

Démarche de construction

Jeu du Kangourou

Voici la démarche de construction du jeu du Kangourou. Il se propose de faire découvrir aux lutins ou aux louveteaux des activités, une réflexion autour de l'environnement.

Le jeu du kangourou est un jeu de l'oie à construire par les responsables. Il demande un minimum de préparation (matériel, lieu à trouver, etc.) mais vous disposez dans le kit de tous les éléments pour construire le jeu (une série d'épreuves, une base pour construire le plateau de jeu). Chacun en fonction de son public se crée son propre but pour ce jeu.

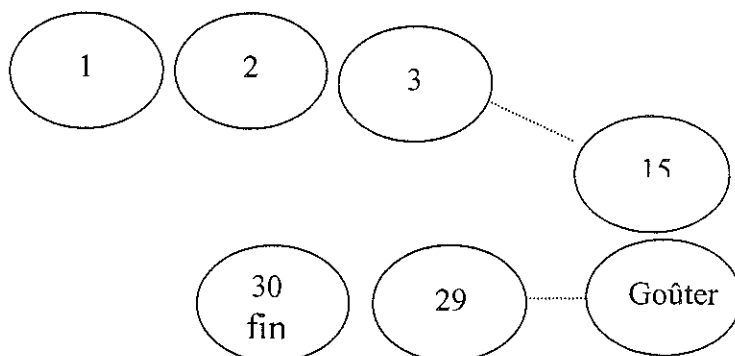
Le jeu du kangourou peut être exploité de différentes manières :

- sur une après midi, on utilisera toutes les questions/épreuves fournies,
- sur une veillée, on limitera dans ce cas le nombre d'épreuves et on choisira les épreuves en fonction du temps dont on dispose,
- comme fil conducteur d'un camp ou d'un mini camp.

1) Construire le plateau de jeu

Le plateau de jeu est à construire, c'est lui qui va faire l'originalité et qui va permettre le bon déroulement du jeu par les responsables ou par les enfants. Pour cela vous pouvez utiliser les ovales de couleurs fournis avec le jeu (chaque couleur correspond à une thématique) ou inventer votre propre plateau.

Libre à vous de rajouter des éléments pour embellir le plateau et le rendre plus attractif. N'oubliez cependant pas d'ajouter au plateau des cases *passer un tour*, *case goûter*, *case boissons naturelles*, etc. On évitera les cases pièges du genre *prison*, *retour à la case départ*, etc., qui n'apportent rien au jeu.



2) Mettre en place le jeu

Plusieurs possibilités pour la mise en place du jeu :

- A chaque case du jeu de l'oie est associé un responsable (par exemple quand on tombe sur les cases 1-3-8-9-15 c'est « Skippy » qui pose les questions, pour les cases 2-4-5-8-29 c'est « Bobby »). Les enfants doivent le trouver afin qu'il leur pose la question ou leur fasse vivre l'épreuve. Ensuite retour au plateau de jeu où les enfants rejouent.
- Les responsables ont caché les fiches *qu'ils ont fabriquées avec le N° des cases et l'épreuve à faire*, les enfants doivent commencer par trouver la fiche épreuve et doivent ramener la réponse au responsable du plateau de jeu ou faire l'épreuve vers un responsable.
- S'il y a peu de responsables et peu d'enfants, c'est le responsable du plateau qui pose les questions et fait passer les épreuves.

3) Présentation des fiches

Le jeu est construit autour de quatre thématiques, chaque thématique est associée à une couleur :

- **Faune** [en jaune pastel]
- **Flore** [en vert]
- **Cailloux et Bâtisses** (thème autour du patrimoine, de la géologie) [*en orange*]
- **Milieus** [en bleu]

Vous trouverez 6 fiches épreuves par thématique et deux niveaux de difficultés : un niveau pour les lutins et un autre pour les louveteaux. Certaines épreuves sont communes aux deux branches.

Parfois sont associées aux fiches "épreuve" des fiches "matériel". Ces fiches de couleur blanche contiennent des indications pour préparer l'activité, la règle d'un jeu ou les éléments qui serviront de base à l'épreuve (dessins à découper, questions, etc.).

ATTENTION : n'oubliez pas de faire photocopier les fiches matériel avant de les découper et que les enfants les utilisent. Cela vous permettra d'utiliser le jeu plusieurs fois

...

Une thématique supplémentaire autour du conte que vous avez fait ou êtes entrain de faire vous est donné en supplément (couleur jaune soleil). A vous de rajouter ces fiches ou pas ou pas

Dans certaines catégories existent aussi des fiches "Sportif". Ce sont des épreuves sportives autour du thème. Les responsables peuvent remplacer une épreuve "intellectuelle" par une épreuve plus sportive pour varier les plaisirs ou bien alterner

Ces fiches sont celles pour les Responsables afin de préparer le jeu, à vous de construire celle pour les enfants avec le N° des cases et l'épreuve à faire. Chaque fiche nécessite une préparation qu'il vous faut faire.

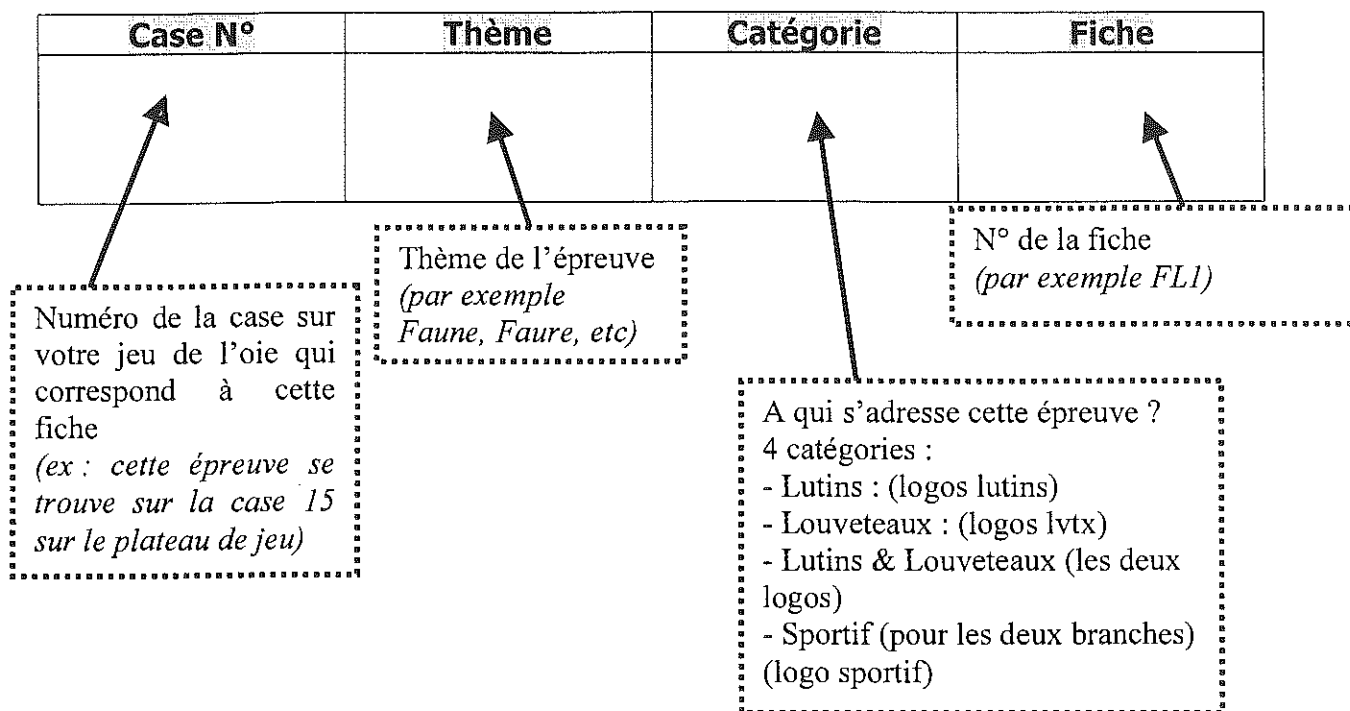
Les fiches matérielles, sont là pour vous aider, elles ne sont qu'un support, vous les utilisez comme vous voulez.

Vous pouvez bien sur construire de nouvelles fiches. Ce que vous avez dans ce jeu n'est qu'une base.

Certaines fiches sont peu ou pas remplies, c'est à vous de le faire si vous le souhaitez en fonction de votre préparation.

4) Fonctionnement des fiches

Chaque fiche épreuve se présente de la sorte :



Pour se repérer plus facilement dans toutes les fiches, chaque fiche a un code composé de la première ou des deux premières lettres de la thématique :

- Faune : Fa
- Flore : Fl
- Cailloux et Battisses : C&B
- Milieux : M

Pour aller plus loin

Le jeu du kangourou peut être utilisé comme base pour un jeu de l'oie géant ou un rallye. Vous trouverez dans le kit deux fiches détaillant comment mettre en place ces deux activités.

Vous pouvez vous aider du Dossier de l'Animation n° 28 « Education à l'environnement »

Bibliographie

▪ Rayon Nature

- Des revues : **Wakou** (pour les lutins), **Wapiti** (pour les louveteaux). Certains numéros de la collection **BT** (Bibliothèque de travail) éditée par PEMF (pédagogie Freinet).
- Des carnets et livres pratiques ou techniques : la collection des « **Copains** », des « **Carnets de Nature** », des « **docs Milan** » (des fiches en éventail) et des « **Balades et découvertes** » aux éditions Milan, sans oublier « **Mon carnet de terrain** » et « **Mille ans de contes nature** ». Les guides de reconnaissance, collections « **Nature Poche** » et « **Les chemins de la nature** » édités par Nathan. La collection « **Les compagnons du naturaliste** » édités par Delachaux et Niestlé.
- Les cédéroms ludo-éducatifs de **Génération 5**, sur les arbres, les oiseaux, les champignons...

- **Rayon environnement et développement durable** : pour les grands louveteaux et les jeunes éclés « **Protégeons notre Planète** » dans la collection Castor Doc (Flammarion). Pour les plus grands : « **L'écologie, agir pour la Planète** » dans la collection des Essentiels Milan, « **Sauvons la Planète** » dans la collection Oxygène éditée par De La Martinière Jeunesse. Les amateurs de BD s'offriront la collection Okisé, éditée par l'INRA, 6 volumes qui abordent les OGM, la biodiversité ou les équilibres écologiques.

▪ La bibliothèque de l'animateur curieux et sensible

- La référence : « **Pistes** » de Louis Espinassous aux éditions Milan. Une approche large qui ne se limite pas à l'approche naturaliste. A compléter par « **Le guide de l'éducateur nature, 43 jeux d'éveil sensoriel** » de Philippe Vaquette (éditions « **Le souffle d'or** ») et par « **Séjours buissonniers** » réalisé et édité par les Ecologistes de l'Euzière. Et pour parfaire le tout, un abonnement à « **La Gazette des Terriers** » éditée par la fédération CPN.
- Pour une approche générale : le tout nouveau dossier du **CRIDOC** (distribué par JPA) sur l'éducation à l'environnement en centre de vacances et de loisirs. Vraiment ciblé sur nos activités... d'autant plus que les EEDF ont participé à sa rédaction. Mais aussi le dossier n° 7 « **Education à l'environnement** » édité par les CEMEA dans la collection des Cahiers de l'Animation. A lire également, « **L'écologie** », aux éditions de la Martinière.
- Pour préparer ses animations : les fichiers Francas de la collection Viens jouer, dont « **Jeux et activités avec l'eau** », « **Jeux et activités nature** » et « **Jeux et activités pour vivre sa ville** ». Egalement, pour les 8/10 ans « **80 jeux-tests sur l'environnement** » aux éditions Retz.
- Les incontournables productions EEDF : les Dossiers de l'Animation n° 17 « **L'eau, source d'activités** », n° 26 « **Energies renouvelables** » et n° 28 « **Education à l'environnement** ». Le kit jeu « **Rallye vert** ». Les outils nature édités par la base de Morbecq le Parc (à commander directement).



Jeu Jeunawa

JEU DE L'OIE GÉANT



■ INDICATIONS

- Par équipes,
- terrain vaste et varié,
- un grand jeu de l'oie (1m x 1m) collé sur support rigide,
- un dé,
- une épingle ou un gros jeton par équipe,
- un plan grand format indiquant l'emplacement des balises,
- un plan par équipe (sans indication des balises),
- autant de balises que de cases sur le jeu de l'oie.

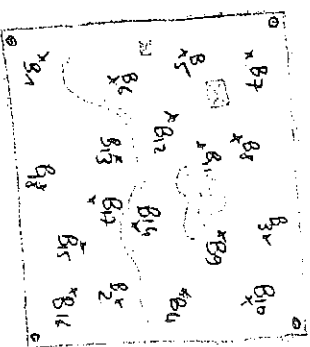
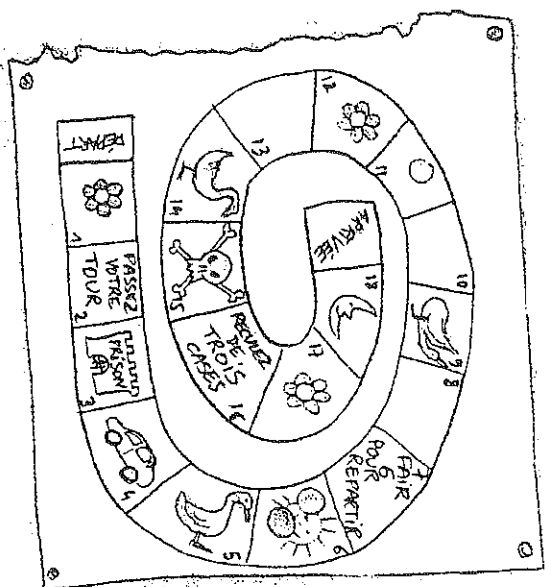
■ BUT

Atteindre la dernière case.

■ RÈGLES

Chaque équipe lance le dé à tour de rôle. Le numéro de la case où il tombe correspond au numéro d'une balise placée sur le terrain. L'équipe cherche sur le plan grand format l'emplacement de la balise, le reporte sur son plan puis doit trouver la balise et en relever le code.

L'équipe revient ensuite au jeu de l'oie et, après contrôle, relance le dé (la progression sur le jeu de l'oie obéit aux règles habituelles de ce jeu de société (la place de chaque équipe est marquée par une épingle ou un jeton). Comme pour les autres jeux d'orientation, la recherche des balises peut être rendue plus difficile par un plan moins détaillé ou le remplacement du plan par les photos des emplacements des balises.



Jeux Feuwanwa

RALLYE



■ INDICATIONS

- Équipes de 4 à 8 joueurs,
- plusieurs étapes et le matériel éventuellement nécessaire pour des épreuves variées,
- un plan ou une carte par équipe,
- une feuille de route par équipe.

■ BUT

Suivre au moins toutes les étapes et satisfaire à toutes les épreuves de chaque catégorie.

■ RÈGLES

Chaque équipe reçoit un plan ou une carte (sur lesquels l'itinéraire n'est pas fléché) et une feuille de route. En cours de jeu, devront y être reportés le chemin suivi, l'emplacement des étapes, les résultats des épreuves et les points obtenus.

Si l'itinéraire l'exige, le départ des équipes peut être échelonné.

Au départ, l'équipe reçoit une première indication ou subit une première épreuve lui permettant de découvrir l'emplacement de la première étape (plateau de jeu de l'oie).

A l'arrivée, les équipes remettent leur feuille de route et les objets demandés. L'équipe gagnante est celle qui a suivi toutes les étapes et donné les bonnes réponses (ou les meilleures).

FEUILLE DE ROUTE	
ETAPE	OBJETS / ENIGMES / EPREUVES
1	Plume.
2	Jaquette.
3	de de.
4	
5	

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Cailloux et Bâtisses		CB1

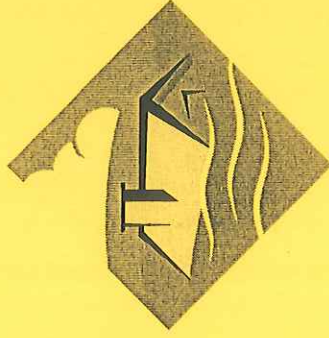
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

■ **Objectifs de l'activité**

Repérer les risques naturels.

■ **Matériel**

→ Rien



■ **Question**


Citez 3 catastrophes naturelles qui peuvent détruire une ou des villes.

Réponses possibles : tremblement de terre, incendie, inondation, raz-de-marée, éruption volcanique...

■ **Idées pour aller plus loin**



■ **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Cailloux et Bâtisses		CB2

- **Objectifs de l'activité**
Connaître les différents habitats.

- **Matériel**

→ Fiche matériel 1/1

- **Déroulement**

Relier les habitants et leurs habitations.

- **Idées pour aller plus loin**

- **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Cailloux et Bâtisses	 	CB2

- **Objectifs de l'activité**
Phénomène de l'érosion.

- **Matériel**

→ Rien

- **Question**


Qu'est-ce que l'érosion des sols ?

- A : l'usure lente du sol par le vent et l'eau.
- B : Un tremblement de terre dans un pays chaud.
- C : Une maladie de la pierre.

Réponse : A

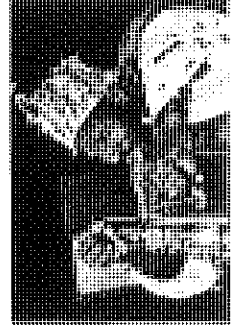
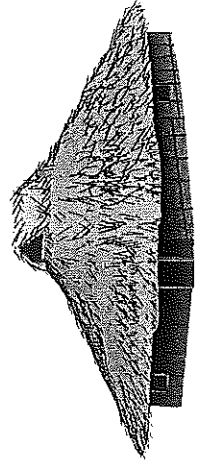
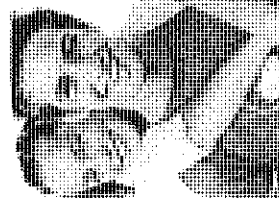
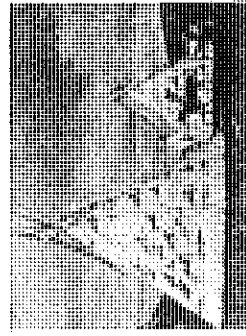
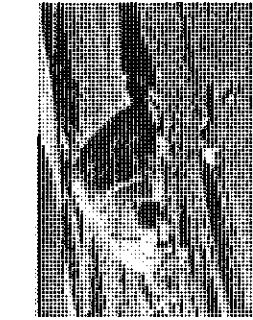
- **Idées pour aller plus loin**

- **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Cailloux et Bâtisses		CB2

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

FICHE MATÉRIEL 1 / 1



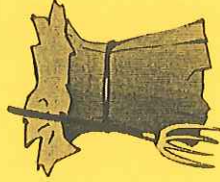
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Cailloux et Bâtisses		CB3

■ **Objectifs de l'activité**

Distinguer différents matériaux de construction.

■ **Matériel**

→ Faire une liste avec les différents matériaux.

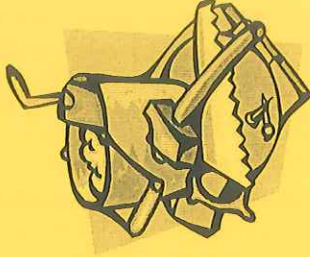


■ **Objectifs de l'activité**

Distinguer différents matériaux de construction.

■ **Matériel**

→ Faire une liste avec les différents matériaux.



■ **Déroulement**

Demander aux Lutins de trouver les intrus dans la liste de matériaux de construction.

Exemple de liste : pierres, pneus, briques, tuiles, bois, paille...

■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**



■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Cailloux et Bâtisses		CB3

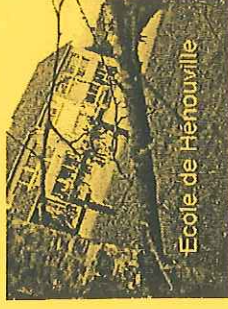
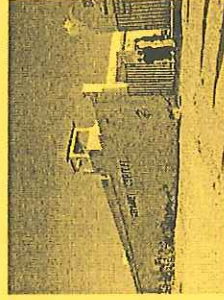
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Cailloux et Bâtisses		CB4

■ **Objectifs de l'activité**

Connaître les bâtiments publics.

■ **Matériel**

→ Rien



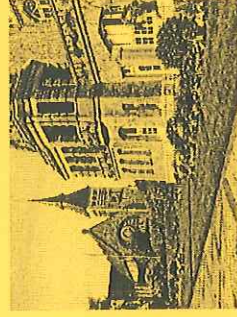
■ **Question**

Citez au moins trois bâtiments publics que l'on trouve dans une ville.

Réponse : mairie, hôpital, école, gare, lieu de culte...

■ **Idées pour aller plus loin**

Rallye photos avec bâtiments publics.



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Cailloux et Bâtisses		CB5

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

■ **Objectifs de l'activité**

Classer en fonction du nombre d'habitants.

■ **Matériel**

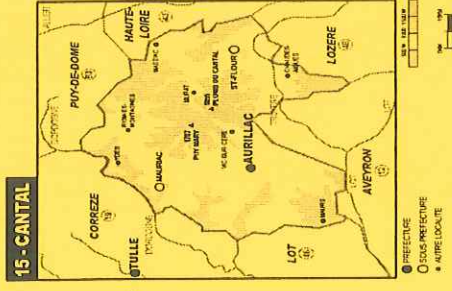
■ **Déroulement**

Faire un classement croissant de ces territoires en fonction de leurs nombres d'habitants.

