

3^{ème} rencontre du collectif d'entraide Ecole dehors le mercredi 5 février 2024 de 9h à 12h

Lieu : Ecole Victor Schoelcher

Présents : 15 enseignants et 1 représentant de la DSDEN

Structures : l'OCCE : Valérie Foucher, Evelyne Kandel, Graine BFC : Valérie Preuilh-Choulier, Rouge-Gazon : Alix Saintier, Balades d'hier et d'aujourd'hui : Sylvie Rieth

Anne-Sophie Cerf, enseignante en maternelle, nous a accueilli à l'école Victor Schoelcher puis nous nous sommes dirigés vers le fort hatry côté conservatoire.

Après un temps d'accueil, nous nous sommes rendus sur le lieu de pratique de l'école dehors où :

- **Alix Saintier**, de Rouge-Gazon, a proposé un atelier de peinture à l'ocre sur écorce.
- **Sylvie Rieth**, de Balades d'hier et aujourd'hui, a proposé un atelier de jeux buissonniers.

Ces deux ateliers sont détaillés dans les pages suivantes.

Pour conclure cette rencontre, Elisabeth Lorge, enseignante en primaire à l'école Victor Shoelcher a partagé sa pratique avec **l'éphéméride de la biodiversité**, un outil proposé par la LPO.

L'Éphéméride de la Biodiversité permet de proposer une découverte nature chaque semaine à ses élèves qui est fortement attendue par les élèves !

C'est un outil d'éducation à la nature proposé par la LPO pour les enseignants de cycle 2 et 3.

Il dévoile chaque semaine un phénomène naturel de proximité en lien avec la saison : la migration des oiseaux début octobre, l'hibernation du hérisson mi-novembre, le retour des hirondelles en avril...

L'Éphéméride permet **de restituer des phénomènes naturels simples et ludiques tout au long de l'année**, saison par saison, et **invite à l'observation curieuse de cette nature proche**.

L'accès est gratuit. Le calendrier papier aussi, il faut juste le commander sur le site de la boutique LPO grâce au code promo reçu par courriel lors de l'inscription.

Pour en savoir plus : <https://www.ephemeridedelabiodiversite.fr/>

Il a aussi été évoqué :

- les revues de la Salamandre qui sont complémentaires de l'éphéméride de la LPO, La Petite Salamandre, La Salamandre Junior
- la "minute nature", des vidéos proposées par Julien Perrot qui partent à la rencontre de la faune et de la flore de nos régions.

Peinture à l'ocre sur éléments naturels.

par Alix Saintier

Mercredi 5 février 2025 dans le bois du Fort Hatry à Belfort

Nous avons ramassé des écorces, des morceaux de bois et des cailloux que nous avons décorés avec de la peinture fabriquée sur place avec des ocres et du jaune d'oeuf.

L'intérêt de cette peinture est qu'elle est naturelle et qu'elle ne pollue pas l'environnement et qu'on peut la fabriquer soi même facilement.

Les couleurs s'harmonisent bien entre elles. On peut faire des mélanges de pigments pour obtenir de nouvelles couleurs. L'ocre se présente sous forme de poudre qui se conserve indéfiniment. C'est un produit économique si on choisit bien son fournisseur.

Cette peinture sèche rapidement, elle est très couvrante et sa texture est très agréable.

Il y a différents fournisseurs, j'ai commandé auprès de l'entreprise « ocres de France »

<https://www.ocres-de-france.com/fr/30-pigments-naturels>

2 kg d'ocre rouge coûte seulement 9 euros.

La recette

Si on veut être précis j'utilise ce dosage :

- 15 g d'ocre
- 9 g de jaune (le blanc d'oeuf n'est pas utilisé)
- 4 g d'eau

Mais on peut faire « à la louche » sans peser !

On perce le jaune d'oeuf avec une pointe et on laisse s'écouler le jaune. On jette la membrane qui entoure le jaune d'oeuf. Si l'oeuf utilisé n'est pas assez frais, cette membrane peut être plus difficile à isoler. Ce n'est pas grave pour ce qu'on fait avec les enfants (on ne fait pas de la peinture hyper fine).

