
ouvre l'œil!
4- Relais de l'escalier et jeu de
l'horloge
11- Dans le petit bois, COURONS,
DANSONS, LANCONS!
13- course de relais façon TRAIL !

2- Flottent ou coulent nos bateaux?
3- L'observatoire
4- Qu'est-ce qu'un castor?
6- A la recherche des végétaux
7- La caresse de la nature et le parfum
des fées
10- La musique de la nature
12- Sylviculture
14- Tapisserie végétale



4- Calcule l'escalier du CASTOR!
8- Toutes les formes sont dans la nature
11- Trésors et mesures de la nature
12- L'âge des arbres

5- Tout- à- l'envers
6- Empreintes de la nature
9- La cacophonie du pont
10- La musique de la nature
15- Tapisserie végétale
17- Et si on croquait le paysage?
18- Palette du peintre

Pour réaliser les ateliers, tu auras besoin:



■ Apporter aussi des objets naturels à faire flotter et des petits bateaux (travail en amont sur flotte-coule)

- De la ficelle, plusieurs types de mètres
- Un carnet de croquis, de notes et un crayon de papier
- Une paire de jumelles
- Un téléphone connecté avec lecture de QR code
- Des petites boîtes ou sacs de collecte
- Un miroir
- Un appareil photo
- Un album à lire et faire lire
- Du tissu blanc pour les empreintes
- Des gobelets en carton, une bouteille d'eau, une cuillère à soupe
- Un ballon mousse
- Un cadre en bois pour capturer le paysage

La place du photographe

« Voici deux photos prises par un photographe au bord du lac ».
Regarde ces **paysage** attentivement et décris ce que tu vois. »



**ATELIER
BONUS**



A toi de jouer!

« Retrouve la place du photographe et photographie à ton tour le même paysage! »

1

Découvrons et parlons-en!



Tu viens d'arriver au bord du lac.

Avant de commencer, **regarde bien autour de toi** .

Que vois-tu?

Commence par **écrire** sur ton petit carnet, **tous les mots qui te viennent**. Tout au long du parcours, tu pourras noter de nouveaux mots..., dessiner, récolter, agir, apprendre!

A ton avis:

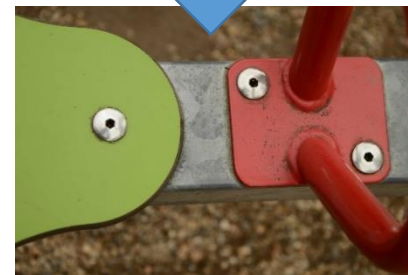
- *pourquoi appelle-t-on ce lac, un barrage?*
- *y pratique-t-on des activités?*
- *d'où vient l'eau du lac?*

Tu n'auras pas toutes les réponses aujourd'hui mais tu pourras continuer tes recherches de retour en classe.

A toi de jouer!

1

Parcours d'orientation Ouvre l'œil!



Depuis le gros cerisier, dos au lac, observe autour de toi et repère les éléments photographiés; En empruntant la bonne direction, pars à la recherche des éléments zoomés par le photographe!

2

Flottent ou coulent nos petits bateaux?

Un ruisseau qui coule sous le pont... quelle aubaine pour tester la flottaison de notre petit bateau!

Attention, n'oublie-pas de dire à quelqu'un de se placer de l'autre côté pour récupérer ensuite ton petit bateau!



A toi de jouer!



Et si on imaginait un pont? Un barrage? Cherche les éléments dont tu as besoin et construis l'un ou l'autre! Prends une photo pour garder trace de ta réalisation.

3

L'observatoire...

Un endroit pour observer sans être vu! Ici, dans le lac et aux abords, vivent des animaux. En reconnais-tu certains sur le panneau?



A toi de jouer!

Prends tes jumelles et essaie de repérer les habitants du lac!

Lis le QR Code et écoute le chant de cet oiseau: c'est le **MARTIN-PECHEUR**, aux plumes colorées; dessine-le!



<https://ladigitale.dev/digiplay/#/v/624ae0ece28de>



4

4

4

L'escalier du CASTOR

A ton avis, pourquoi appelle-t-on cet escalier ainsi? Qu'est-ce qu'un **castor**?



<https://ladigitale.dev/digiplay/#/v/624ae38b14aaa>

Un escalier qui se calcule!

- Compte les marches!

Un escalier pour grimper et jouer!