Région	Ville	Pays	Département	Continent

■ **Idees pour aller plus loin**

■ **Biblio**



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Cailloux et Bâtisses		CB6

■ **Objectifs de l'activité**

Se repérer sur un plan.

■ **Matériel**

→ Un plan (à aller chercher au syndicat d'initiative, sur internet...)


■ **Déroulement**

Demander aux Lutins de trouver sur le plan un endroit qu'ils peuvent repérer par un symbole ( : église ;  Métro...).



■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Cailloux et Bâtisses		CB6

■ **Objectifs de l'activité**

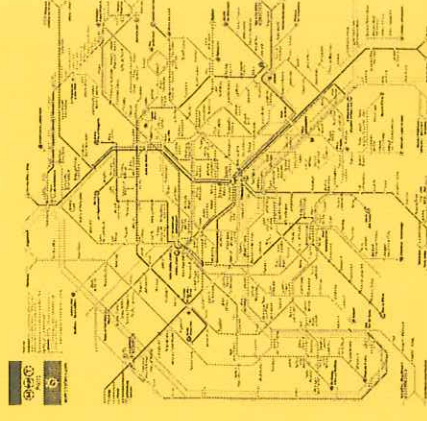
Se repérer sur un plan.

■ **Matériel**

→ Un plan (à aller chercher au syndicat d'initiative, sur internet...)

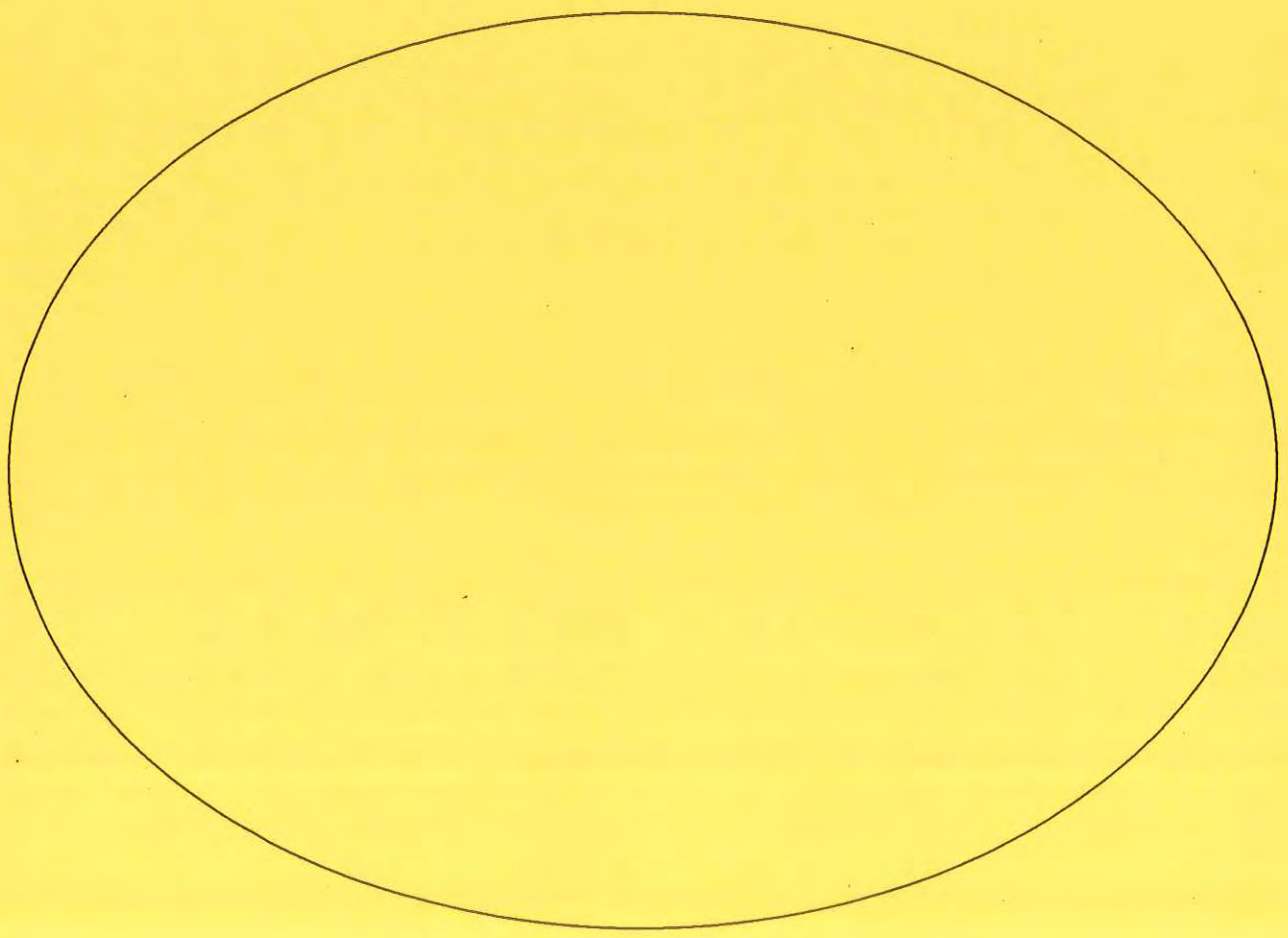
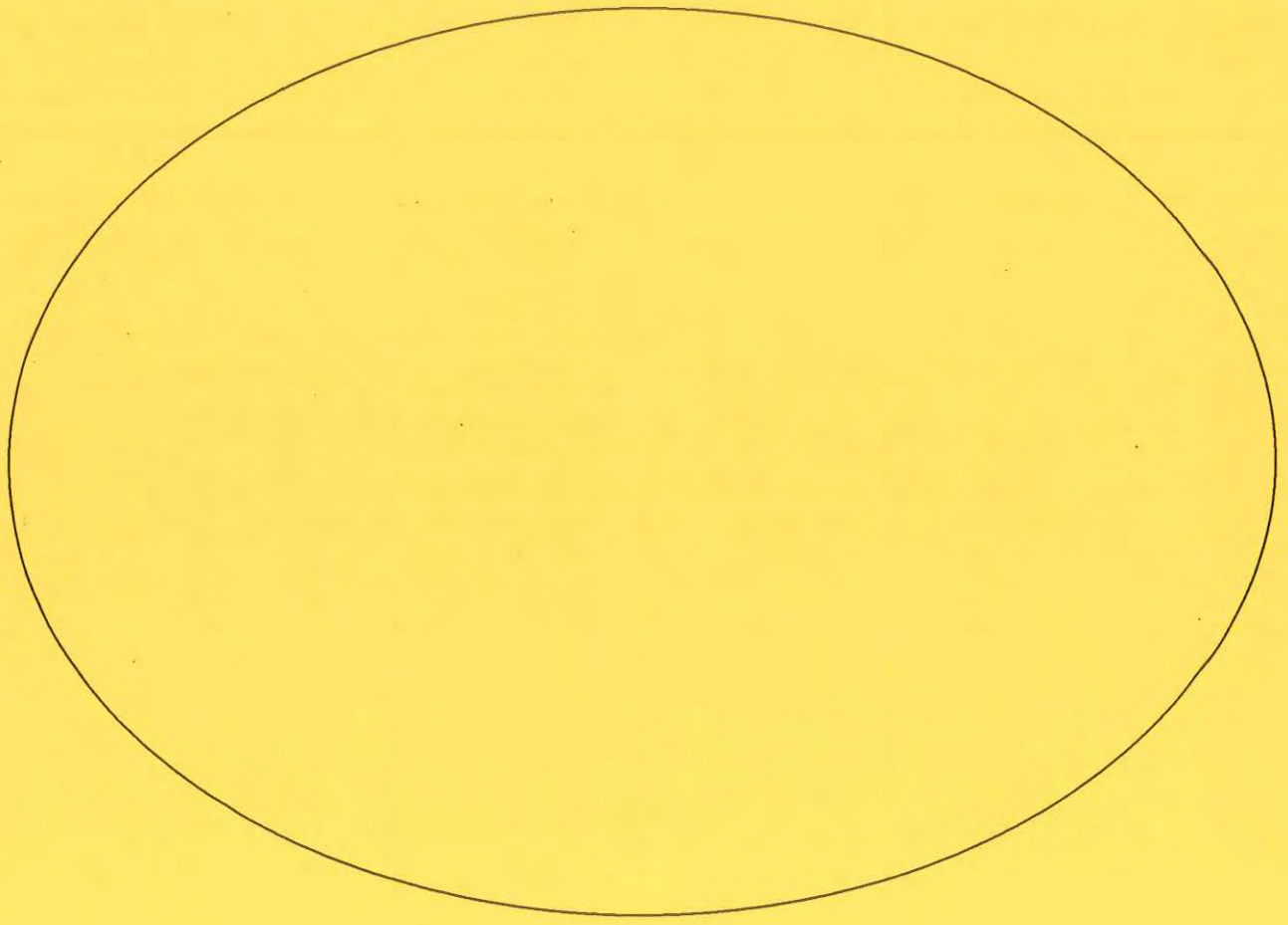
■ **Déroulement**

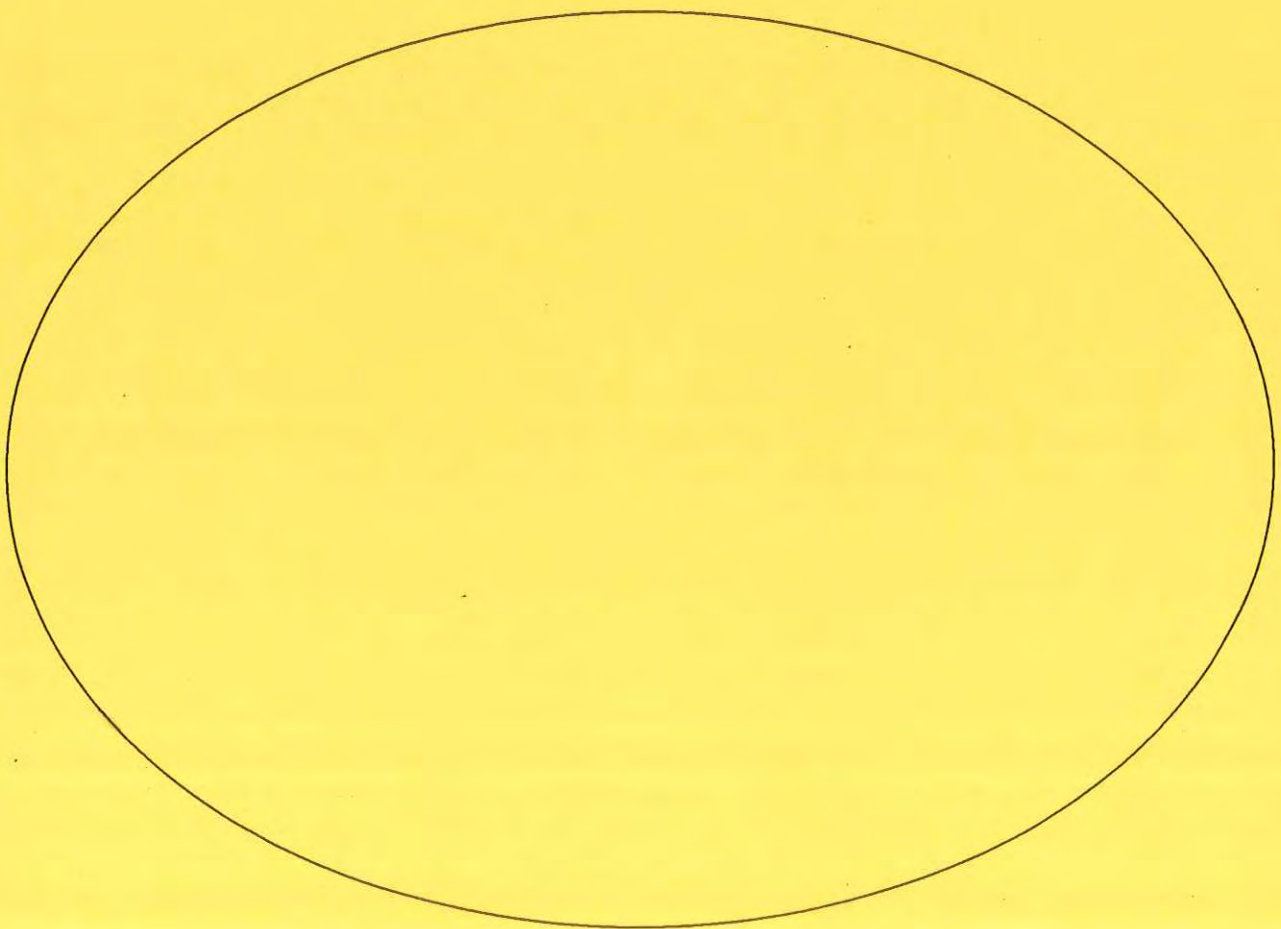
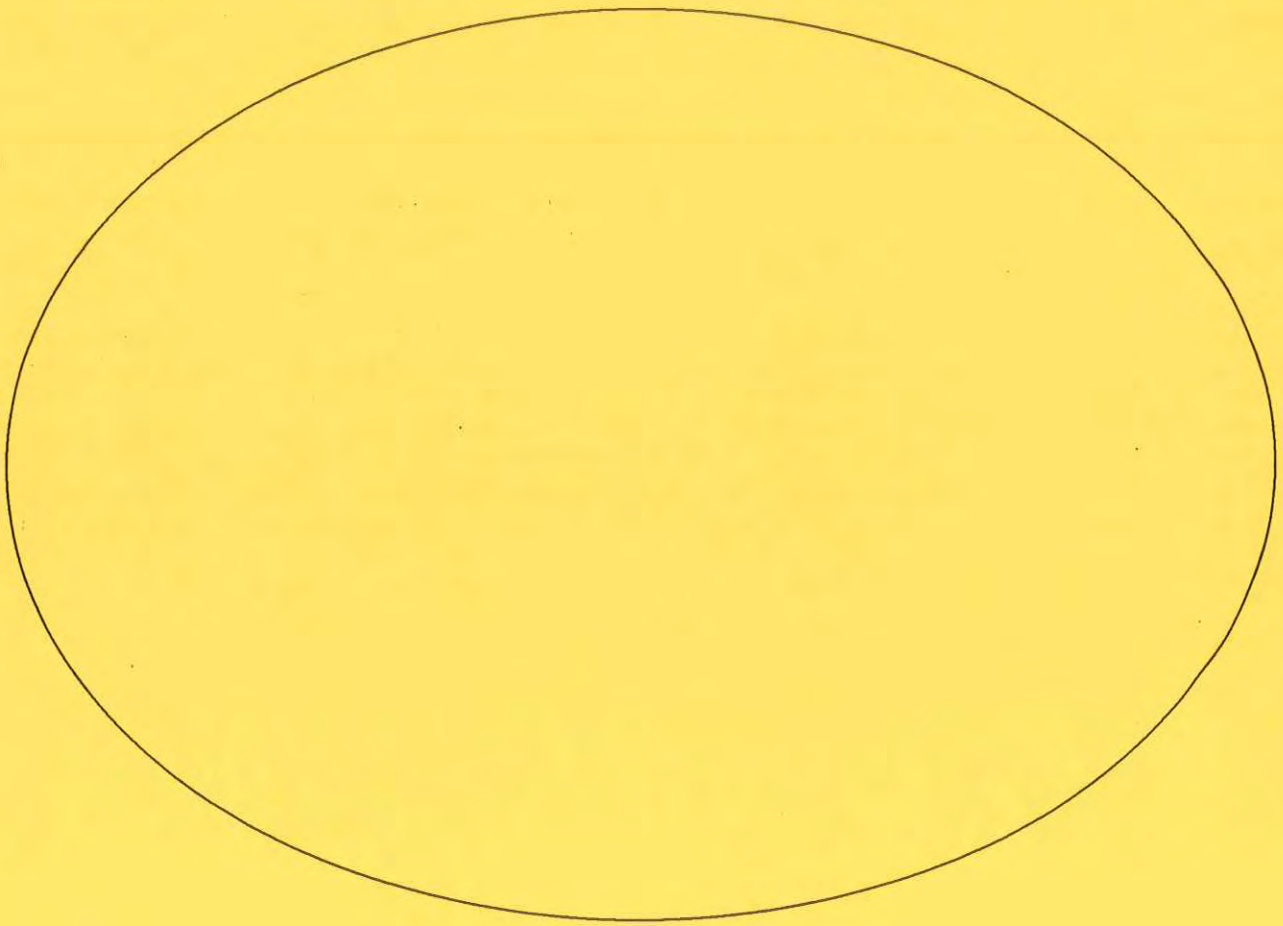
Demander aux Louveteaux de décrire le chemin d'un point A à un point B. (Par exemple : pour aller du local au planétarium, je prends la rue «Etoile», je tourne à droite rue «Soucoupe» puis je monte dans le métro à la station «Jupiter».

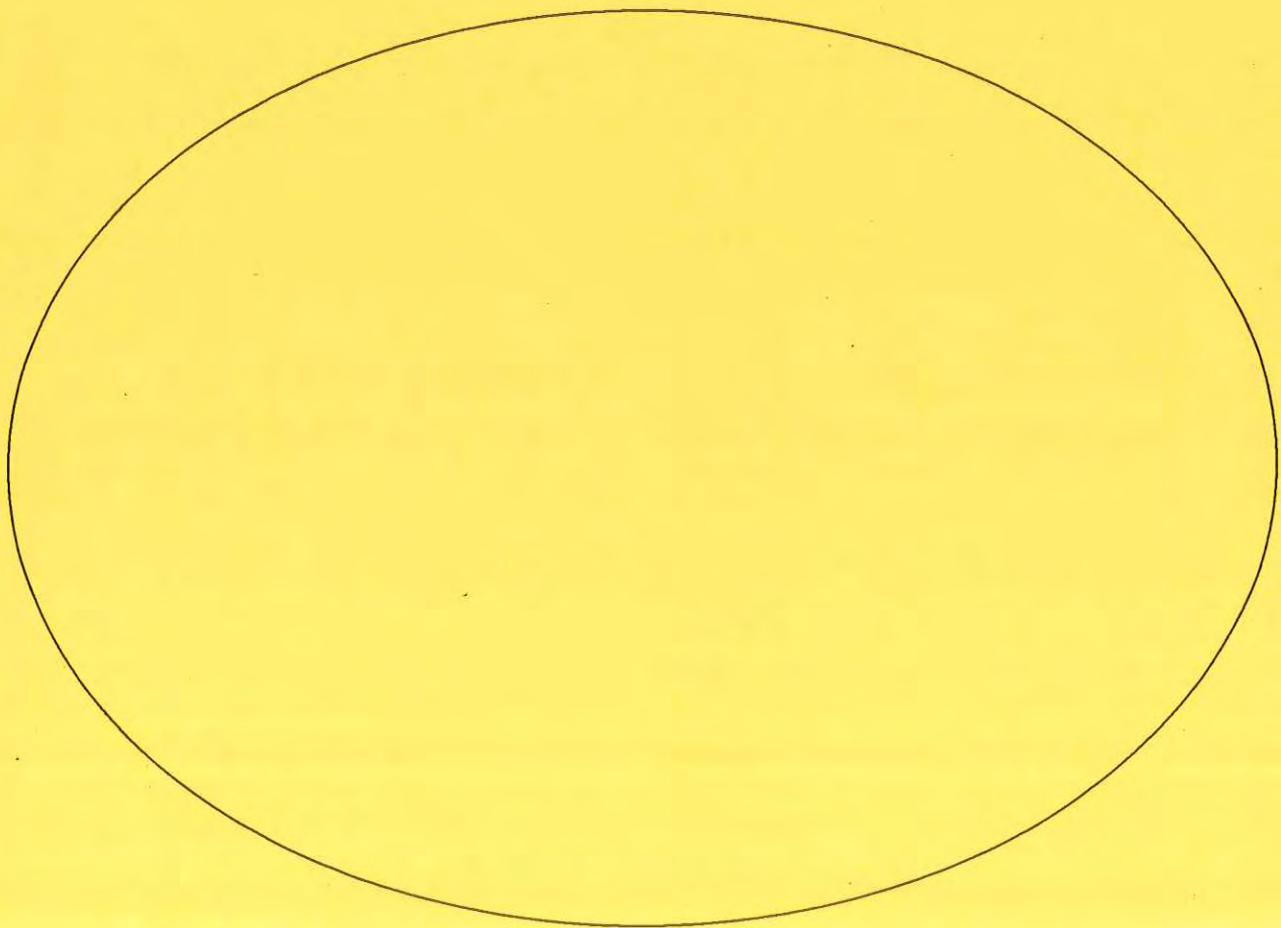
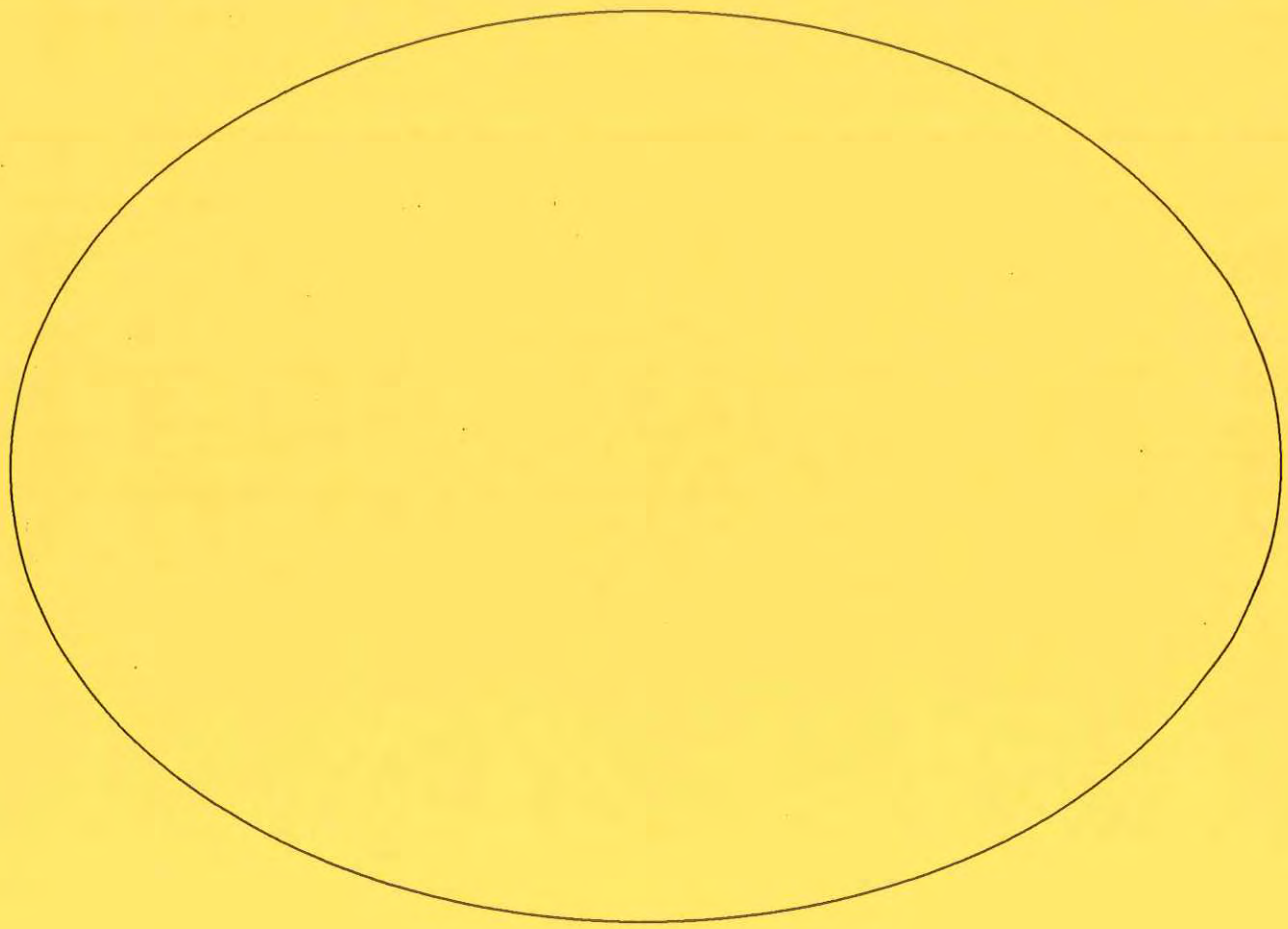