Comme godet on peut utiliser les coquilles d'oeufs rangés dans une boîte d'oeufs.

Dans chaque coquille, on met un peu d'ocre, quelques gouttes d'eau et quelques gouttes de jaune d'oeufs. Pour cela, on peut utiliser des pipettes, des seringues de médicaments sans les aiguilles.

Cette préparation ne se conserve pas longtemps car elle contient du jaune d'oeuf cru qui peut donner une mauvaise odeur en se décomposant.

On peut la garder 1 ou 2 jour au frigo. Pour une meilleure conservation à la place de l'eau pure, on peut utiliser de l'eau que l'on a fait bouillir avec des clous de girofles.

Pas de soucis la peinture appliquée en fine couche sur les supports (papier, bois, pierre), ne sent rien après séchage !

Attention : ce produit est naturel mais ce n'est pas pour cela qu'il est facilement lavable. Mieux vaut utiliser des tabliers ou de vieux habits pour les enfants si on a peur des tâches sur les habits.

Prolongement pour travailler sur la notion de biodégradabilité

A la fin de l'atelier, on peut proposer aux élèves d'enfouir dans la terre, coquilles, peinture à l'ocre et boîtes d'oeufs déchiquetées et observer ce que cela devient après plusieurs semaines (et comparer avec des emballages plastique ou du verre).

En savoir plus sur la peinture à l'ocre

Pour ceux et celles qui veulent en savoir plus sur cette peinture très ancienne que l'on appelle tempera , voici un lien .

<https://www.milone-art-academy.com/article/recette-de-la-tempera-a-loeuf/>

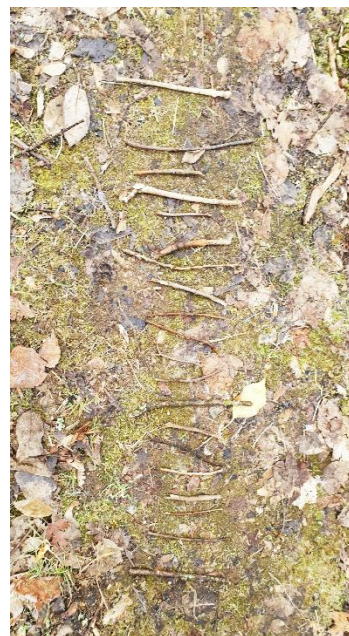


Les jeux buissonniers proposés par Sylvie Reith

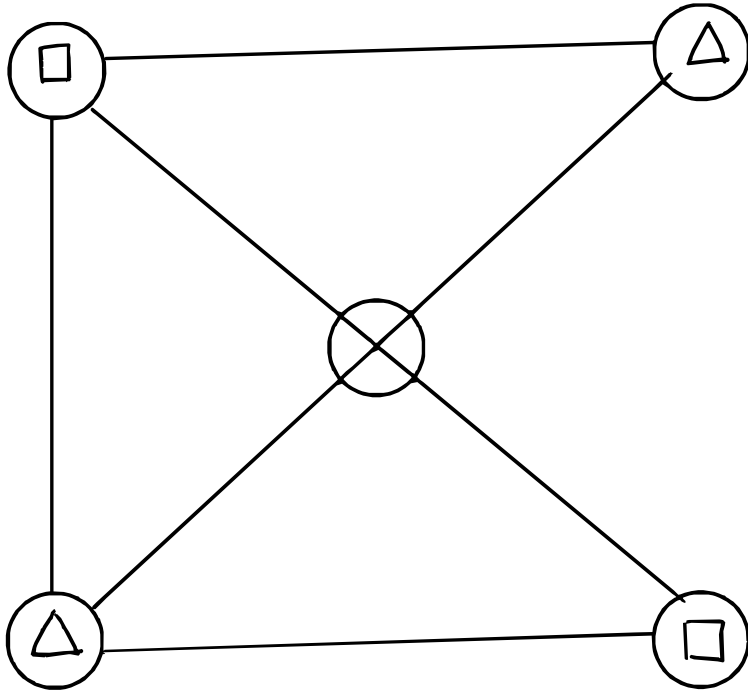
Ces fiches ne sont qu'une ébauche.