- Monte l'escalier le plus vite possible en relais pendant que l'autre équipe se fait passer le ballon au jeu de l'horloge!

But du jeu : faire le plus de passes avec le ballon pendant que l'autre équipe grimpe l'escalier ... Les joueurs de l'horloge se passent le ballon sans le faire tomber.



Jeu de l'horloge

Jeu collectif
Jeu de l'horloge

Horloge (Passeurs)
Les «passeurs» font circuler le ballon le plus rapidement possible en comptant à haute voix à chaque passe (on peut tout autant compter le nombre de tours).

Relais grimpeur dans l'escalier...
Li le et pi le puis on change les rôles. | donne oureur rs soient e s,

Coureurs

Passeurs

Horloge

L'équipe gagnante est celle qui lors du relais (coureurs) aura enregistré le moins de passes (ou tours) par l'équipe adverse (horloge).

www.fiche-maternelle.com

5

Tout à l'envers...

Regarde bien ces photos du lac... Qu'observes-tu?

Essaie de retrouver tout au long du parcours, LE REFLET de la nature dans l'eau! Prends-le en PHOTOS!



A toi de jouer!



Avec un **CADRE tendu d'une ficelle** en son milieu, capture un élément du paysage et positionne la ficelle sur l'axe de **SYMETRIE!**



Avec un **MIROIR**, observe le REFLET d'une feuille d'arbre, d'une fleur, d'un élément naturel.

Ecris ton prénom et observe son reflet.

Penche-toi et regarde tout à l'envers!
En orientant le miroir, essaie de composer un paysage symétrique.

6

Empreintes de la nature...

Il y a beaucoup de FOUGERES autour de toi...



Observe bien puis dessine une feuille de fougère



A toi de jouer!

Réalise son **empreinte** par **MARTELAGE (TATAKI ZOME)** en emprisonnant la feuille entre 2 morceaux de tissu et en tapotant sur la feuille du dessus avec la main, une pierre ou une cuillère.



<https://ladigitale.dev/digiplay/#/v/624ae6ffb8f8a>



Une autre façon de réaliser l'**empreinte** est de poser la fougère recouverte d'un papier blanc, sur un support dur. En frottant la feuille de papier avec le corps d'un crayon de papier par exemple, l'empreinte apparaîtra.

6

A la recherche des végétaux

Tu as repéré la fougère mais il y a aussi autour du lac:

Le genêt



Saurais-tu les reconnaître
et en rapporter un peu
dans ton sac à trésors?

Le lichen



Le houx



**A toi
de jouer!**

Tout au long du parcours, collecte des végétaux pour réaliser la
tapisserie végétale du n° 15!

7

La caresse de la nature et le parfum des fées

Ici, tu vas trouver des éléments aux **caractéristiques sensorielles différentes**: Regarde autour de toi, promène tes mains sur les rochers, les troncs d'arbres, les plantes... entoure les adjectifs qui correspondent à tes sensations: **PIQUANT – LISSE- RUGUEUX- DOUX...** Ecris en d'autres:

Par deux, choisis un élément à faire toucher à un camarade qui ferme les yeux, ou bien **caresse sa joue ou sa main** avec un élément. Il devra dire sa **sensation** puis retrouver l'élément dans la nature. Inverse les rôles!



A toi de jouer!

Collecte différents végétaux dans un gobelet papier; avec un bâton, écrase-les finement et sens le **parfum** dégagé! Amuse-toi à sentir tous les parfums réalisés...

8

Toutes les formes sont dans la nature

Regarde autour de toi et nomme les formes que tu vois.



8

A toi de jouer!



Dessine **une la forme de ton choix**

9

La cacophonie du pont

Connais-tu les **percussions corporelles**?
Lis le QRCode.

<https://ladigitale.dev/digiplay/#/v/624af5046803c>



A ton tour , produits des sons avec ton CORPS et les éléments du PONT!
Peut-on organiser ces **productions sonores** pour les répéter tous ensemble?
Essaie! Et si on se filmait?

A toi de jouer!

9

La cacophonie du pont

Connais-tu les **percussions corporelles**?
Lis le QRCode.

<https://ladigitale.dev/digiplay/#/v/624af5046803c>



A toi de jouer!

A ton tour , produits des sons avec ton CORPS et les éléments du PONT!
Peut-on organiser ces **productions sonores** pour les répéter tous ensemble?
Essaie! Et si on se filmait?