■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**







CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Milieu		M1

■ **Objectifs de l'activité**

Dessiner l'environnement proche.

■ **Matériel**


→ Feuilles, crayons, colle, règle.

■ **Déroulement**

Chaque enfant choisit un endroit du paysage et le dessine (5 à 10 mn). Le reste du groupe doit retrouver par chaque dessin l'endroit qui a été choisi. Possibilité de faire des équipes.

■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Milieu		M1

■ **Objectifs de l'activité**

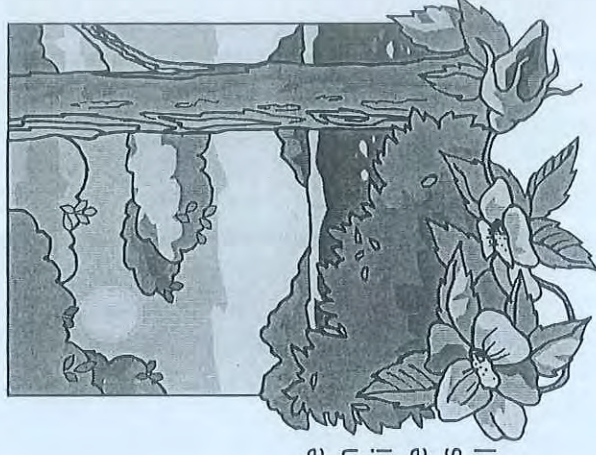
Explorer un milieu grâce au toucher.


■ **Déroulement**

En partant d'un point A, on emmène un enfant avec les yeux bandés à un point B. Là, il doit découvrir ce qui l'entoure par le toucher. On le ramène au point A, on lui enlève le foulard des yeux. Il doit retrouver l'endroit B qu'il vient de toucher.

■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Milieu		M2

■ Objectifs de l'activité

Retrouver à l'aide de photos (5 à 10) des lieux, des sites, des éléments remarquables du lieu du jeu.

■ Matériel

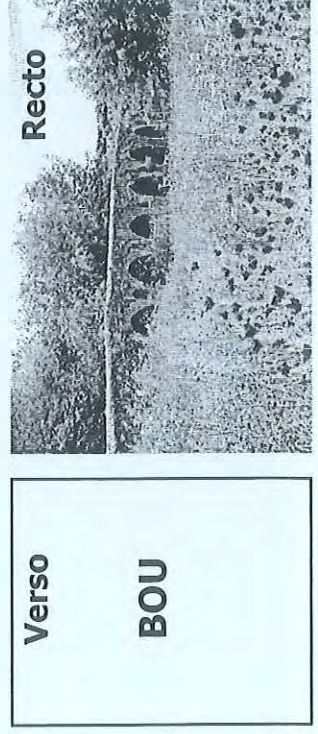
→ Photos de différents lieux prises auparavant. Cacher sur chaque lieu pris en photo une lettre ou une syllabe (la totalité formera un mot désignant le dernier lieu du jeu).

■ Déroulement


L'animateur donne à chaque membre de l'équipe une photo et demande de trouver la lettre ou la syllabe cachée dans ce lieu.

Les joueurs, après avoir trouvé le lieu, découvrent la lettre du mot. De retour près de l'animateur, ils peuvent reconstituer le mot mystère et démarrer alors un jeu, un rassemblement ou autre chose près de ce lieu : le BOULEAU, le PONT, par exemple.

■ Idées pour aller plus loin



■ Biblio

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Milieu		M2

■ Objectifs de l'activité

Reproduire collectivement la photo d'un milieu. Relais dessin.

■ Matériel

→ Photos de milieux (montagne, moulin près de la rivière, ville).
→ Papier, crayons,
→ chrono.



■ Déroulement

L'équipe est placée en ligne, quelques mètres plus loin se trouve une feuille, un crayon. L'animateur montre à l'équipe une photo. Au top, le 1^{er} joueur court dessiner pour reproduire au mieux la photo. Au bout de 30 secondes, au top il revient taper dans la main du suivant qui continue le dessin (sans avoir communiqué avec le 1^{er}).


A la fin, l'animateur récupère la feuille de dessin et la compare avec la photo originale : commentons...

■ Idées pour aller plus loin

Attendre une deuxième équipe pour faire un vrai relais et comparer les dessins.

■ Biblio



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Milieu		M3

■ **Objectifs de l'activité**

Désigner des objets, exercer la mémoire.

■ **Matériel**

→ Une sélection d'éléments collectés (ex : un marron, un coquillage, un galet, un rameau, un caillou, un gland).

■ **Déroulement**

Il s'agit d'un jeu de Kim.


Le Responsable étale les objets devant le groupe (environ 10 objets). C'est une observation rapide. Puis, il fait tourner les têtes (ou cache les yeux). Le Responsable ôte un élément et demande ce qui a changé. Le Responsable adapte le nombre d'éléments aux compétences des enfants. On peut continuer le même jeu mais ne demander qu'à un seul enfant de trouver l'élément enlevé.

■ **Idées pour aller plus loin**

Enlever plusieurs éléments ou en ajouter. Mettre les éléments dans un sac en tissu (ou garder les yeux masqués), faire identifier tactilement, puis enlever un élément et le faire désigner...

■ **Biblio**



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Milieu		M3

■ **Objectifs de l'activité**

Mini course d'orientation avec boussole.

■ **Matériel**

→ 5/6 boussoles,
→ fiches avec azimut.

■ **Déroulement**


Le Responsable donne à chacun(e) une boussole, 1 fiche. Après explication de l'utilisation de la boussole chacun(e) réalise son parcours. Adapter selon l'âge la difficulté N-S-E-O - Lutins Azimut 120 ... L'azimut donne une direction ou un angle face à un repère.



■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**

Dossier Animation n° 12.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Milieu		M4

■ **Objectifs de l'activité**

Rechercher des éléments caractéristiques du milieu.

■ **Matériel**

→ Rien !

■ **Déroulement**

L'animateur demande à chaque joueur en un temps précisé (5-10 mn) de trouver des éléments (faune, flore, minéraux) commençant par :

A.E.I.O.U.
C.A.N.A.I.L.L.E.
L.O.U.S.T.I.C.
A.R.S.E.N.E.
etc.

■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**

■ **Objectifs de l'activité**

Enregistrer et reconnaître des sons dans la nature.

■ **Matériel**

→ Magnéto K7 «Parabole à sons». L'idéal sera plusieurs magnétos K7.


■ **Déroulement**

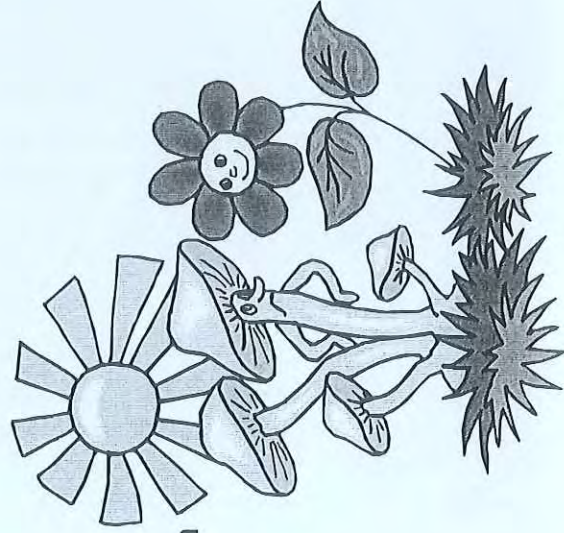
L'animateur demande à 1 ou 2 groupes de chasser des sons. Revenir avec 3 sons identifiés représentant le milieu dans lequel nous trouvons.


■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**

Initiation aux chants d'oiseaux (possibilité d'utiliser un spécialiste d'une association).

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Milieu		M4



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Milieu		M5

- **Objectifs de l'activité**
Imiter des sons naturels.

- **Matériel**

→ Rien ou instruments de musiques (bâton de pluie), eau, bacs...

- **Déroulement**

L'animateur invite les joueurs à imiter un son naturel de leur choix : pluie, vent, tonnerre, poisson, cris d'animaux, vagues.
Ensemble, l'équipe crée une ambiance cohérente : la mer, l'orage, la nuit, la forêt...




- **Idées pour aller plus loin**

Faire écouter au préalable ou ensuite des ambiances enregistrées (prévoir magnéto K7, lecteur CD).

- **Biblio**

CD de musique ambiance,
CD de bruitage

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Milieu		M5

- **Objectifs de l'activité**

Associer des chansons connues à des éléments du milieu.

- **Matériel**

→ Rien

- **Déroulement**

L'animateur donne un mot (mer, forêt, montage...). Chacun leur tour, les joueurs donnent le plus vite possible (maximum 20 secondes) un titre de chanson (ou un extrait) qui comprend le mot donné jusqu'à ce qu'un joueur soit en manque d'inspiration.






- **Idées pour aller plus loin**

On peut faire se confronter deux ou plusieurs équipes.

- **Biblio**



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Milieu	  	M6

■ **Objectifs de l'activité**

Reconnaître les ambiances sonores d'un milieu (rivière, cascade, forêt, ville...).

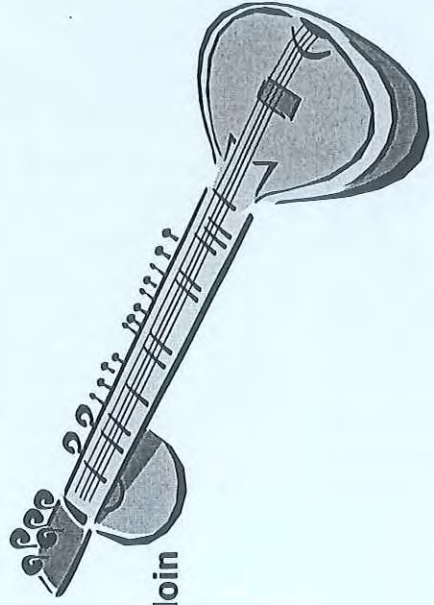
■ **Matériel**

- Magnéto K7, lecteur CD,
- K7-CD de musique d'ambiance, de bruitages,
- possibilité de créer ses propres cassettes.



■ **Déroulement**


L'animateur passe une séquence musicale après avoir demandé à chacun de s'asseoir en cercle dos à dos afin de ne pas regarder les autres. Chacun(e) se concentre sur la musique et ensuite exprime ce qu'il a reconnu.



■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**

CD - K7.

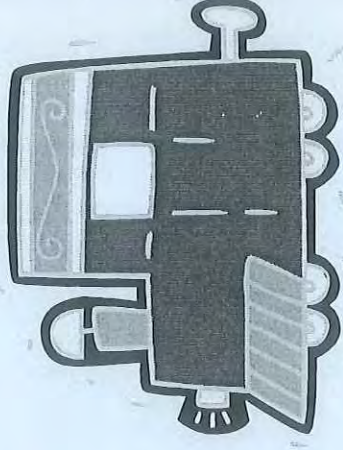
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Milieu		M6

■ **Objectifs de l'activité**

Relais (Relais SNCF).

■ **Matériel**

- Signaliser une gare.



■ **Déroulement**

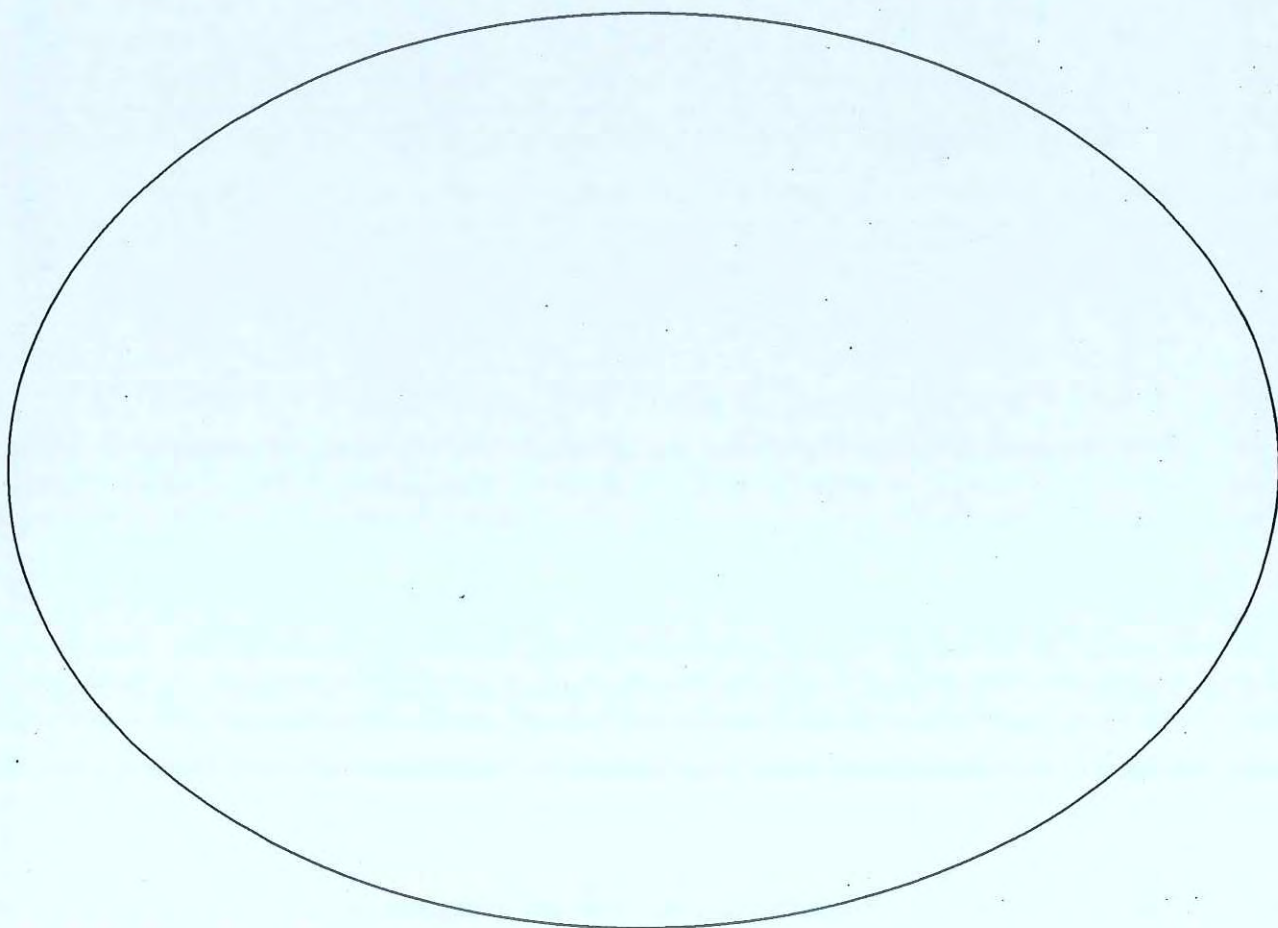
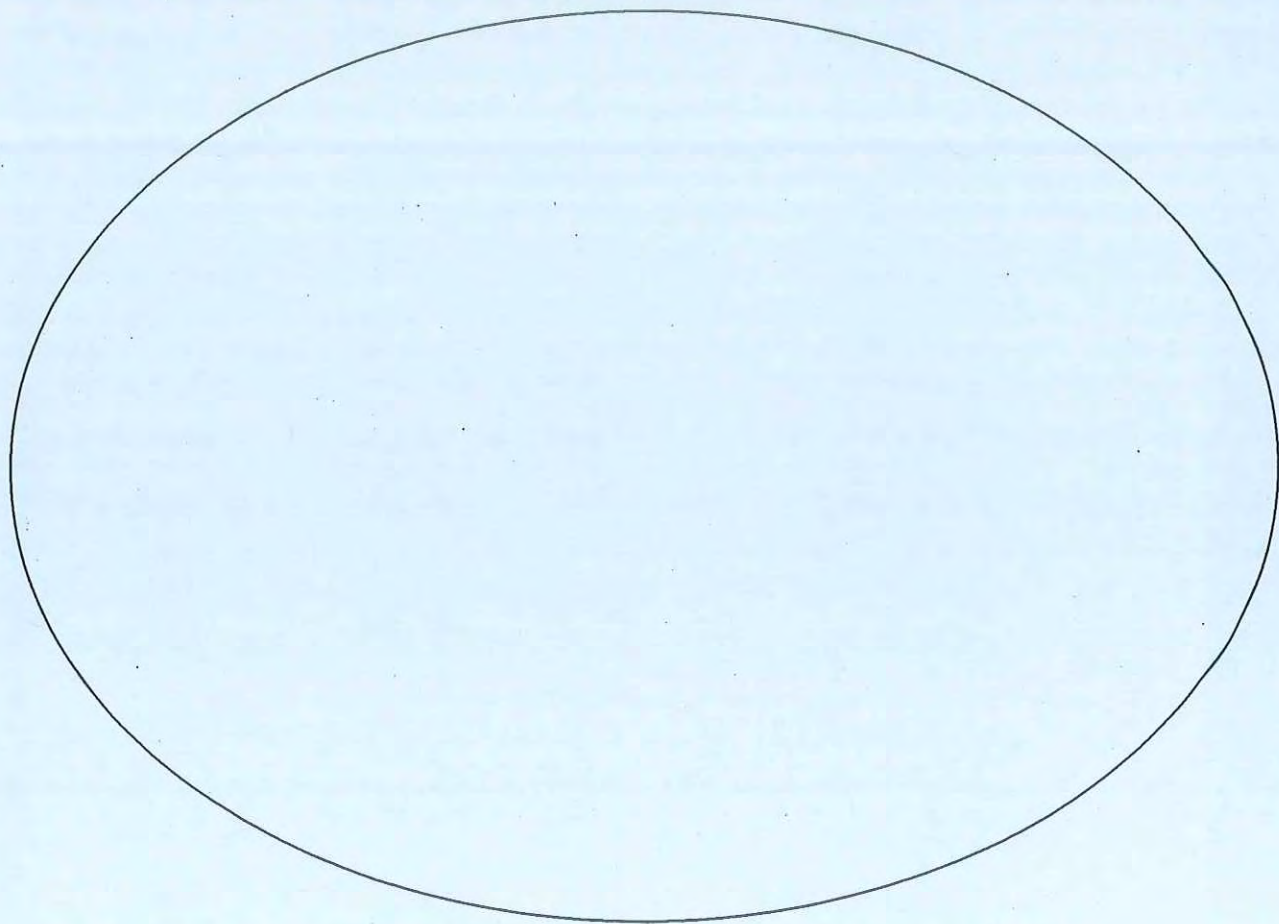
Les joueurs sont placés en ligne. Le premier, «la locomotive», part jusqu'à la gare. Puis il revient chercher ses usagers un à un afin que le train arrive complet à la gare.