Sylvie doit transmettre une version définitive qu'elle nous transmettra dans les prochains mois.

1. Jeux du prisonnier
2. Jeu du berger
3. Œil de Lynx
4. Le puluc forestier
5. Jeu du sorcier
6. Jeu du caillou
7. Le lierre et les 3 chiens
8. Kim
9. Morpion
10. Targui
11. Jeu des bâtonnets
12. Sodokai
13. Tchuka Ruma
14. Course d'escargots



① Jeux du prisonnier (2 joueurs)

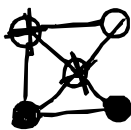


2 pions chacun

Objectif : bloquer l'autre joueur

Déplacement possible d'une case

Pas de saut par dessus les pions



= bloqué

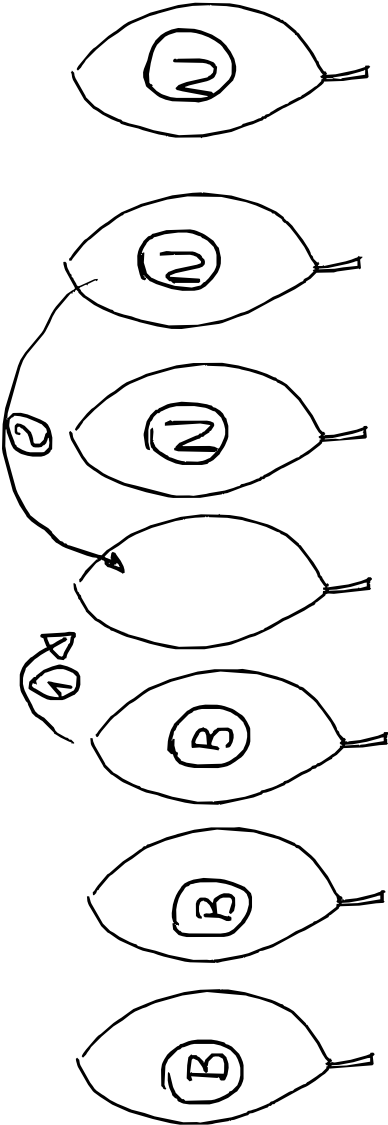
② Jeu du berger (1 joueur ou 2 en collaboration)

- 7 feuilles
- 3 cailloux blancs
- 3 cailloux noirs (montons)

Objectif : inverser les montons blancs et les montons noirs

Déplacement possibles :

- Sur une case vide
- sauter par dessus 1 monton



③ Jeil de l'inx (la classe ensemble)

Rassembler 20 éléments

Les présenter simplement

Objectif: aiguïser l'observation

① Observer

② Retourner les enfants

③ Enlever un objet (celui qui trouve,
enlève un objet)

④ Inverser 2 objets

⑤ Rajouter un objet

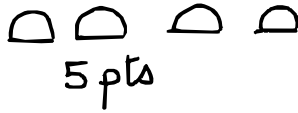
⑥ Déplacer un objet en le retournant

④ Le Pulu forestier (2 joueurs)

Objectif : prendre les pièces de son adversaire

- 10 batons

- 5 feuilles x 2 (différentes)

- Dés (Baton fendu)  

ex:  = 2

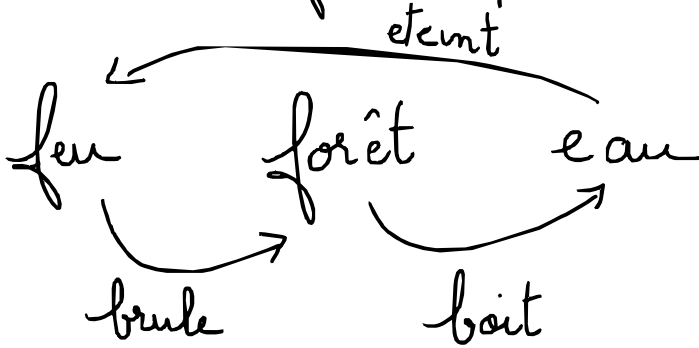
à son tour on avance sa
feuille en fonction des dés
(soit une feuille du plateau,
soit une nouvelle feuille)

On capture une feuille en
arrivant sur une case occupée

↑ Au bout on capture les
feuilles, on récupère la
siègne.