10

La musique de la nature

10

Entends-tu la musique de la nature?
Ferme les yeux et écoute l'eau du ruisseau qui descend des prés pour rejoindre le lac...



<https://ladigitale.dev/digiplay/#/v/624ae8e310696>

A toi de jouer!

Tout au long du chemin, tu entendras peut-être d'autres sons de la nature. Note- les ci-dessous:



11

Trésors et mesures de la nature

Tout autour de toi, il y a un grand terrain de jeux MATHÉMATIQUES!

Tu vas pouvoir aller chercher les trésors de la nature PELETS, BRINDILLES, FEUILLES, GLANDS... et construire des collections, les comparer, réaliser des rythmes, résoudre des problèmes!



A toi de jouer!



DENOMBRER: si tu trouves un tronc d'arbre couché au sol, construis un mille-pattes! Avec tes copains, positionne-toi sur le tronc de façon à utiliser les bras et les jambes pour faire apparaître le plus de pattes possibles!

11

De grands et beaux arbres bordent le lac.

Essaie de repérer les **plus gros** et les **plus hauts**. Saurais-tu prendre des mesures pour vérifier?



Comment pourrais-tu mesurer la **circonférence d'un arbre**? Avec tes bras? Avec une ficelle? Avec un mètre? Essaie toutes les façons possibles et **trouve le plus gros arbre**!

A toi de jouer!

Mesure la forêt! Amuse-toi à **mesurer la distance** entre les arbres. Comment pourrais-tu faire sans utiliser de mètre?

12

L'âge des arbres

Sur ton chemin, peut-être vas-tu rencontrer des arbres coupés.

A toi de jouer!



Quel âge avait cet arbre abattu?

En comptant les **cernes** de l'arbre coupé, tu peux connaître l'âge de l'arbre. Chaque cerne vaut une année.

12

La sylviculture

Il est nécessaire d'entretenir la forêt: cela s'appelle la **Sylviculture**.

A ton avis, quels sont les travaux faits par le bûcheron?

Que fait-on avec le bois coupé?



12

Les résineux

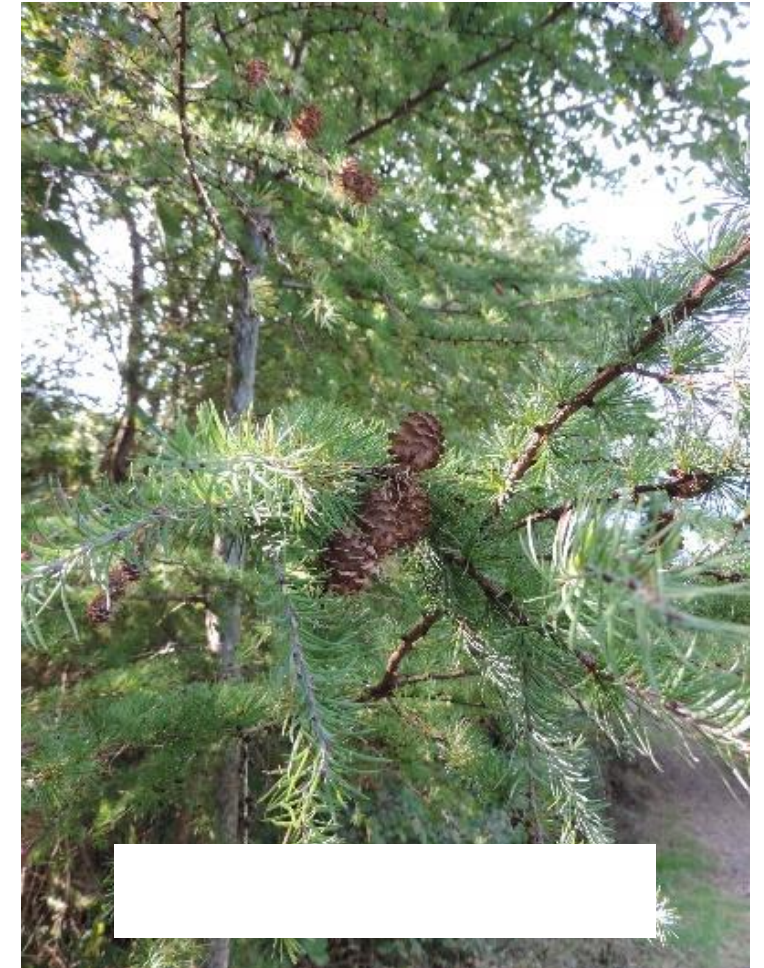
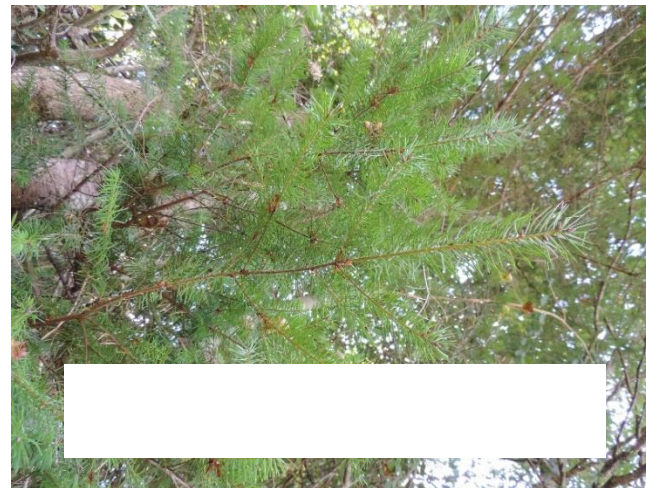
« Amuse-toi à retrouver les **RESINEUX** au cours de ta randonnée; quelles différences constates-tu? » Pour t'aider il te faut des clés de détermination