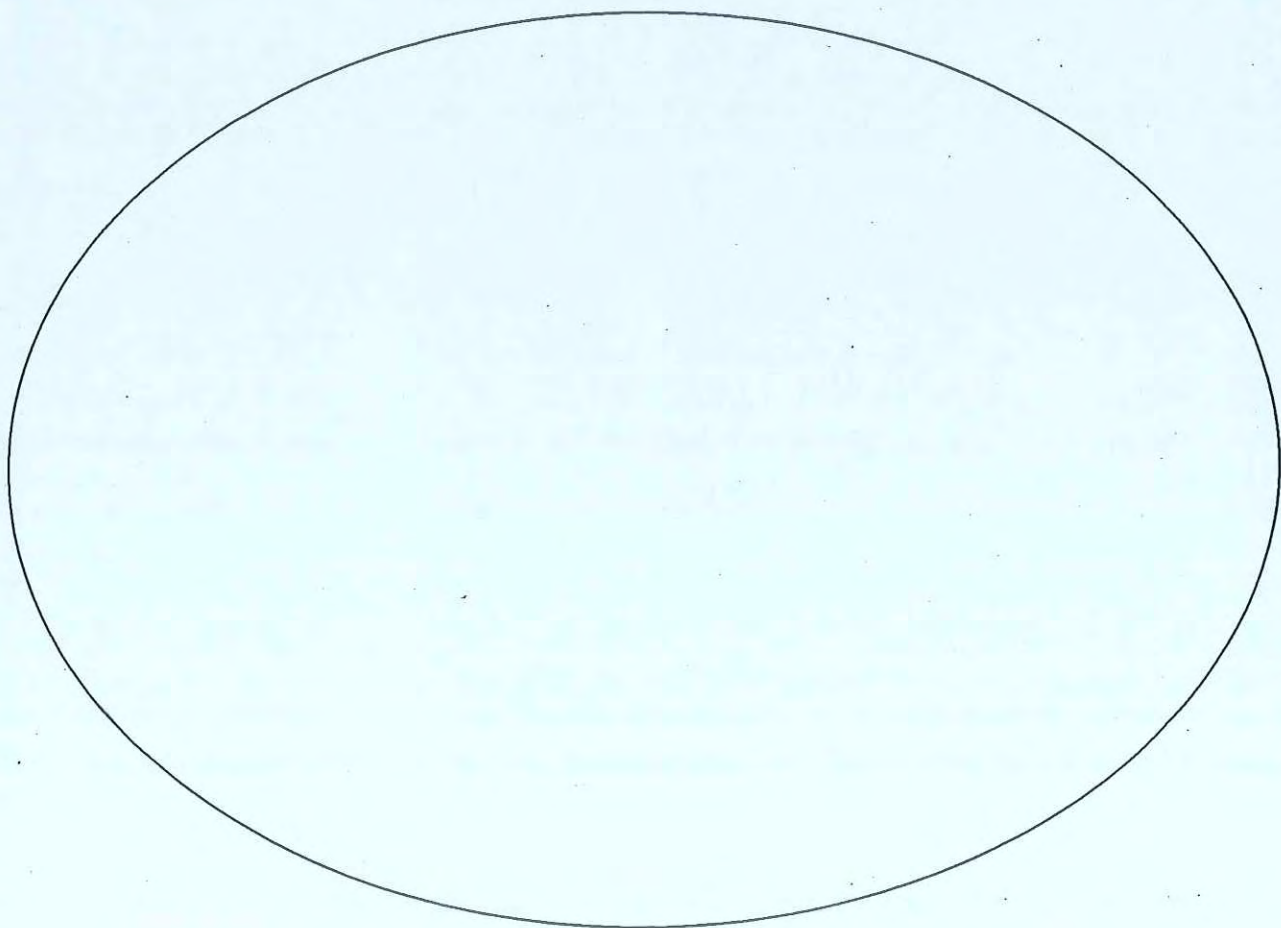
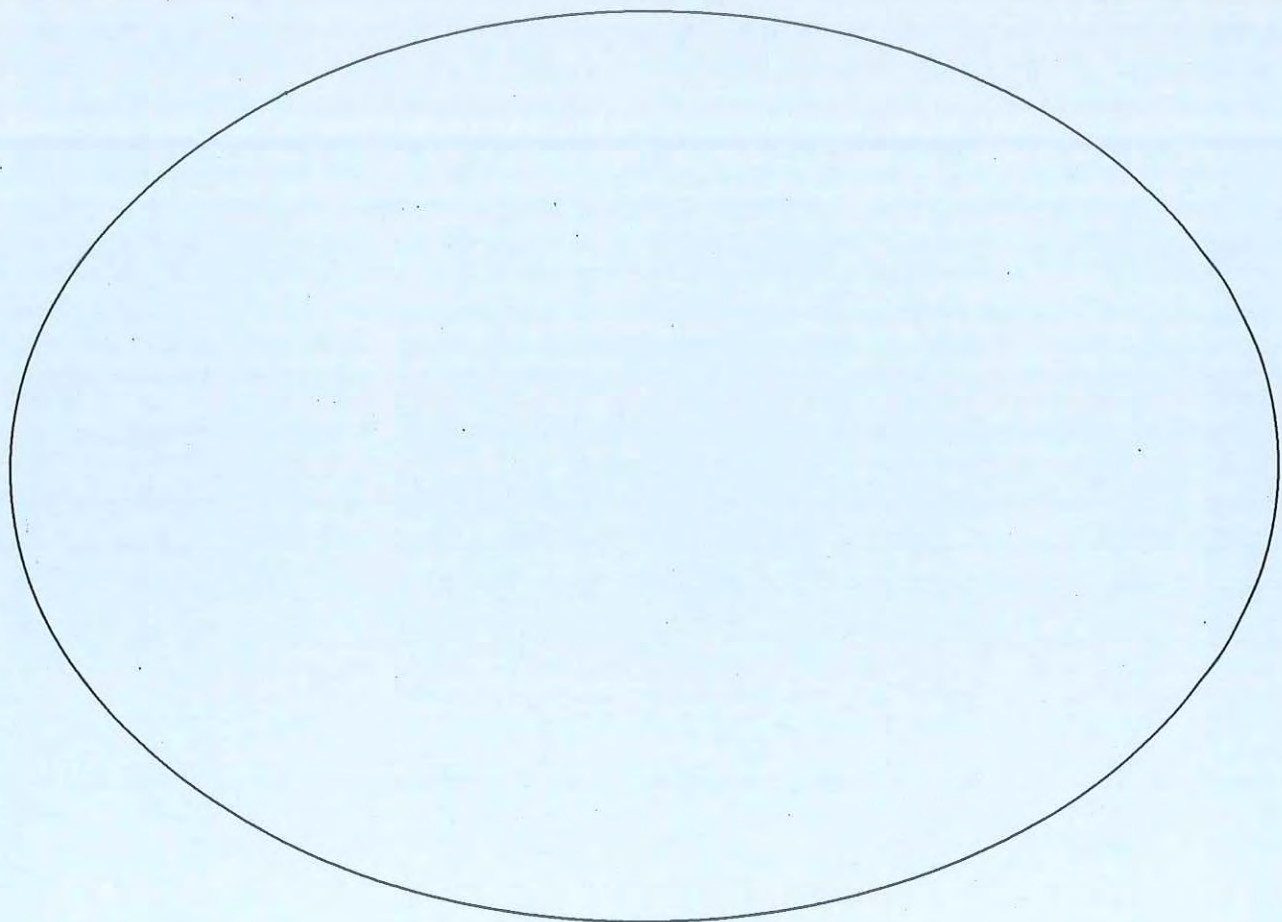
■ **Idées pour aller plus loin**

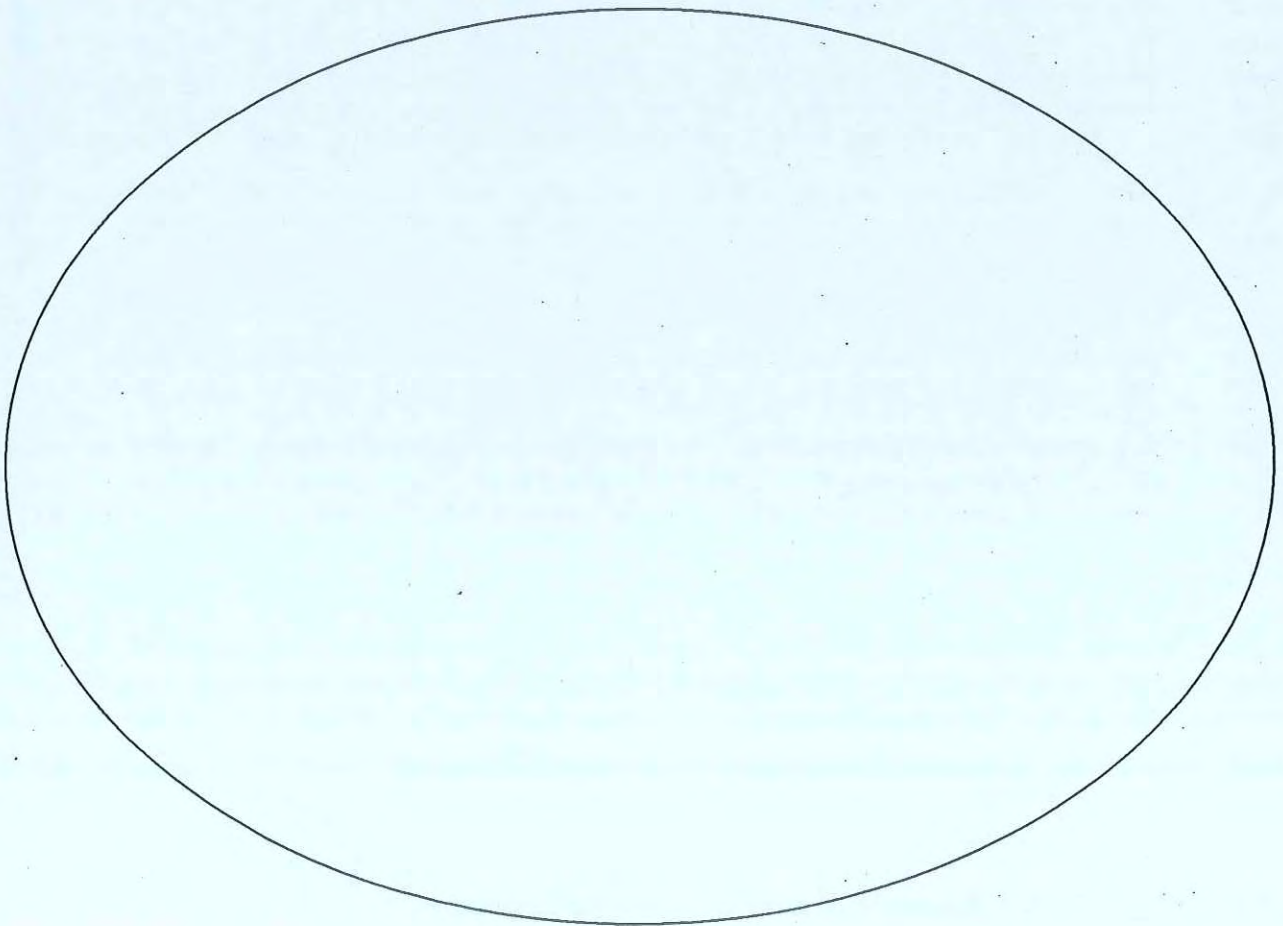
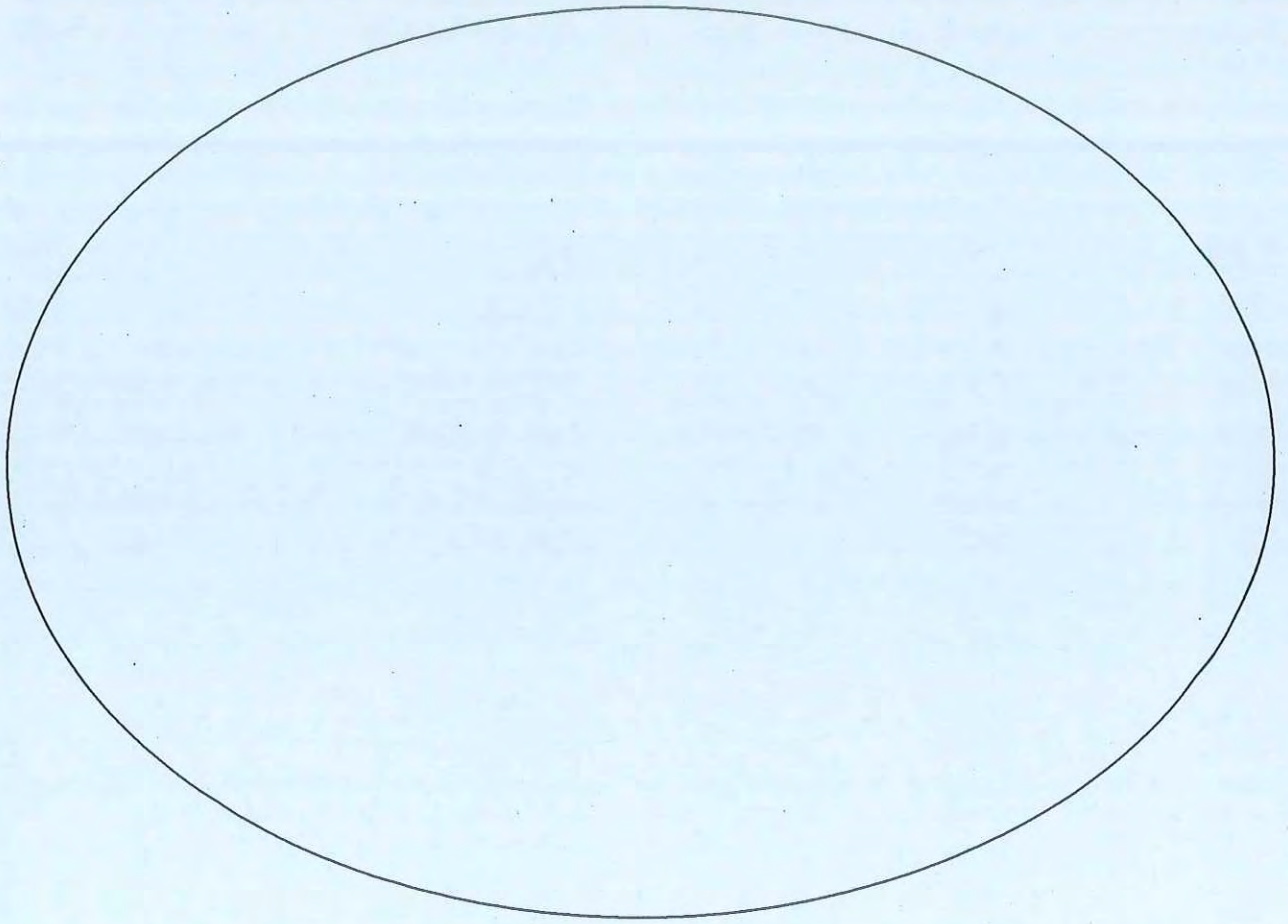
On peut faire se confronter deux ou plusieurs équipes.

■ **Biblio**

Fichier jeu Francas - Fiche n° 20.







CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C1

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

Mimer un moment
important du conte.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C2

Quel est l'animal symbole de Kewarra ?

.....

.....

.....


.....

.....

.....

.....

.....

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C2

Ecrivez une petite histoire ou un conte à partir des 5 mots suivants : Canaille, Loustic, crabe, rocher, collier

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C2


CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

Organiser un relais où le témoin

est l'objet de votre conte

(bague, bottes du Chat Botté,

cailloux...).

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C3

Dans quel pays ou milieu se passe votre conte ?

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C3

Que recherche le héros ou qu'est-ce qu'il a perdu ?

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C3

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

Faire deviner, par le dessin,
aux autres membres de l'équipe
un élément ou un personnage
du conte.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C4

Citez trois contes où des animaux ont un rôle important ?


CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte	 	C4

Y a-t-il un objet qui est important dans votre conte ? Lequel ?

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C4

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

Jeter 3 balles dans un panier (en fonction de votre conte, ce sera des oranges, les cailloux du Petit Poucet, les pommes du jardin des Hespérides,...)

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C5

Combien y-at-il de personnages dans le conte que vous avez choisi ?

.....

.....

.....

.....


.....

.....

.....

.....

.....

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C5

Quelle est la morale du conte que vous avez choisie ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C5

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

Sauter comme le kangourou sur un parcours déterminé (autour de la salle de jeu, autour d'un terrain...)

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C6

Qui est l'empêcheur d'avancer, le « méchant », dans votre conte ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C6

Combien de temps s'écoule entre le début et la fin de votre conte (1 jour, plusieurs saisons...)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

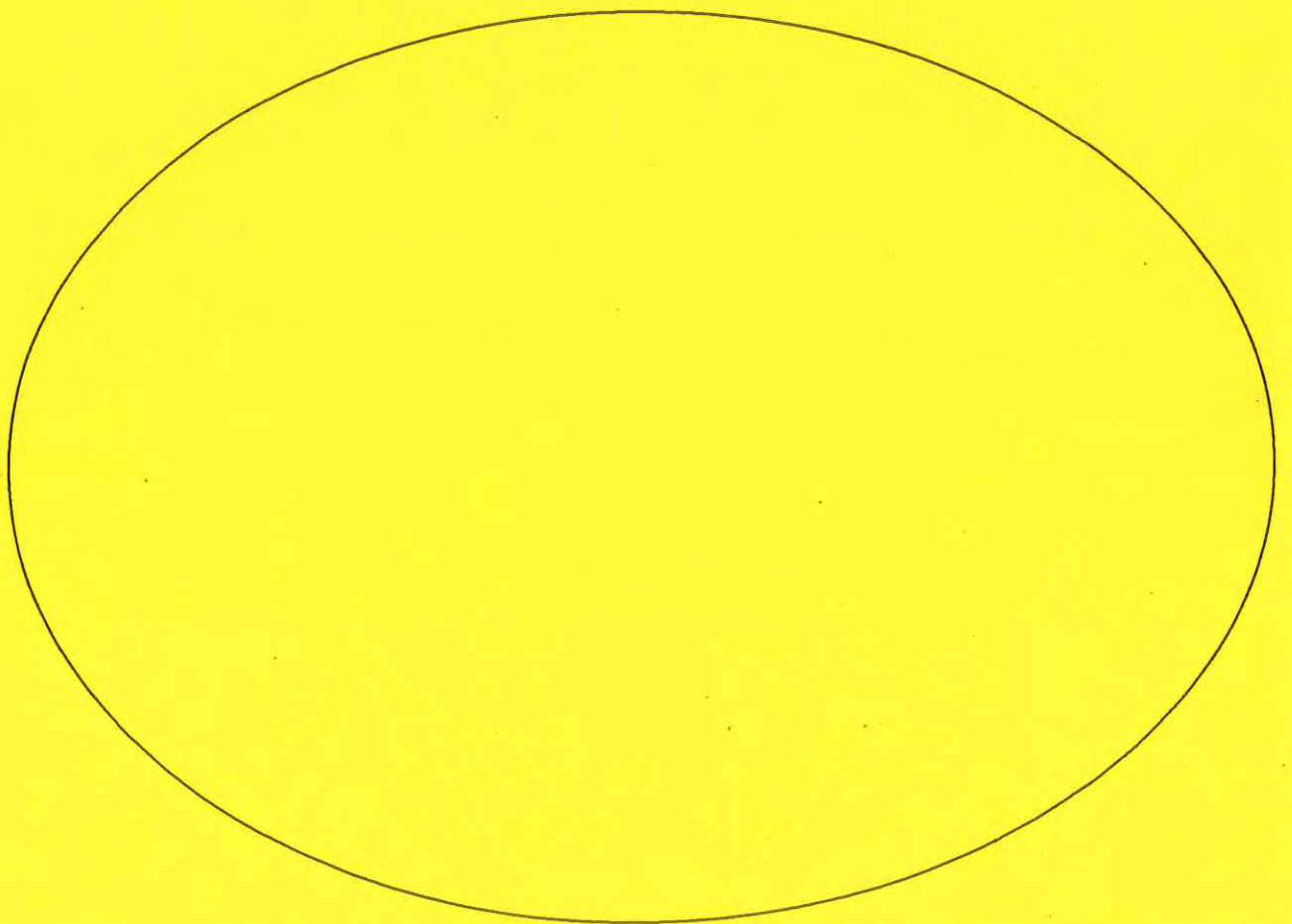
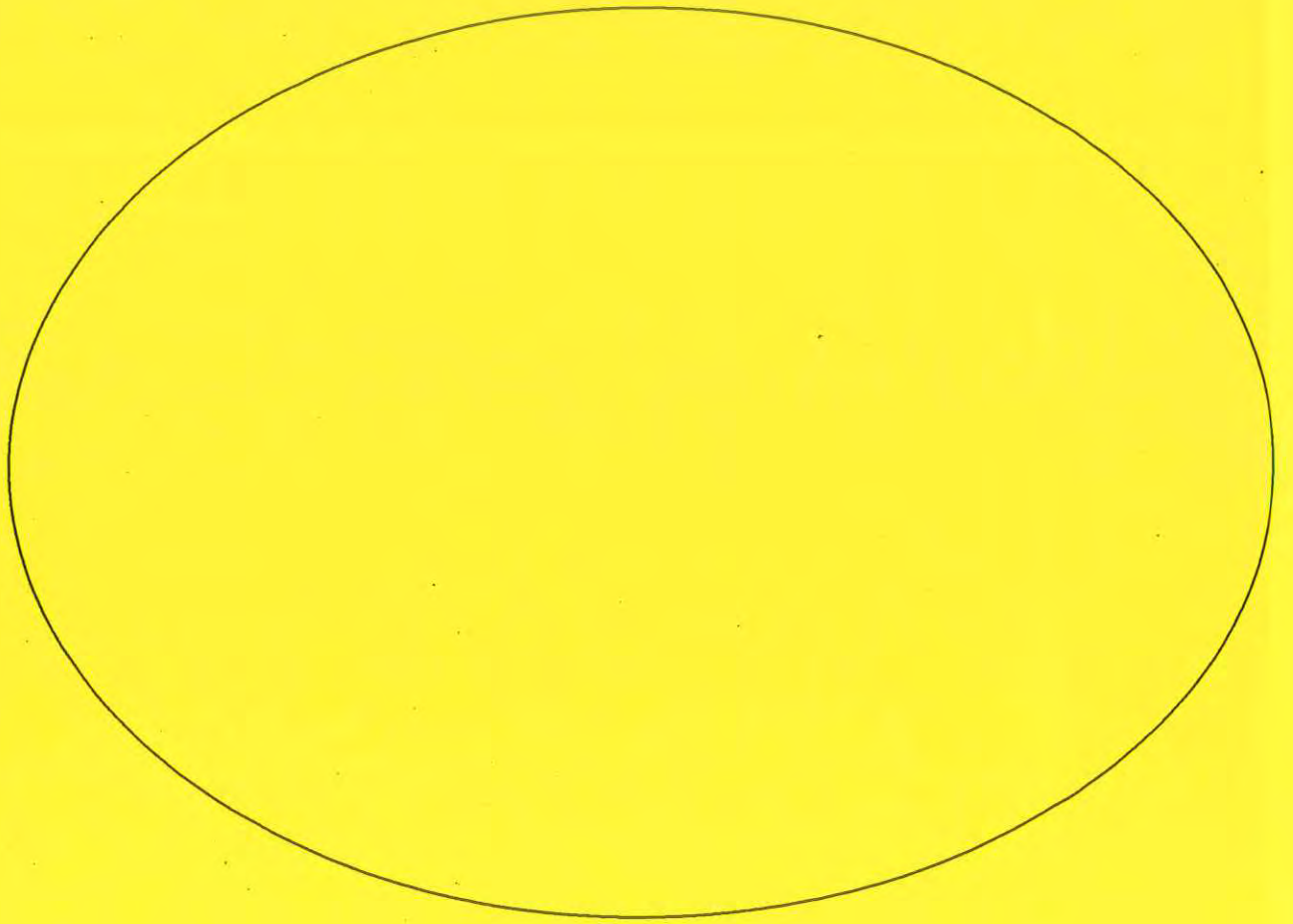
.....