⑤ Jeu du sorcier

sur la base de feuille papier ciseau



Fabriquer une baguette de sorcier
pour envoyer des sorts

5 objets = points d'énergie chacun

Médaille niveau 2 = badge

Combat à 3 ou plus

⑥ Jeu du cailloux (2 joueurs) (calcul!)

Chaque joueur possède 3 cailloux

Main dans le dos

Présenter paing / poing = 0, 1, 2 ou 3 cailloux
sans le dire

Objectif = deviner la somme des cailloux
dans les 2 mains

Le + proche gagne et pose 1 de ses
cailloux

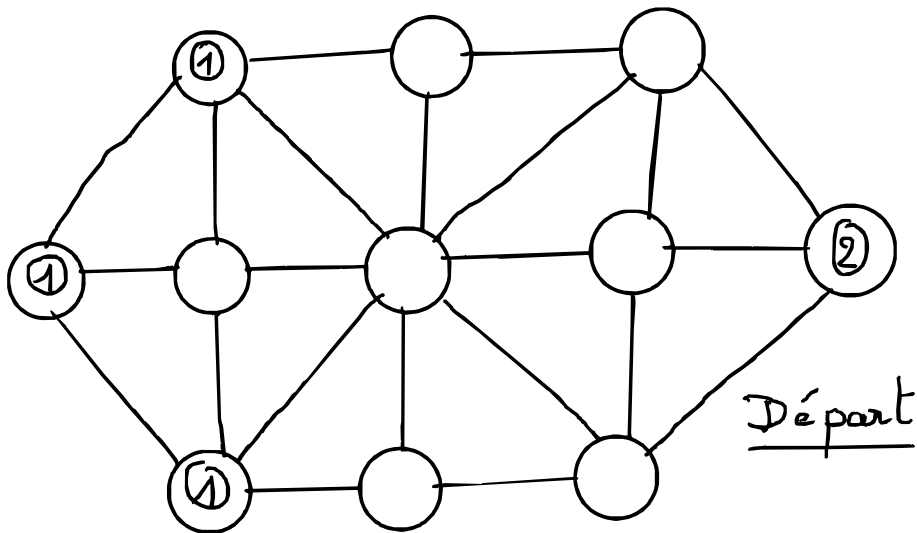
On recommence (Δ moins de cailloux!)

Celui qui gagne = celui qui n'a plus de
cailloux

Possible à 3 ou +

⑦ Le lierre et les 3 chiens (2 joueurs)

Sur tissu, à la craie, sur un tissu



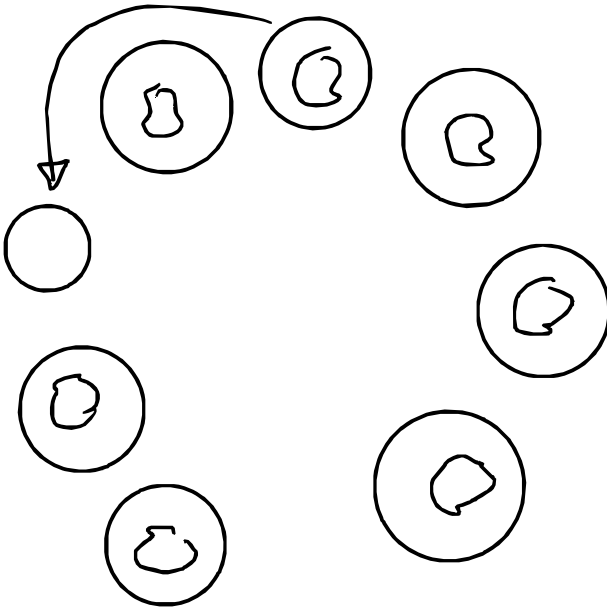
3 chiens ① → les chiens ne peuvent pas reculer
1 lierre ② → le lierre peut se déplacer
1 seul case dans n'importe quel sens.