https://viagallica.com/v/arbres_resineux_-_determination.htm



Saurais-tu retrouver le nom de ces résineux?

A toi de jouer!



11

Dans le petit bois, courons, dansons, lançons!

Des arbres pour Danser!

- Déplace-toi entre les arbres; au signal, prends la forme d'un arbre!
- Déplace-toi d'un arbre à l'autre et danse autour de l'arbre en gardant toujours au moins 2 appuis contre le tronc.



Des arbres pour COURIR!

- Invente un parcours pour slalomer entre les arbres. Déplace-toi de différentes façons!

A toi de jouer!

Des arbres pour LANCER!

- Ramasse des pommes de pin, des petits morceaux de bois et lance-les en visant le tronc d'un arbre. Pour progresser, adapte ton geste et fais varier les distances entre l'arbre et toi!

13

Un chemin qui monte ou qui descend pour une course de relais façon TRAIL!

- Par équipe, positionne-toi tout au long du chemin et ramène ton relais le plus vite possible au point de départ!

Plus facile de courir en montant ou en descendant?



14

15

Tapisserie végétale

Ce reste de construction s'est recouvert au fil du temps, d'une véritable tapisserie végétale.

Approche-toi, observe et compare les différents végétaux, touche-les, sens leur parfum.



A toi de jouer!

Laisse une trace végétale de ton passage en créant à ton tour sur ce grillage, un **espace artistique naturel**, recouvert de végétaux (mousse, lichen, lierre, branchages, feuillages....)

Poésie de la nature

16

Prends le temps d'observer la nature autour de toi, puis **écris les mots qui te viennent**. Ensuite, à plusieurs, essaie d'écrire une phrase poème.

A toi de jouer!

Installe-toi en cercle avec tes camarades , **lis ta phrase poème puis écoute celle des autres...**



17

Et si on croquait le paysage?

Prends la place du photographe et transforme-toi en artiste! Repère les différents plans de la photo et décris-les:

Que vois-tu devant au 1^{er} plan? Puis derrière, au second plan? Repère la ligne d'horizon qui délimite la terre et le ciel...

Prends ton carnet de croquis, ton crayon de papier et **croque le paysage!**

Aide- toi des lignes de force pour dessiner les différents plans.

Et si on écrivait une carte postale?

Choisis quelqu'un avec qui tu voudrais partager cet instant. Ecris quelques mots au dos de ton dessin à la manière d'une **carte postale** et offre-la à la personne de ton choix.



A toi de jouer!

17

18

Tu as emporté
un **album à
lire?** C'est le
moment!

A toi de jouer!

Une pause lecture? Une pause artistique?



Défi: Prends une photo où tu aperçois 2 ponts
et une table en bois. Mets-toi à la place du
photographe!

18

Toutes les couleurs sont dans la nature... Collecte des éléments naturels pour composer en frottant ta feuille, la **palette du peintre** avec le plus de couleurs différentes!