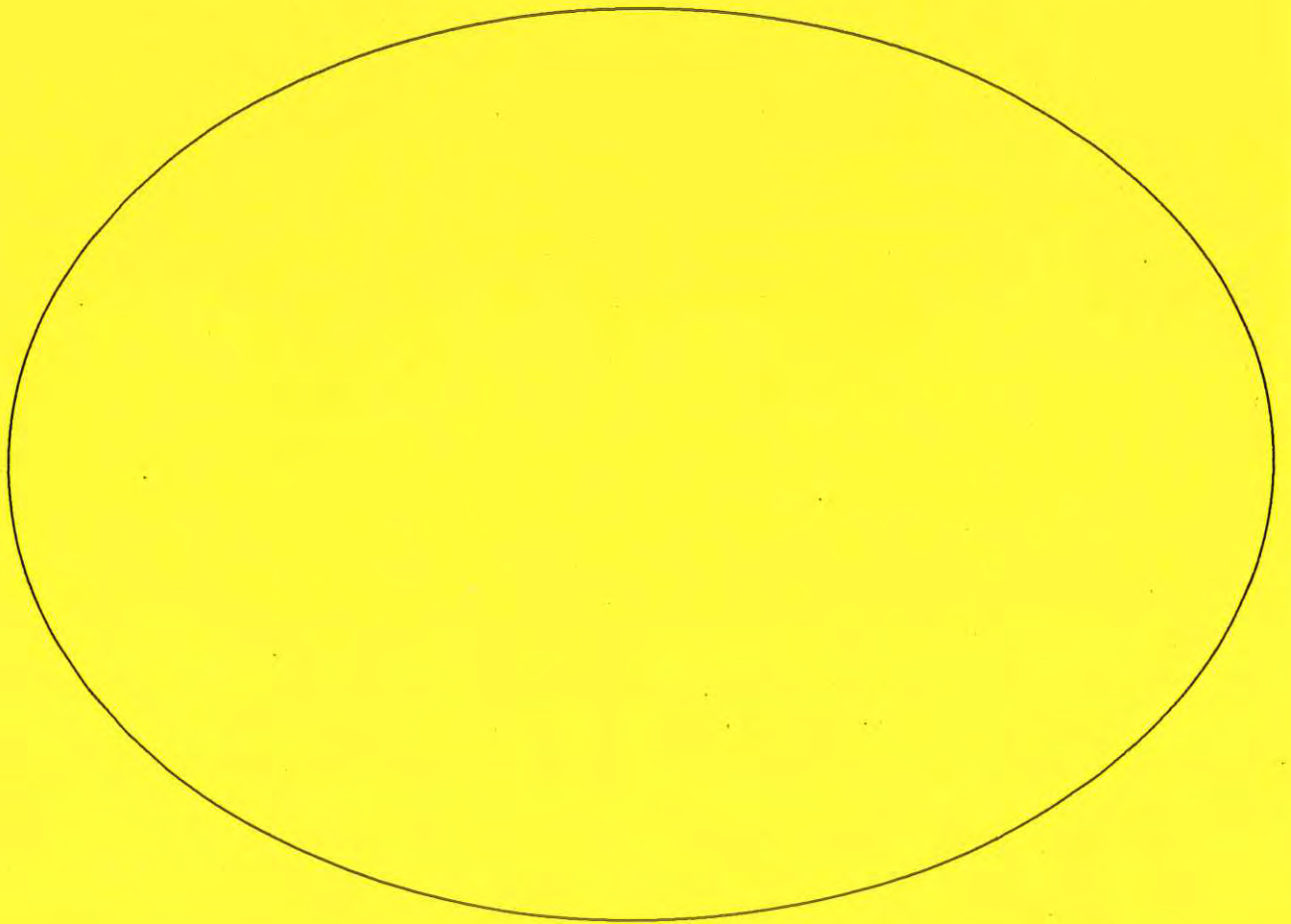
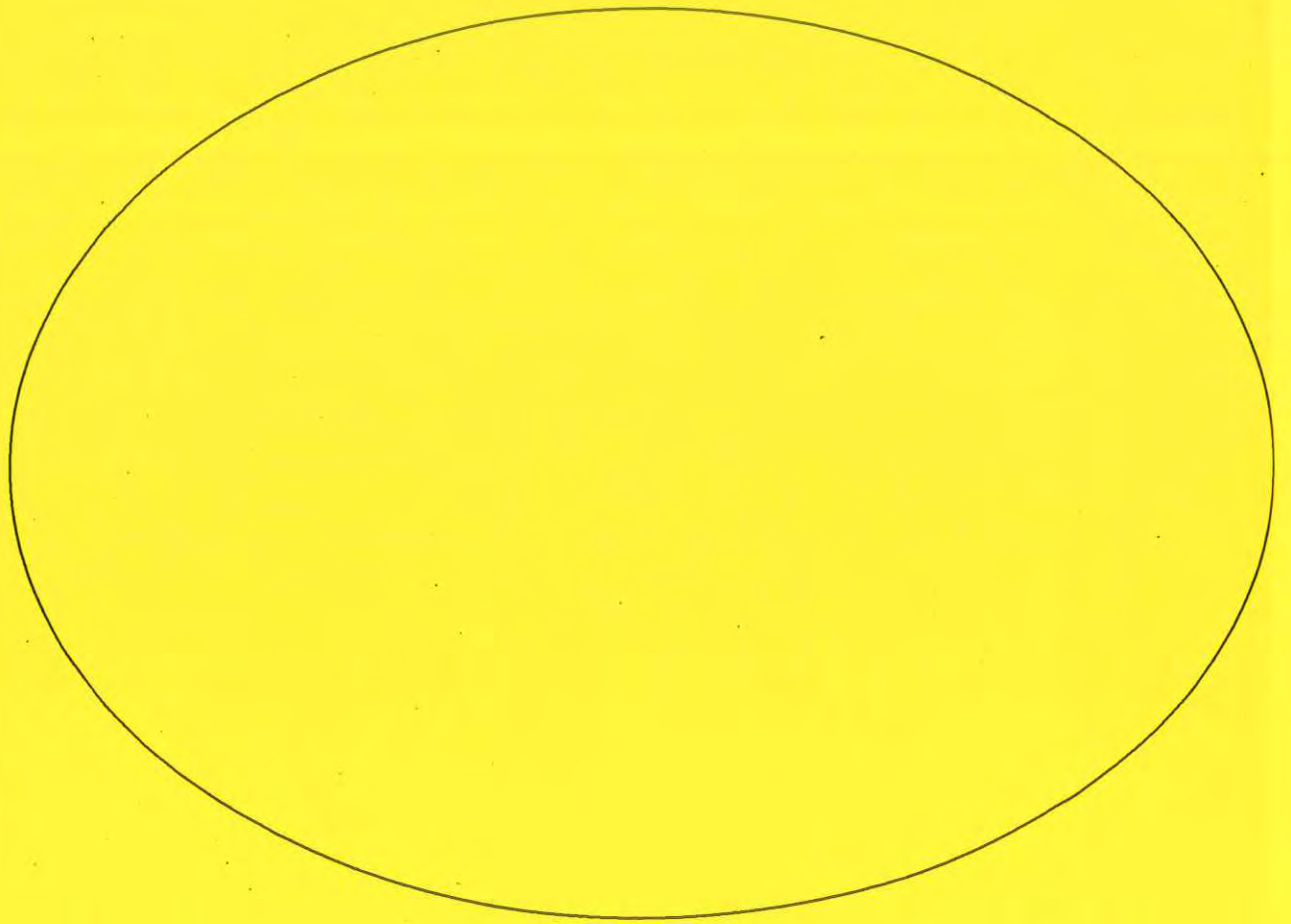
.....

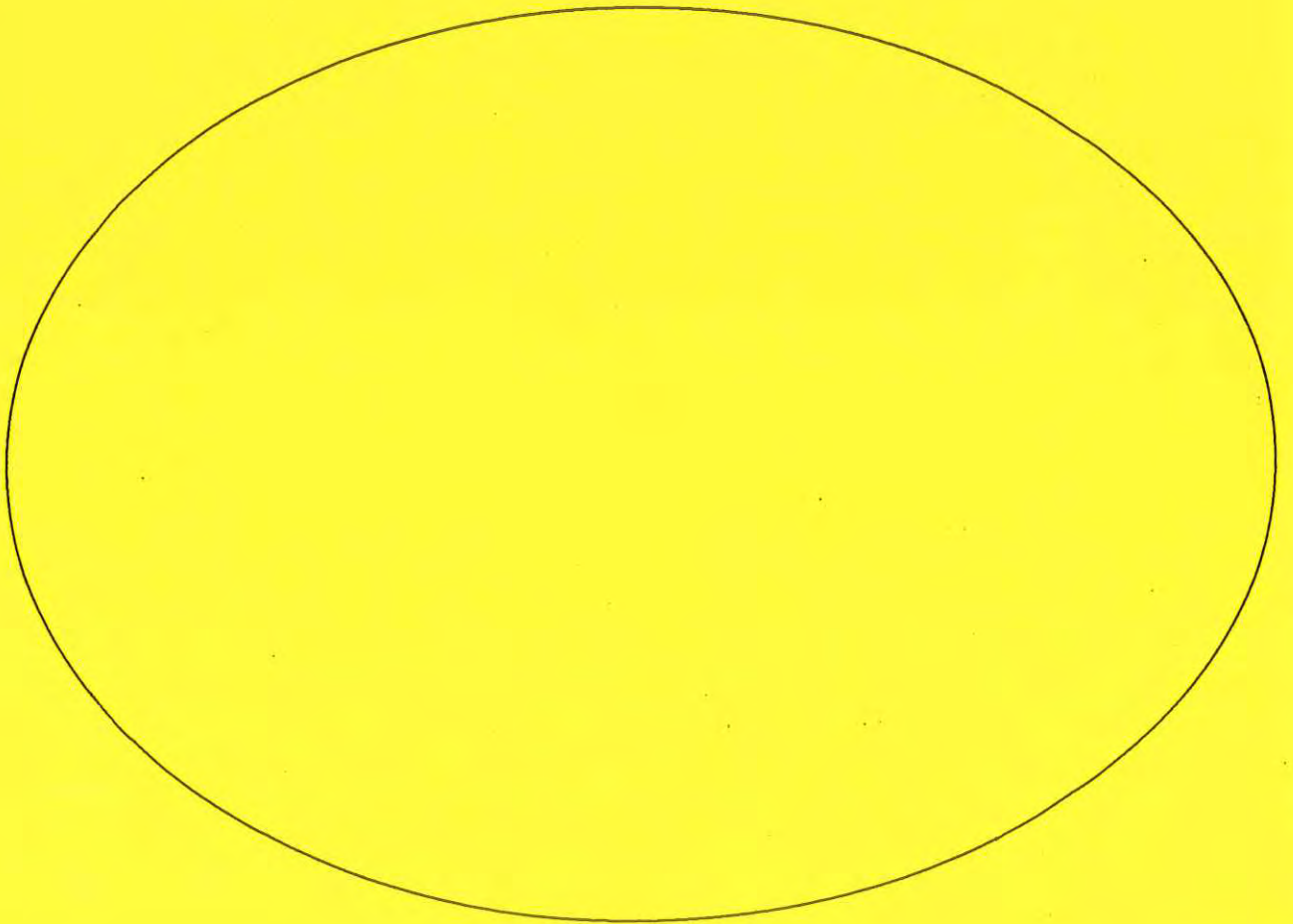
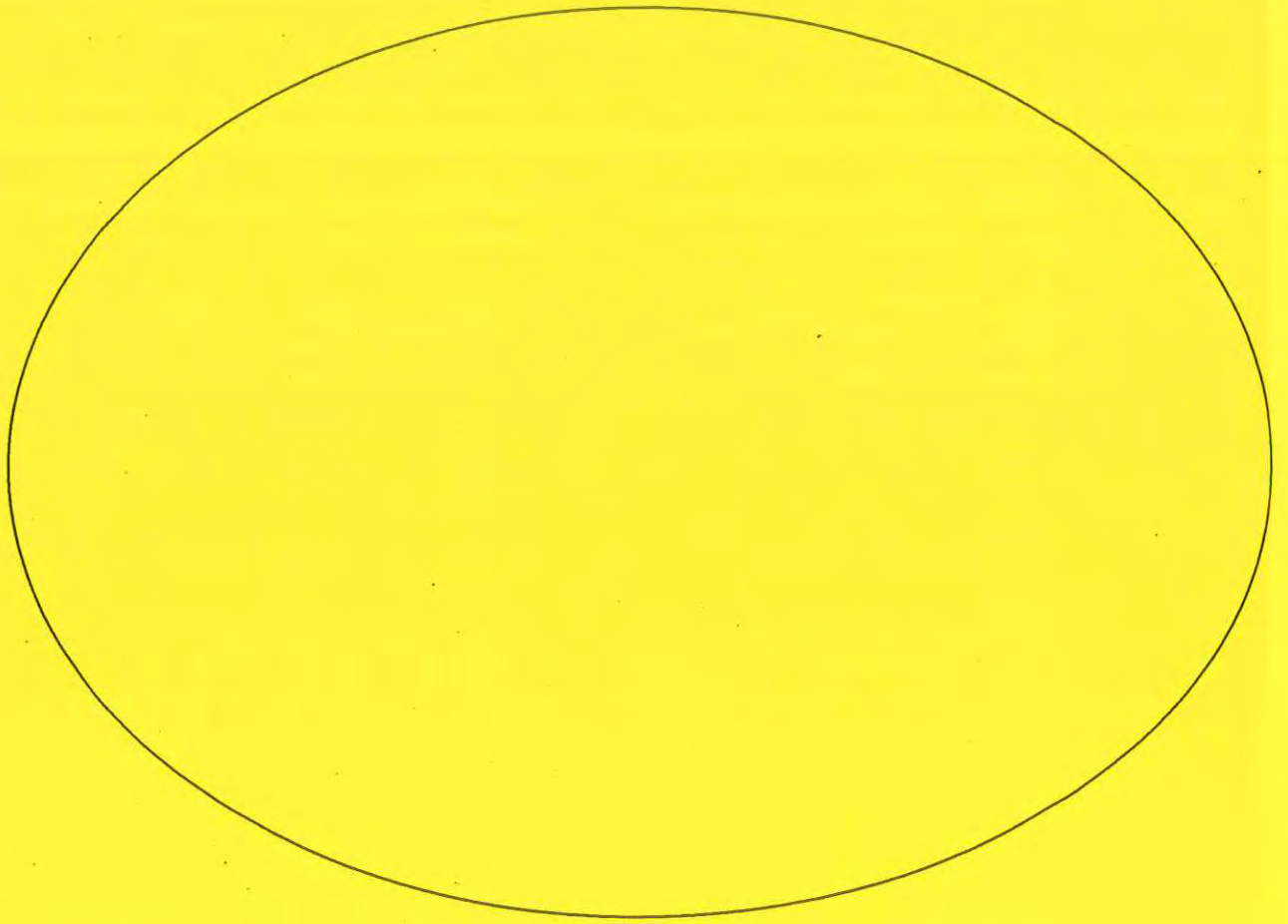
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Conte		C6

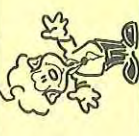
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

Se déguiser comme le héros (ou un des héros) du conte. On fournira une malle à costumes ou bien les enfants pourront utiliser des éléments naturels : fougère, feuille, lierre...







CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa1

■ **Objectifs de l'activité**

Qui vit où ?
Associer l'animal à son habitat.



■ **Matériel**

→ Fiches matériel (fournies): 1/6, 2/6, 3/6, 4/6, 5/6, 6/6


■ **Déroulement**

Demander aux joueurs de reformer la bonne association.



■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa1

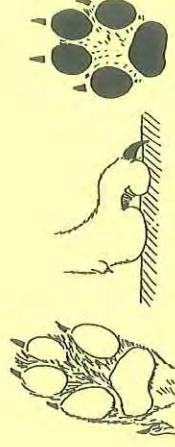
■ **Objectifs de l'activité**

A qui sont ces traces ?



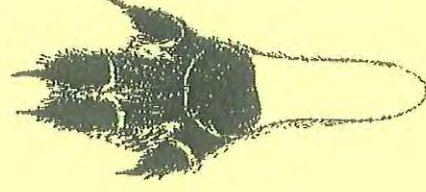
■ **Matériel**

→ Fiches matériel (fournies):
1/4, 2/4, 3/4, 4/4




■ **Déroulement**

Demander aux joueurs de reformer la bonne association.



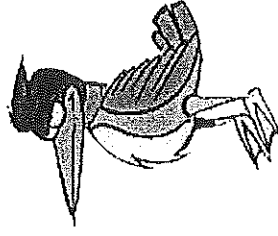
■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**

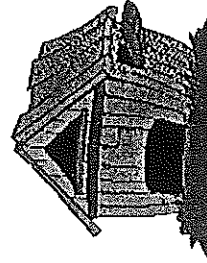
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa1

FICHE MATÉRIEL 1/6

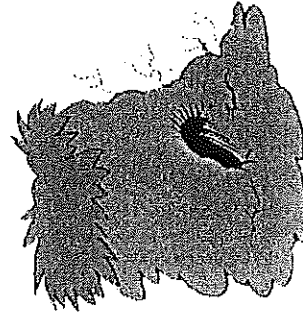
Où habite le pic ?