Objectif : bloquer son adversaire ou
emmener ses pions à l'opposé,
le lierre démarre

⑧ Kum

⑨ Morpion

⑩ Targui (Nbre pair)



Objectif = 1 seul
caillou

⑪ Jeu des batonnets (10 batons)

enlever 1-2 ou 3 bâton

ne pas prendre le dernier

①② Sodokain (1 joueur ou 2 en coopérat°)

1

2

3

4

5

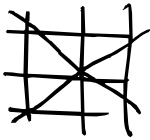
6

7

8

9

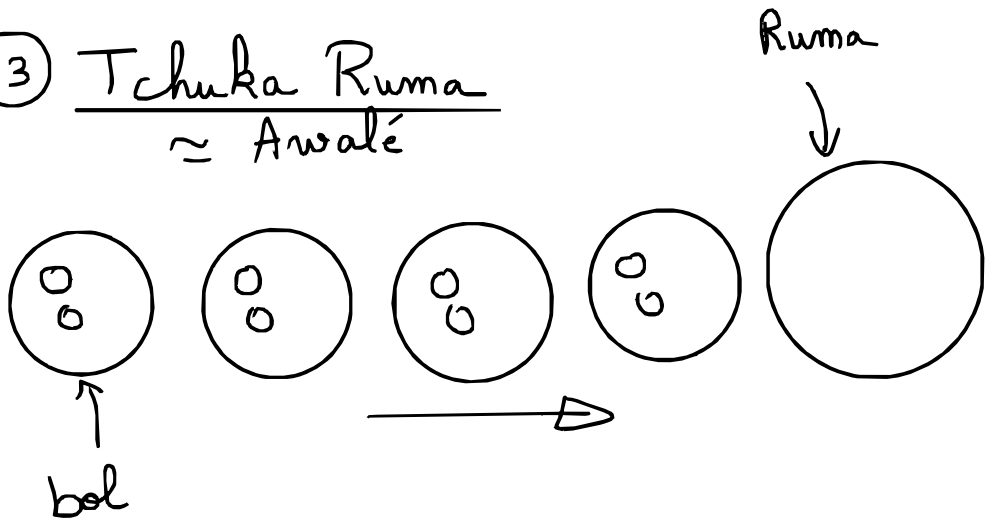
Déplacer les pierres pour avoir la même somme



Indices (à donner)

- La somme des lignes de 3 cailloux = 15
- Le caillou central = 5

⑬ Tchuka Ruma
 $\simeq$ Awalé



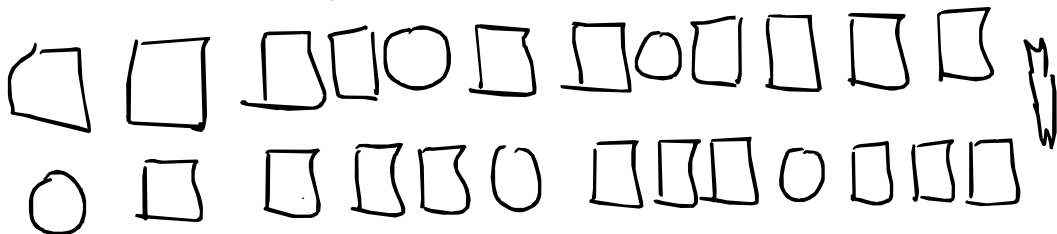
Objectif : mettre toutes les graines dans la Ruma.

- On prend les graines dans le bol qu'on veut et on distribue 1 par une dans les bols suivants
- Quand on fini dans 1 petit bol, on repart de ce petit bol
- On ne peut pas terminer par une case vide (on peut être coincée)

(14) Course d'escargots (petits)

10 feuilles vertes + 2 feuilles couleur X 2

Mettre les feuilles jaunes où on veut Salade



coquille d'escargot = pion

dé / sur le dos Ø
escargot / sur la coquille 1

Si on tombe sur une feuille de couleur X 2