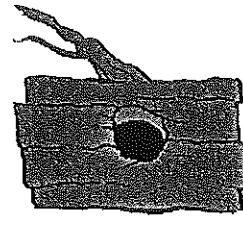
Choisis la bonne image parmi les trois choix




étable



terrier

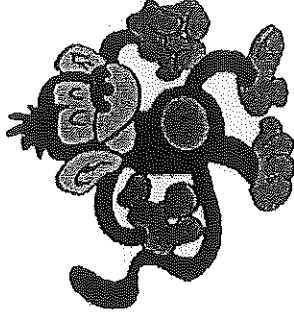


tronc d'arbre

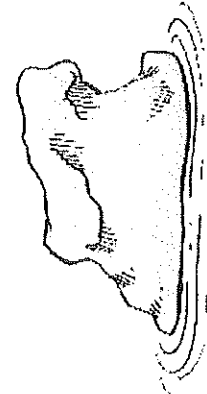
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa1

FICHE MATÉRIEL 2/6

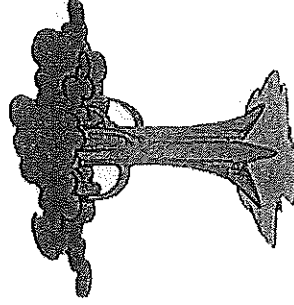
Où habite le singe ?



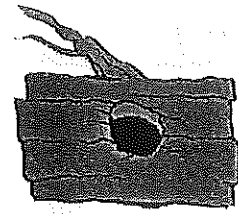
Choisis la bonne image parmi les trois choix




banquise



arbre

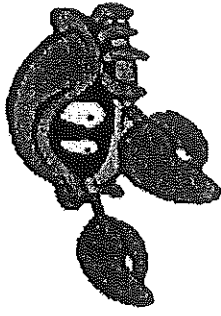


tronc d'arbre

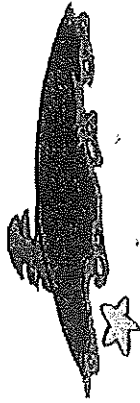
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa1

FICHE MATÉRIEL 3/6

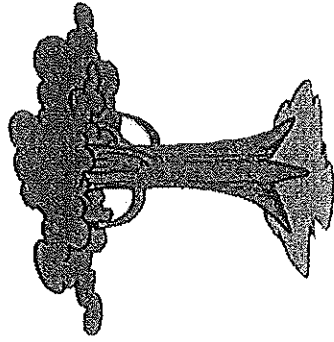
Où habite le crabe ?



Choisis la bonne image parmi les trois choix




mer (sable et eau)



arbre



nid

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa1

FICHE MATÉRIEL 4/6

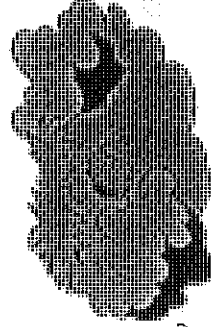
Où habite le castor ?



Choisis la bonne image parmi les trois choix




banquise



terrier

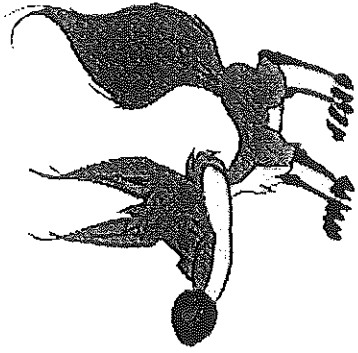


barrage

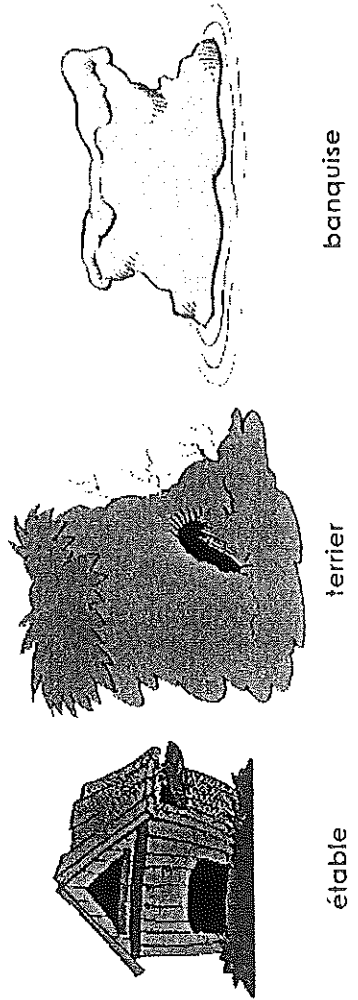
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa1


FICHE MATÉRIEL 5/6

Où habite le renard roux ?



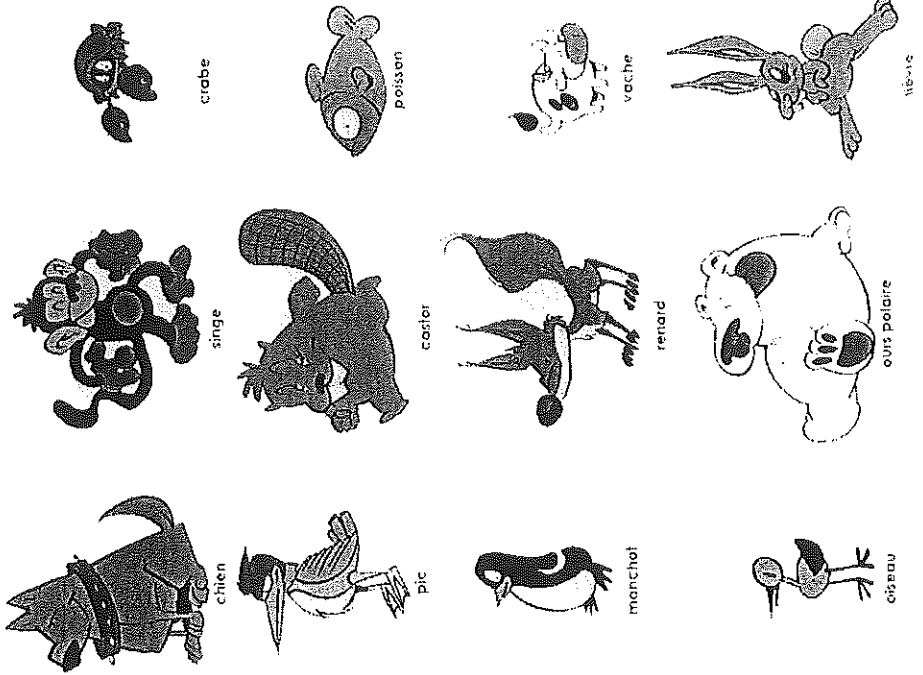
Choisis la bonne image parmi les trois choix




CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa1

FICHE MATÉRIEL 6/6


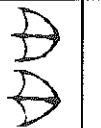



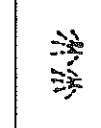



Tu peux imaginer d'autres exemples




CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa1

FICHE MATÉRIEL 1/4

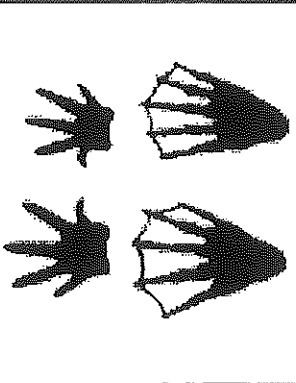
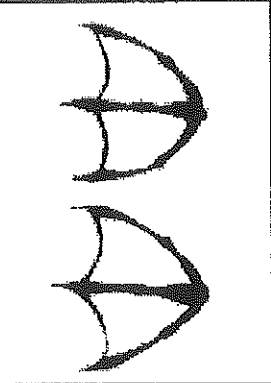
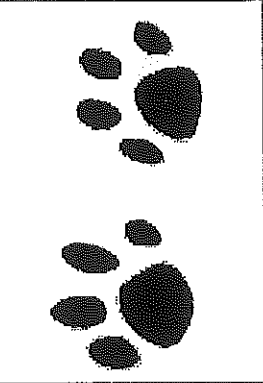
Fiche Responsable pour les réponses


	Castor
	Bernache du Canada
	Lynx
	Ours noir
	Célimotte huppée (perdrex)
	Renard Roux
	Souris
	Raton laveur
	Original

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa1

FICHE MATÉRIEL 2/4




**Fiche à découper afin que les Louve-
teaux puissent faire les associations**


	Castor
	Bernache du Canada
	Lynx

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa1

FICHE MATÉRIEL 3/4




Fiche à découper afin que les Louveteaux puissent faire les associations


	Ours noir
	Gélinotte huppée (perdrix)
	Renard Roux

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa1

FICHE MATÉRIEL 4/4

Fiche à découper afin que les Louveteaux puissent faire les associations

	Souris
	Raton laveur
	Original

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa1

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

RELAIS

■ Objectifs de l'activité

Imiter le mode de locomotion des mille-pattes

■ Matériel

6 à 10 joueurs
Terrain herbeux



■ But

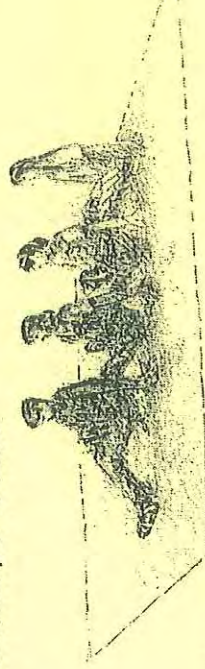
Marcher ensemble sur les mains.

■ Règles

Les joueurs s'assoient par terre, les uns derrière les autres. Chacun pose ses jambes sur les cuisses du joueur placé devant lui. Le mille-pattes prend appui sur ses mains et se déplace ainsi.

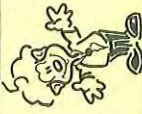
■ Variantes

- Les joueurs s'accroupissent les uns derrière les autres. Chacun s'assoit sur les genoux du joueur placé derrière lui et tient la taille du joueur placé devant lui. Le mille-pattes avance alors sur ses pieds.
- Le premier joueur se met à quatre pattes. Les autres se mettent à genoux et se tiennent par la taille.



■ Biblio

Fichier jeux UFCV page 48.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa2

■ **Objectifs de l'activité**

Retrouver différents stades de la vie d'un animal (insecte, grenouille, serpent, oiseaux, chien).

■ **Matériel**

- Fiche matériel fournie (insecte),
- récipient (chapeau),
- planches avec autant de cases que d'animaux.



■ **Déroulement**


Chaque joueur pioche une ou plusieurs fiches et l'équipe doit reconstituer la vie de chaque animal proposé.



■ **Idées pour aller plus loin**

Comment fait-on des bébés ?

■ **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa2

■ **Objectifs de l'activité**

Reconstituer une chaîne alimentaire dans un milieu : toundra, mer, eau douce, forêt...

■ **Matériel**

- Papier avec dessins d'animaux représentant un milieu (exemple fourni : toundra 1/2 et 2/2).



■ **Déroulement**

Chaque joueur pioche un papier (adapter le nombre de papier/joueurs = 1 chaîne ou deux, voire +).


Les joueurs doivent se placer par milieu (toundra, mer, eau douce, forêt) et chaque joueur doit trouver sa proie et poser sa main sur son épaule en se plaçant derrière. A la fin la (les) chaînes sont reconstituées. On en discute.

■ **Idées pour aller plus loin**

Multiplier le nombre de chaînes alimentaires. Introduire des animaux moins connues.

■ **Biblio**

→ cf. page 191 Guide Education Nature.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa1

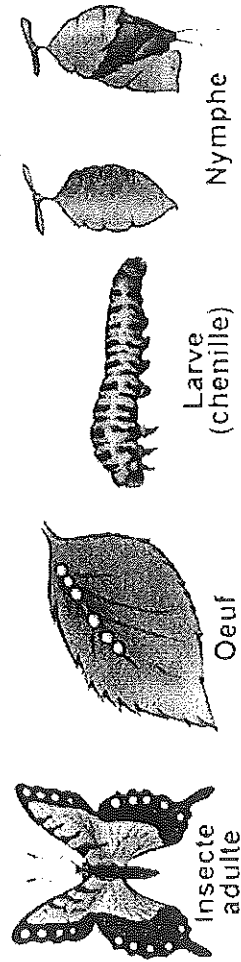
FICHE MATÉRIEL

Développement d'un insecte

Sais-tu comment se développent les insectes ? Plusieurs subissent une métamorphose complète, de la naissance à l'âge adulte. C'est le cas, entre autres, des mouches, des abeilles, des papillons et des fourmis. D'autres insectes vivent une métamorphose incomplète : les punaises, les sauterelles, les libellules, etc.


Qu'est-ce qu'une métamorphose ? En voici un exemple ! Un papillon vit une métamorphose complète. Il passe par quatre stades de croissance au cours desquels il se transforme et change même de nom. Un insecte à métamorphose incomplète passe par trois stades au lieu de quatre.

Essaie de remettre en ordre les stades de croissance du papillon.



--	--	--	--

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

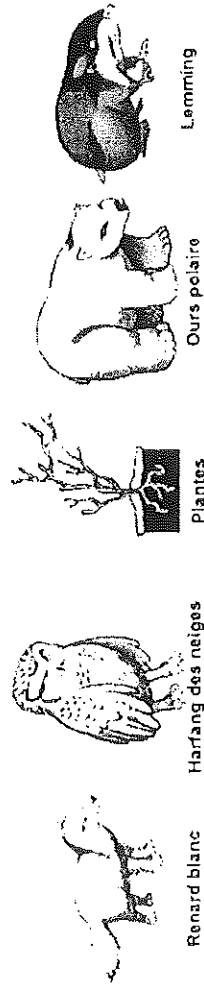
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa2

FICHE MATÉRIEL 1/2


Sentier de la Toundra

Pourrais-tu m'aider à mettre de l'ordre dans cette chaîne alimentaire ? Une chaîne alimentaire, c'est une suite d'espèces vivantes, végétales et animales. Pour survivre, chaque espèce doit se nourrir de celle qui la précède dans la chaîne. Par exemple, voici une suite : herbe, lièvre, renard. Dans cette petite chaîne alimentaire, le lièvre mange l'herbe et le renard mange le lièvre. Si on continuait la chaîne, le renard serait, lui aussi, mangé par une autre espèce.

Essaie de reconstituer la chaîne suivante en numérotant les images dans les cases de 1 à 5. Tu dois utiliser les cinq espèces.



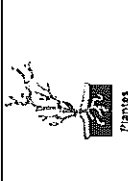
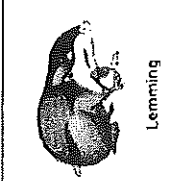




--	--	--	--	--


CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa2

FICHE MATÉRIEL 2/2

Sentier de la Toundra

Bravo, tu as réussi ! reconstituer la chaîne alimentaire. Ce n'est pas très difficile, n'est-ce pas ? Pour en connaître davantage sur les espèces présentes dans la chaîne, lis les textes ci-dessous.

	Plantes	L'été, dans la toundra, les herbivores tels que le lièvre, le lemming et le caribou trouvent de la nourriture en abondance (lichens, mousses, arbutus, etc.). Malgré le court été et la fonte des neiges qui forme de nombreux marécages, la verdure revient dans la toundra. Sais-tu que les lichens peuvent vivre 100 ans ? Par contre, ils ne poussent que de quelques millimètres par année...
	Lemming	Même l'hiver, le lemming continue à se nourrir de plantes. Il se creuse un tunnel dans la neige et ronge les racines et les branches. D'ailleurs, il est bien plus au chaud sous la neige dans son « igloo miniature » qu'à l'extérieur où il serait soumis au vent glacial.
	Harfang des neiges	La femelle lemming met des petits au monde cinq fois par an. Elle peut donc avoir jusqu'à 30 petits chaque année. J'imagine qu'au trentième, elle ne doit plus savoir quel prénom lui donner !
	Renard blanc	Un oiseau magnifique ! En été comme en hiver, il arbore ce beau plumage blanc moucheté de noir. C'est une espèce de chouette. Lorsque les lemmings et les lièvres deviennent rares, il peut se déplacer jusqu'au nord des Etats-Unis. Le harfang chasse en vol et les animaux carnivores ne sont un danger pour lui que lorsque la femelle couve. Il est l'emblème aviaire du Québec depuis 1987.
	Ours polaire	Voici un animal dont le pelage change de couleur selon la saison. Son pelage d'été, gris brun, est bien moins épais que celui d'hiver, qui est blanc. L'été, les renards sont plutôt solitaires. L'hiver, ils se regroupent et creusent de longs tunnels sous la neige pour y habiter. C'est bien plus chaud en groupe ! Le renard chasse les petits animaux et se nourrit aussi de charognes et de petits fruits. Il doit se méfier des ours polaires, des loups et des aigles.
	Ours polaire	Ce « roi du Grand Nord » porte très bien son titre. Il est parfaitement bien adapté à son environnement. L'ours blanc vit presque toute l'année sur la glace, près de l'eau. Il ne craint pas le froid, car il possède une fourrure dense et une épaisse couche de graisse. L'ours blanc est un excellent chasseur. Il est capable de flairer une baleine morte à 30 km de distance et de se déplacer à une vitesse de 40 k/h. Il préfère cependant se promener tranquillement ! L'ours blanc, avec ses doigts palmés, est aussi un bon nageur. Il n'a pas d'ennemi à part l'homme.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa2

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

RELAIS

■ Objectifs de l'activité

Retrouver l'aliment de la chenille en se faisant guider.

■ Matériel

Plusieurs équipes de 4 à 10 joueurs
3 à 9 foulards par équipe, selon le nombre de joueurs.



■ But

Atteindre le plus rapidement possible le but.

■ Règles

Chaque équipe forme une colonne.

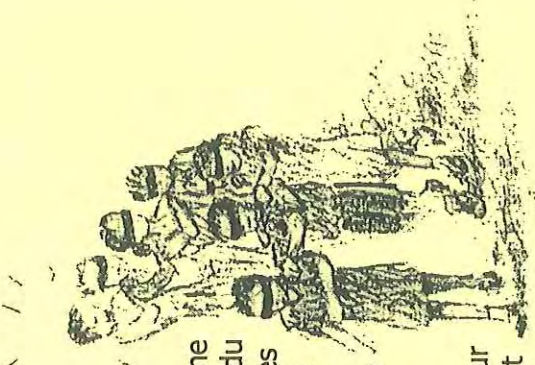
Tous les joueurs de l'équipe ont les yeux bandés, sauf celui placé en queue de colonne.

Les colonnes (les chenilles) se dispersent sur le terrain face au but à atteindre. Le dernier joueur de chaque colonne conduit sa chenille en pressant les épaules du joueur placé devant lui, lequel retransmet ces informations à son prédécesseur jusqu'au joueur placé en tête. A droite : épaule droite.

A gauche : épaule gauche. Tout droit, le dos. Stop : la tête. etc.

Il est interdit de parler.

Le joueur placé en queue doit guider pour emmener la chenille vers son aliment (feuille).



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa3

■ **Objectifs de l'activité**

Reconnaître les cris d'animaux de la ferme ou domestiques.

■ **Matériel**

- K7 ou CD de cris enregistrés,
- magnéto K7 - CD



■ **Déroulement**

Les joueurs sont placés en cercle. Le meneur fait écouter la K7 (CD) de 5 à 10 cris différents. L'équipe doit redonner dans l'ordre d'écoute les noms des différents animaux identifiés.




■ **Idées pour aller plus loin**

Identifier cris d'animaux de la forêt.
Possibilité d'enregistrer avec les enfants pour exploiter quelques temps plus tard.



■ **Biblio**

- Références de CD-K7

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa3

■ **Objectifs de l'activité**

Reconnaître les cris d'animaux de la forêt.

■ **Matériel**

- K7 ou CD de cris enregistrés,
- magnéto K7 - CD



■ **Déroulement**

Les joueurs sont placés en cercle. Le meneur fait écouter la K7 (CD) de 5 à 10 cris différents. L'équipe doit redonner dans l'ordre d'écoute les noms des différents animaux identifiés.




■ **Idées pour aller plus loin**

Initiation à la reconnaissance de quelques chants d'oiseaux.

■ **Biblio**

- Références de CD-K7 - Chants d'oiseaux.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa3

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

■ Objectifs de l'activité

Découvrir des animaux. Reconnaître.
Agilité - Variante du béréet (jeu).



■ Matériel

- Fiches d'animaux (fournies 1/6, 2/6, 3/6, 4/6, 5/6, 6/6, ne pas mettre les noms),
- drap pour les déposer.



■ Déroulement


Placer au centre le drap sur lequel vous aurez déposé les fiches d'animaux. Former 2 équipes et attribuer à chaque joueur de chaque équipe un numéro. Appelez n° 2 cheval, les 2 n° 2 doivent le plus rapidement possible récupérer la fiche cheval et la ramener dans leur camp (exemple du jeu du béréet).

■ Idées pour aller plus loin

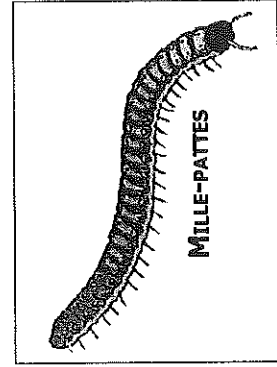
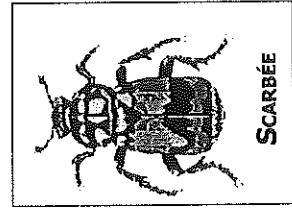
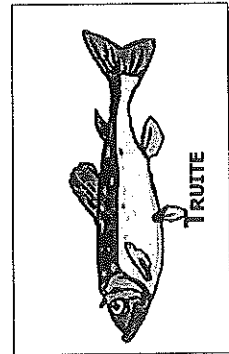
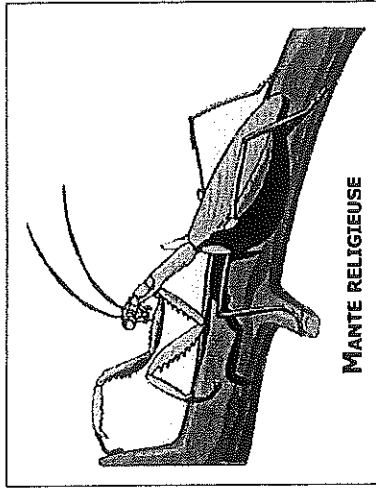
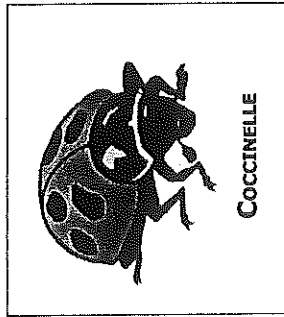



■ Biblio

Fichier jeu Francas et UFCV.

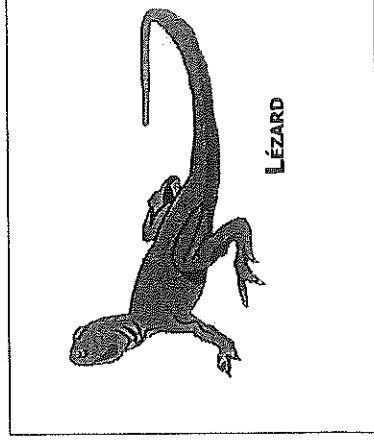
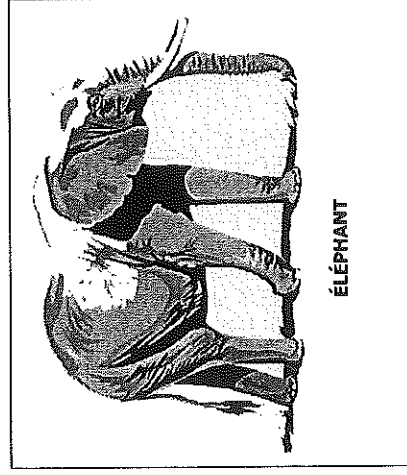
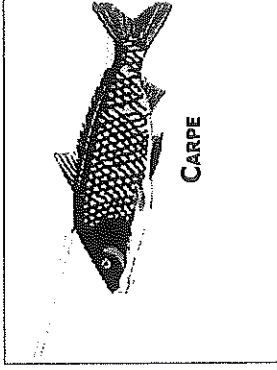
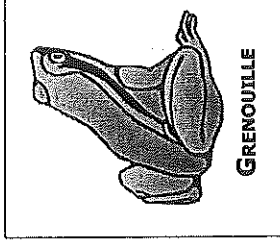
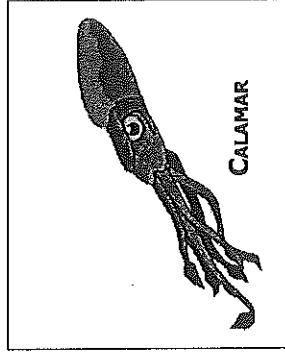
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa3


FICHE MATÉRIEL 1/6



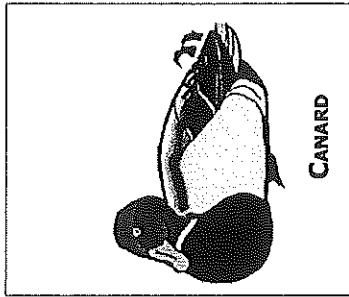
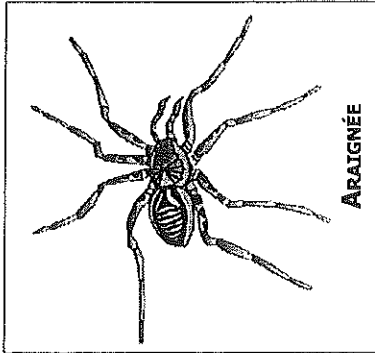
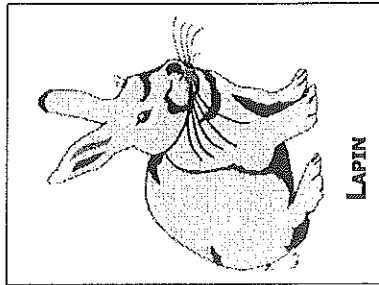
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa3


FICHE MATÉRIEL 2/6



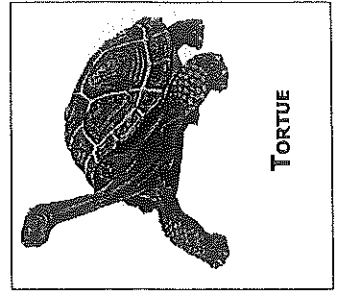
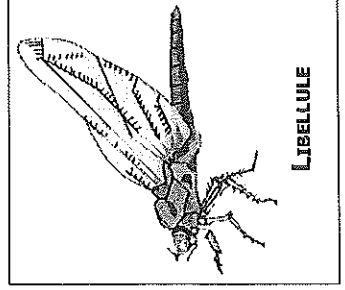
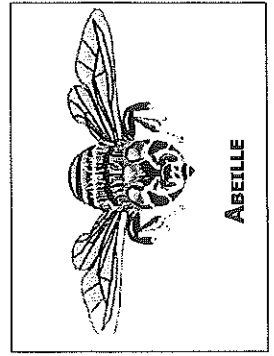
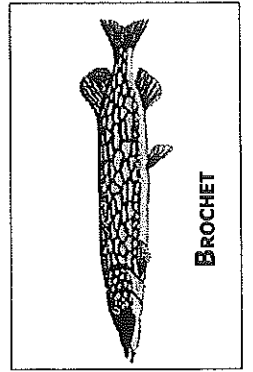
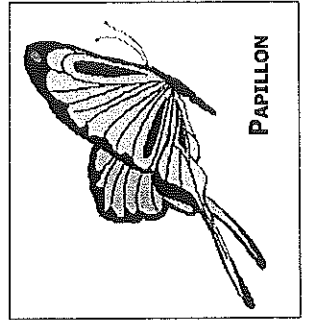
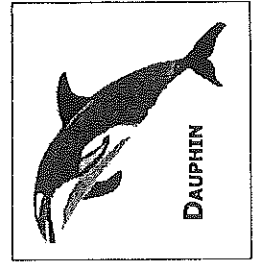
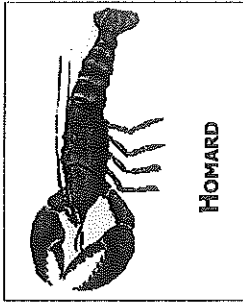
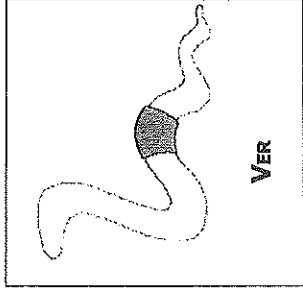
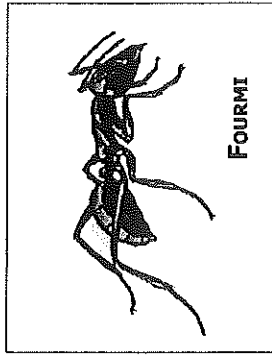
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa3


FICHE MATÉRIEL 3/6



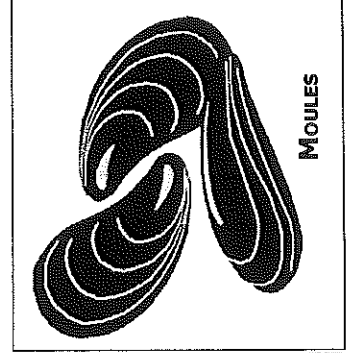
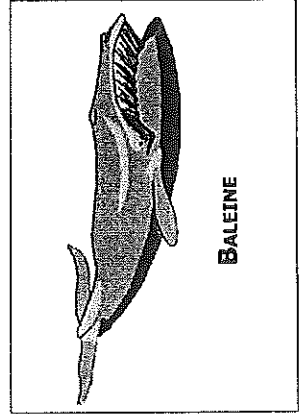
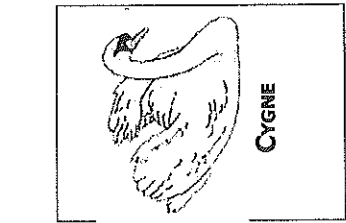
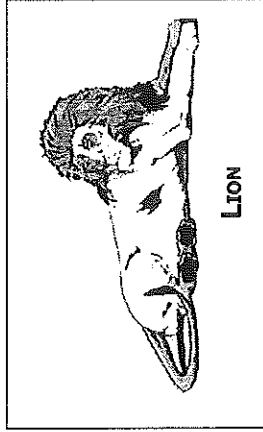
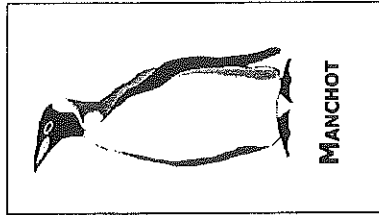
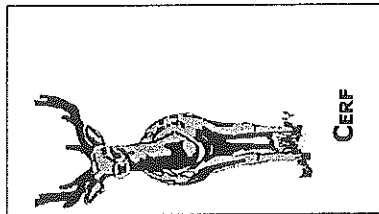
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa3


FICHE MATÉRIEL 4/6



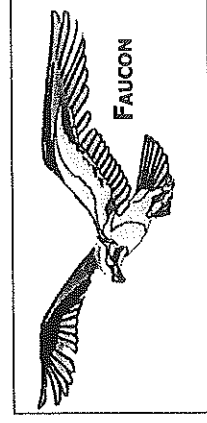
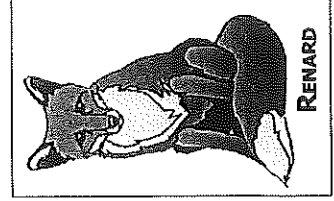
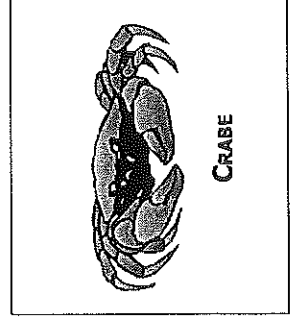
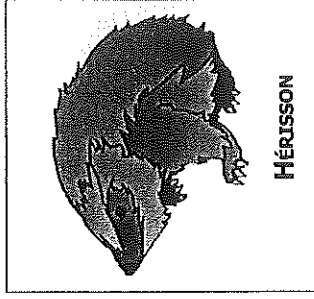
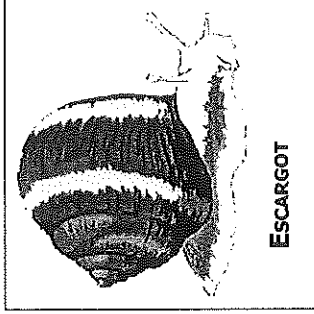
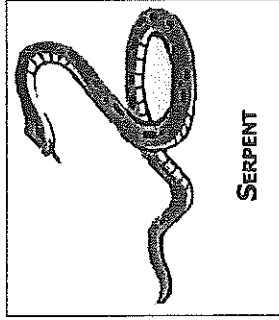
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa3


FICHE MATÉRIEL 5/6



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa3

FICHE MATÉRIEL 6/6



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa4

FICHE MATÉRIEL

Effectif

10 à 20 joueurs
nombre pair

Age

à partir de 8 ans
8-10 ans

Intérêt du jeu

Maîtrise du corps (course)

Matériel :

Autant d'objets que de couples
moins un.


Formation

Par deux sur un cercle (cheval plus cavalier), objets disséminés dans le cercle (un de moins que de cavaliers).

Déroutement

Pour du jeu : pour le cavalier, se saisir d'un objet

- Le meneur commande « à cheval » : les cavaliers sautent sur leurs montures.
- Le sens de rotation étant convenu à l'avance, au signal « partez », les cavaliers :
 - descendent des chevaux,
 - tournent en courant à l'extérieur du cercle dans le bon sens,

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa4

- passent entre les jambes des chevaux et vont prendre un objet situé au milieu du cercle.
- Le cavalier qui n'a pas d'objet est éliminé. Il s'assied devant sa monture.
- On enlève à chaque fois un objet. Le dernier cavalier restant, a gagné.

Remarques : attention au choix du terrain.

A chaque coup, inverser les rôles.

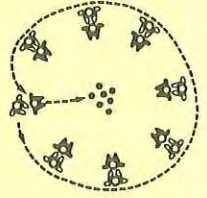
Variantes

1 – Dernier à cheval

Même jeu, le cavalier ne passe pas entre les jambes de la monture mais grimpe sur le cheval après un tour de cercle (moins dangereux que le précédent).

2 – Lapins/Terriers (5/7)

Même jeu que le précédent. Les chevaux deviennent des lapins et les montures des arbres. Au signal, les lapins font un tour du cercle, passent entre les racines de l'arbre (jambes écartées) et s'assoient devant lui en remuant les oreilles (mains de chaque côté de la tête).



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa4

■ **Objectifs de l'activité**

Imiter des cris d'animaux de la ferme.



■ **Matériel (voir fiche matériel «Animaux de la ferme»)**

- Papier avec dessins (quelques exemples fournis),
- récipient (chapeau),etc.



■ **Déroulement**

Tour à tour, chaque enfant tire un papier dans le chapeau. Il doit reconnaître l'animal et imiter son cri. Le reste de l'équipe doit deviner l'animal.




■ **Idées pour aller plus loin**

Demander le cri de toutes les volailles les bovins, ovins.



■ **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa4

■ **Objectifs de l'activité**

Imiter des cris d'animaux de la forêt.

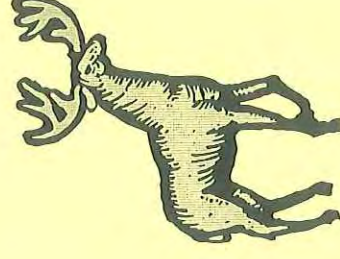


■ **Matériel (voir fiche matériel «Animaux de la forêt»)**

- Papier avec dessins (quelques exemples),
- récipient (chapeau),etc.


■ **Déroulement**


Tour à tour, chaque enfant tire un papier dans le chapeau. Il doit reconnaître l'animal et imiter son cri. Le reste de l'équipe doit deviner l'animal.



■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa4

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa4

■ **Objectifs de l'activité**

Agilité - Rapidité.

■ **Matériel**

→ Voir fiche matériel «Cavaliers pressés»



■ **Déroulement**

Placer les joueurs par 2, faire un cercle (1 écureuil, 1 arbre).


Raconter une histoire. Quand vous prononcez les mots «écureuil» ou «noisettes», les écureuils perchés sur leur arbre (à califourchon sur l'autre joueur) descendent, passent sous les jambes et doivent récupérer une noisette, repasser sous les jambes et regripper sur leur arbre. Arrêter le jeu quand un écureuil n'a pas pu attraper de noisettes.



■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**

→ Voir Fichier Francas.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa4

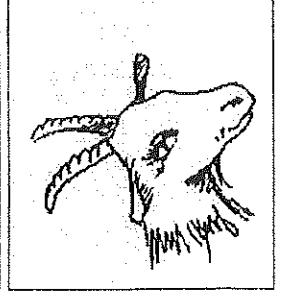
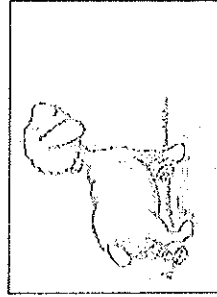
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

FICHE MATÉRIEL


Les animaux de la ferme

Glisse les éléments de la colonne de droite
près de ceux de la colonne de gauche
l'aide d'une flèche et imite le cri

- L'oie
- Le chien
- La jument
- La lapine

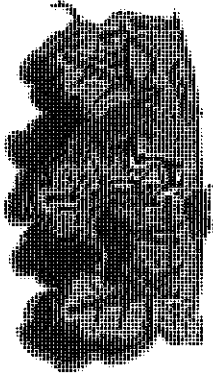


- La chèvre
- Le cheval
- Le mouton
- Le chat

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa4

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE


FICHE MATÉRIEL



Animaux de la forêt

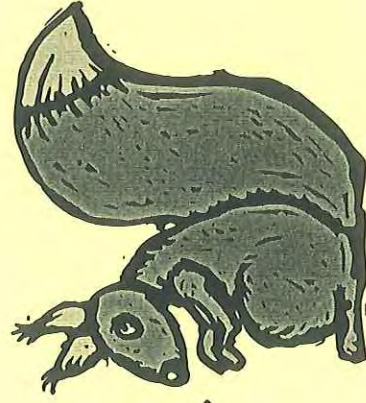
Nom de l'animal	Cri	Nourriture	Nombre de petits	Poils ou plumes	Habitat	Taille
Castor		Branches d'arbres, eau	2 à 4 petits	Poils	Hurtes de branches et digues dans les cours d'eau	70cm
Chevreuril	Brame		1 à 2 petits	Poils	Forêt	
Grenouille	Croasse	Insectes, escargots, vers de terre			Mare et étang	15 cm
Ecreureuil		Graines, fruits secs et noix	8 à 12 petits	Poils	Terrier	20 cm
Hibou	Huluile	Rats, mulots et souris	1 à 7 œufs		Forêt	30 cm
Moufette		Oiseaux, œufs, insectes, miel	3 à 4 petits	Poils	Forêt	30 cm
Orignal		Feuilles, écorce et plantes aquatiques	1 à 3 petits	Poils	Marécage et à orée des forêts de conifère	2,30 m ou 500 Kg
Ours	Grogne	Fruits, miel, racines, herbes, insectes ou viande	1 à 4 petits	Poils	Grotte et forêt	Jusqu'à 2,5 m



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa4

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

Agilité - Rapidité.




→ Voir fiche matériel «Cavaliers pressés»

Placer les joueurs par 2, faire un cercle (1 écureuil, 1 arbre).
 Raconter une histoire. Quand vous prononcez les mots «écureuil» ou «noisettes», les écureuils perchés sur leur arbre (à califourchon sur l'autre joueur) descendent, passent sous les jambes et doivent récupérer une noisette, repasser sous les jambes et regripper sur leur arbre. Arrêter le jeu quand un écureuil n'a pas pu attraper de noisettes.



→ Voir Fichier Francas.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa4

FICHE MATÉRIEL

Effectif

10 à 20 joueurs
nombre pair

Age

à partir de 8 ans
8-10 ans

Intérêt du jeu

Maîtrise du corps (course)

- passent entre les jambes des chevaux et vont prendre un objet situé au milieu du cercle.
- Le cavalier qui n'a pas d'objet est éliminé. Il s'assied devant sa monture.
- On enlève à chaque fois un objet. Le dernier cavalier restant, a gagné.

Remarques : attention au choix du terrain.
A chaque coup, inverser les rôles.

Matériel :

Autant d'objets que de couples
moins un.

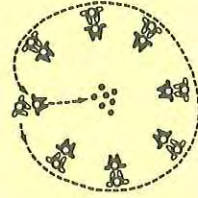
Formation

Par deux sur un cercle (cheval plus cavalier), objets disséminés dans le cercle (un de moins que de cavaliers).

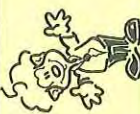
Déroutement

Pour du jeu : pour le cavalier, se saisir d'un objet

- Le meneur commande « à cheval » : les cavaliers sautent sur leurs montures.
- Le sens de rotation étant convenu à l'avance, au signal « partez », les cavaliers :
 - descendent des chevaux,
 - tournent en courant à l'extérieur du cercle dans le bon sens,



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa5

■ **Objectifs de l'activité**

Associer des animaux à des personnages connus.

■ **Matériel**



■ **Déroulement**

Demander à l'équipe de donner 10 noms d'animaux connus célèbres dans BD, Cartoon, Littérature (contes).

Ex : Titi et Gros minet - Mickey - Tom et Jerry - Le Chat Botté - Les animaux musiciens...

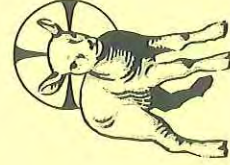



■ **Idées pour aller plus loin**

Choisir une catégorie. Bd/Cartoon/Contes.

■ **Biblio**

→ Fichier jeux UFCV



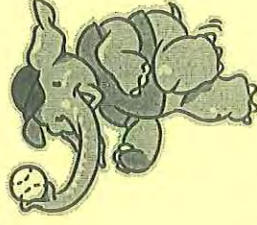
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa5

■ **Objectifs de l'activité**

Associer des animaux à leur milieu de vie (continents)

■ **Matériel (voir fiche matériel)**

→ Fiches 1/2 et 2/2
→ planisphère géant.



■ **Déroulement**


Demander à l'équipe de donner des animaux caractéristiques des différents continents.

Variantes : découper des animaux et demander à l'équipe de les replacer sur le bon continent.



■ **Idées pour aller plus loin**



■ **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa5



FICHE MATÉRIEL 1/2

A titre indicatif, voici quelques animaux par continent :



- Arctique

- Bœuf musqué 
- Loup arctique 
- Morse
- Ours polaire
- Pingouin
- Phoque gris
- Renard arctique



- Amérique du Sud


- Guanaco 
- Mara
- Naudou
- Tatou
- Chauna
- Acara bleu 
- Lama
- Iguane vert
- Kinkajou

- Amérique du Nord

- Blaireau 
- Ecreuil
- Castor
- Grizli
- Harfang des neiges
- Lièvre 
- Loup
- Renard
- Outarde
- Raton laveur

- Europe


- Bécasse 
- Bouquetin
- Chamois
- Hérisson
- Lapin de garenne
- Lynx d'Espagne 
- Sanglier
- Renne
- Cheval przewolski

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa5

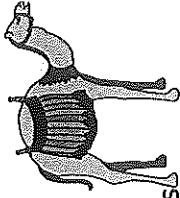
FICHE MATÉRIEL 2/2

A titre indicatif, voici quelques animaux par continent :


- Afrique


- Chimpanzé 
- Crocodile
- Eléphant
- Dromadaire
- Léopard
- Rhinocéros
- Hippopotame
- Zèbre
- Lion
- Impala

- Asie

- Cerf du père David 
- Chameau
- Daim
- Yak
- Macaque
- Mutjak chinois
- Milgautet
- Paon
- Tigre

- Antarctique

- Eléphant de mer 
- Léopard de mer
- Manchot d'Adélie
- Manchot empereur
- Pétreil
- Phoque de Weddell

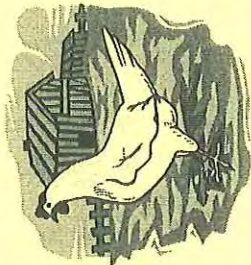
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa5

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

Jouer à poule-renard-vipère (prise de conscience d'une chaîne alimentaire).

(Voir fiche matérielle)

- Cordes, crépons ou... pour délimiter 3 terrains,
- Foulards.




cf. fiche jointe.



Attendre 2 équipes au point d'épreuve pour faire le jeu avec plusieurs joueurs.



- Fichier jeux UFCV.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa5

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

FICHE MATÉRIEL

RELAIS Poules, renards, vipères

3 équipes équilibrées de 6 à 10 joueurs.

Terrain vaste et varié, comprenant trois camps (voir schéma).

Foulards de trois couleurs différentes pour matérialiser les vies.

But

Pour les poules, attraper le maximum de vipères.

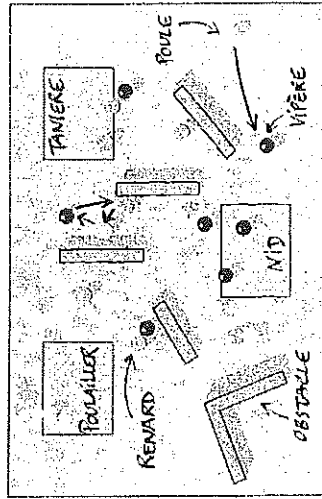
Pour les renards, attraper le maximum de poules.

Pour les vipères, attraper le maximum de renards.

Règles :

Les joueurs sont répartis en trois équipes, les poules, les renards et les vipères. Chaque équipe est distinguée par une couleur. Chaque joueur porte une vie (un foulard passé à sa ceinture) de la couleur de son équipe.


Chaque équipe possède un camp où ses joueurs sont imprénables. Les trois camps doivent être suffisamment éloignés les uns des autres pour que les joueurs ne se voient pas. Le



camp des poules est le poulailler, celui des renards, la tanière, et celui des vipères, le nid.

Dès qu'ils sont sortis de leur camp, les renards peuvent être attrapés par les vipères, les vipères par les poules, et les poules par les renards. Quand un joueur est pris, il retourne à son camp chercher une nouvelle vie. Les vies prises sont également rapportées au camp du preneur pour y être comptabilisées.

Le jeu des déroule en un temps défini, ou bien cesse quand l'une des équipes n'a plus de vies (le nombre de vies peut être limité ; en ce cas, un joueur revenu à son camp et qui n'y trouve plus de vie disponible est éliminé).

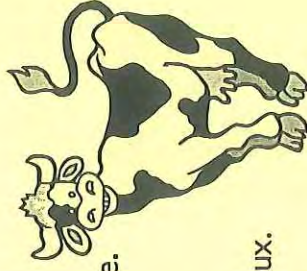
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa6

■ **Objectifs de l'activité**

Reconnaître et mimer un animal de la ferme.

■ **Matériel**

→ Les Responsables créent leur liste d'animaux.



■ **Déroulement**

Le joueur pioche le dessin d'un animal et doit le mimer pour le faire découvrir à son équipe.




■ **Idées pour aller plus loin**

Possibilité d'utiliser des images d'animaux sans donner le nom.



■ **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa6

■ **Objectifs de l'activité**

Reconnaître et mimer un animal sauvage et savoir lui attribuer son continent de vie naturelle.

■ **Matériel (voir fiche matériel)**

→ Les Responsables créent leur liste d'animaux.



■ **Déroulement**

Chaque joueur pioche le dessin d'un animal et doit le mimer pour le faire découvrir à son équipe. L'équipe doit ensuite retrouver le continent où vit naturellement l'animal.




■ **Idées pour aller plus loin**

Possibilité d'utiliser des images d'animaux sans donner le nom.



■ **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Faune		Fa6

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

RELAIS

Objectif

Réaliser une chenille géante.

Matériel

Une chenille à fabriquer en cousant ensemble les deux extrémités d'une bande de tissu résistant (moquette, grosse toile...),
4 à 6 joueurs selon la taille de la chenille.

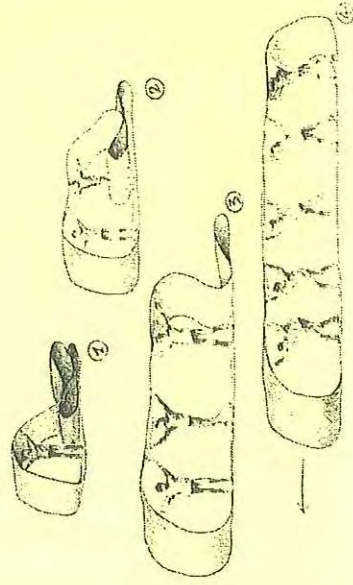
But

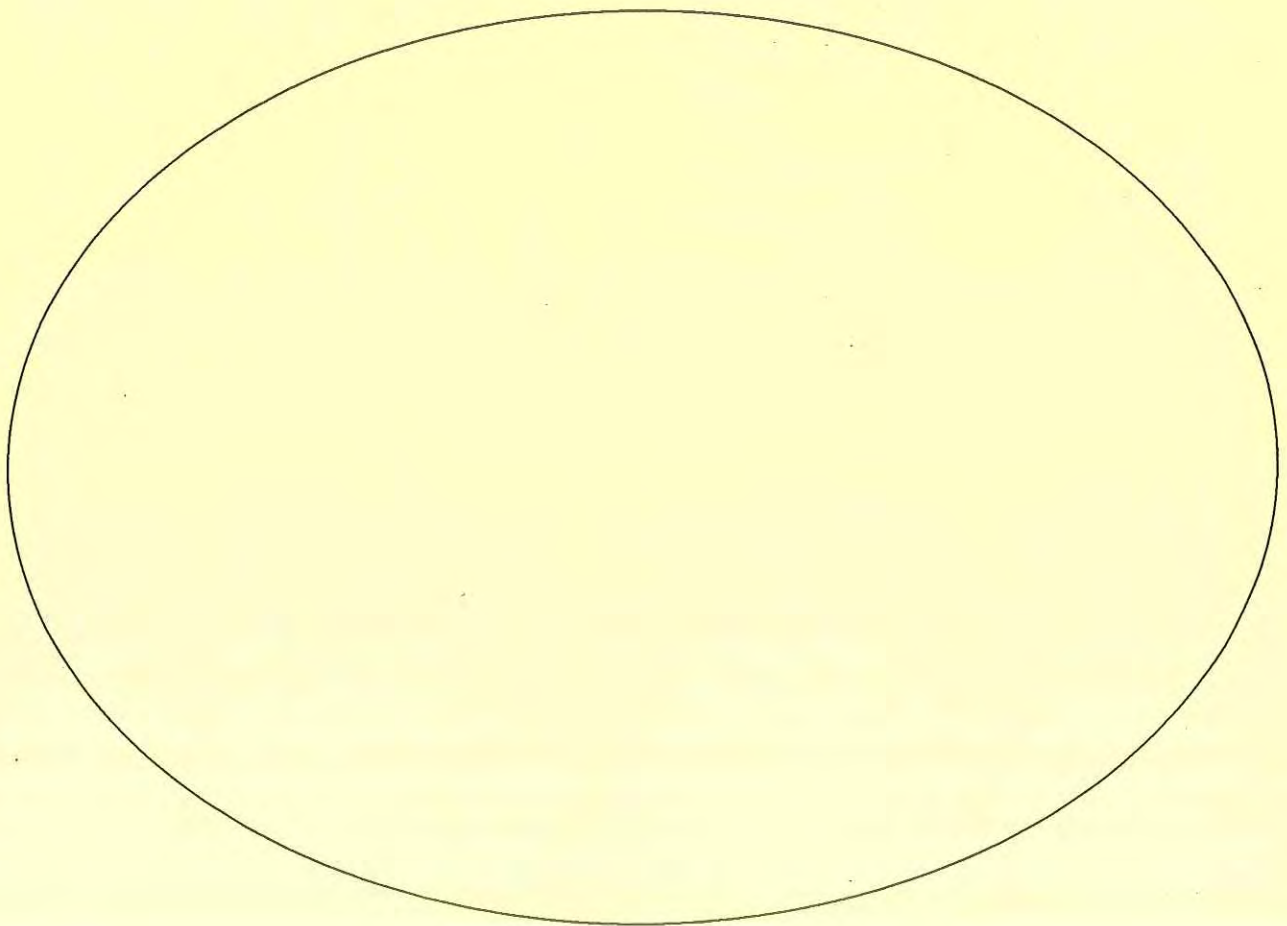
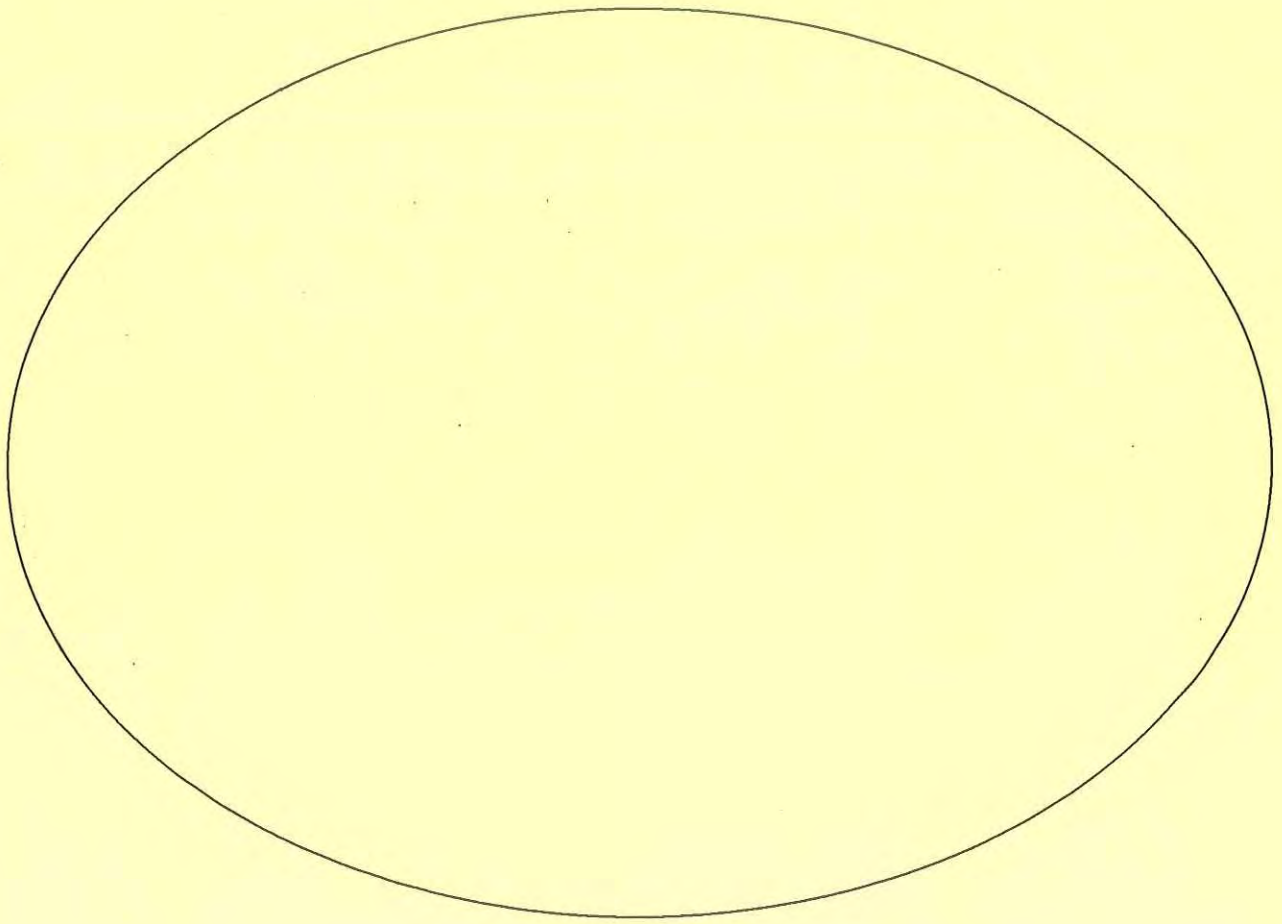
Marcher avec la chenille.

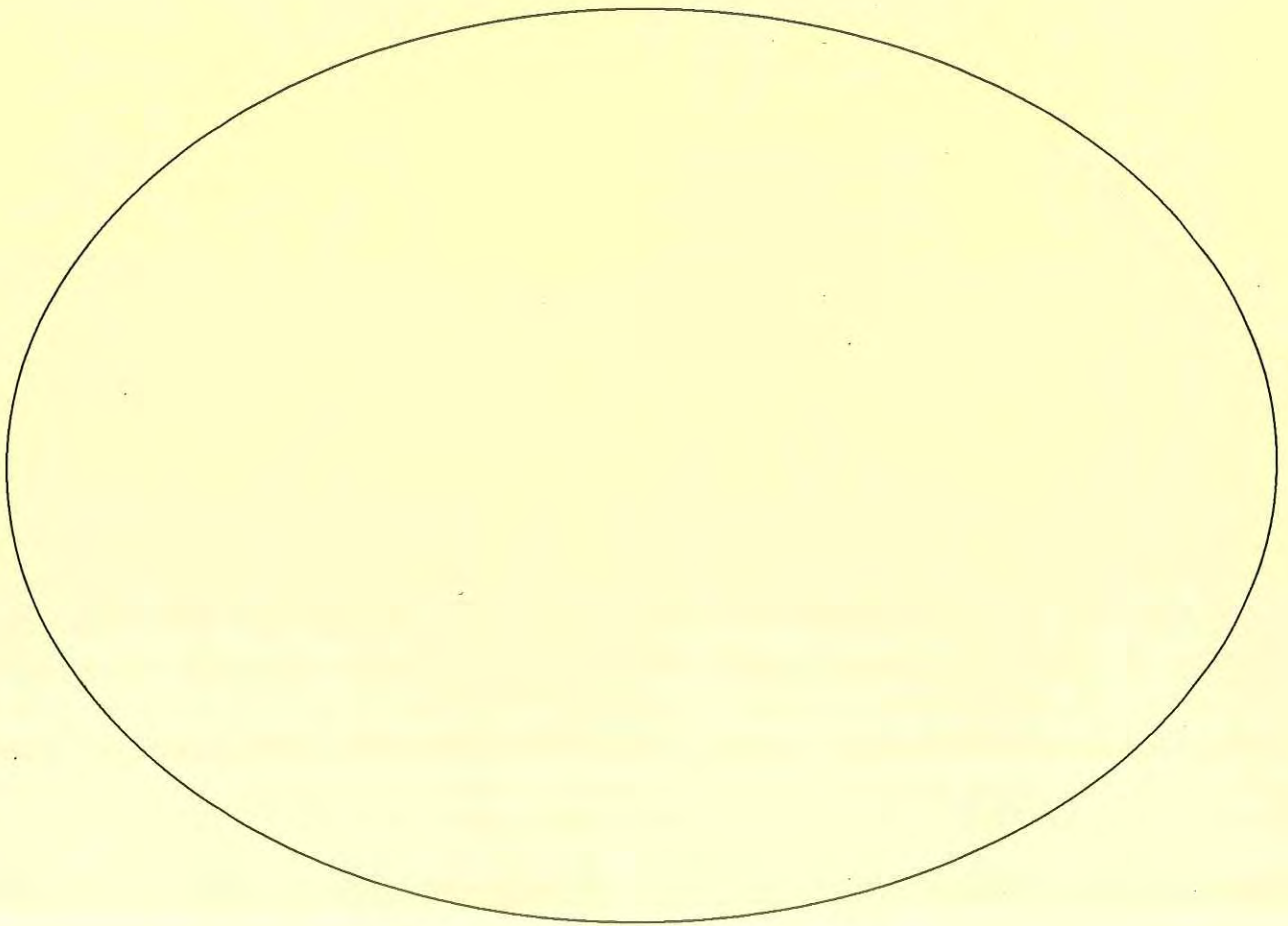
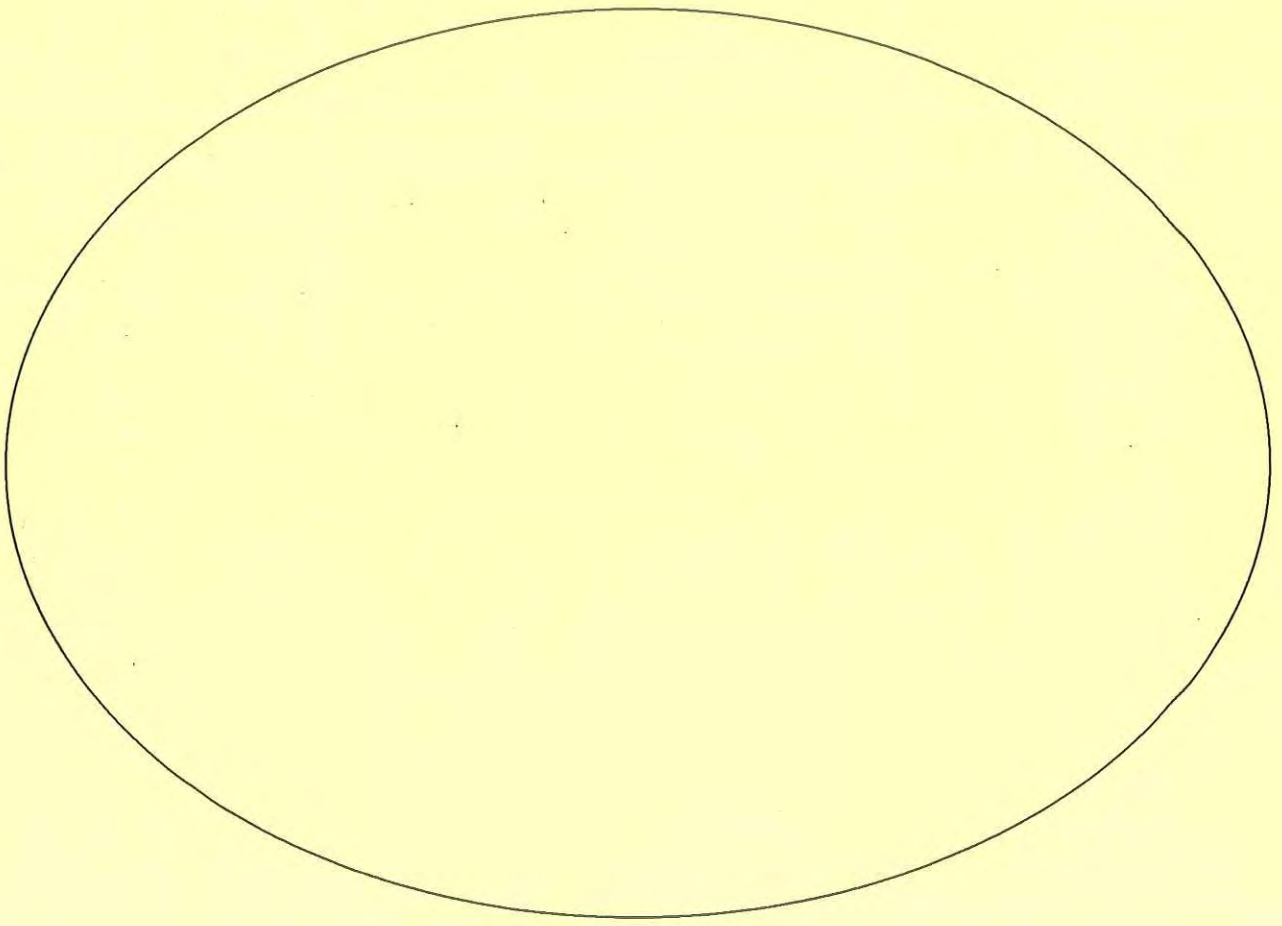
Règles

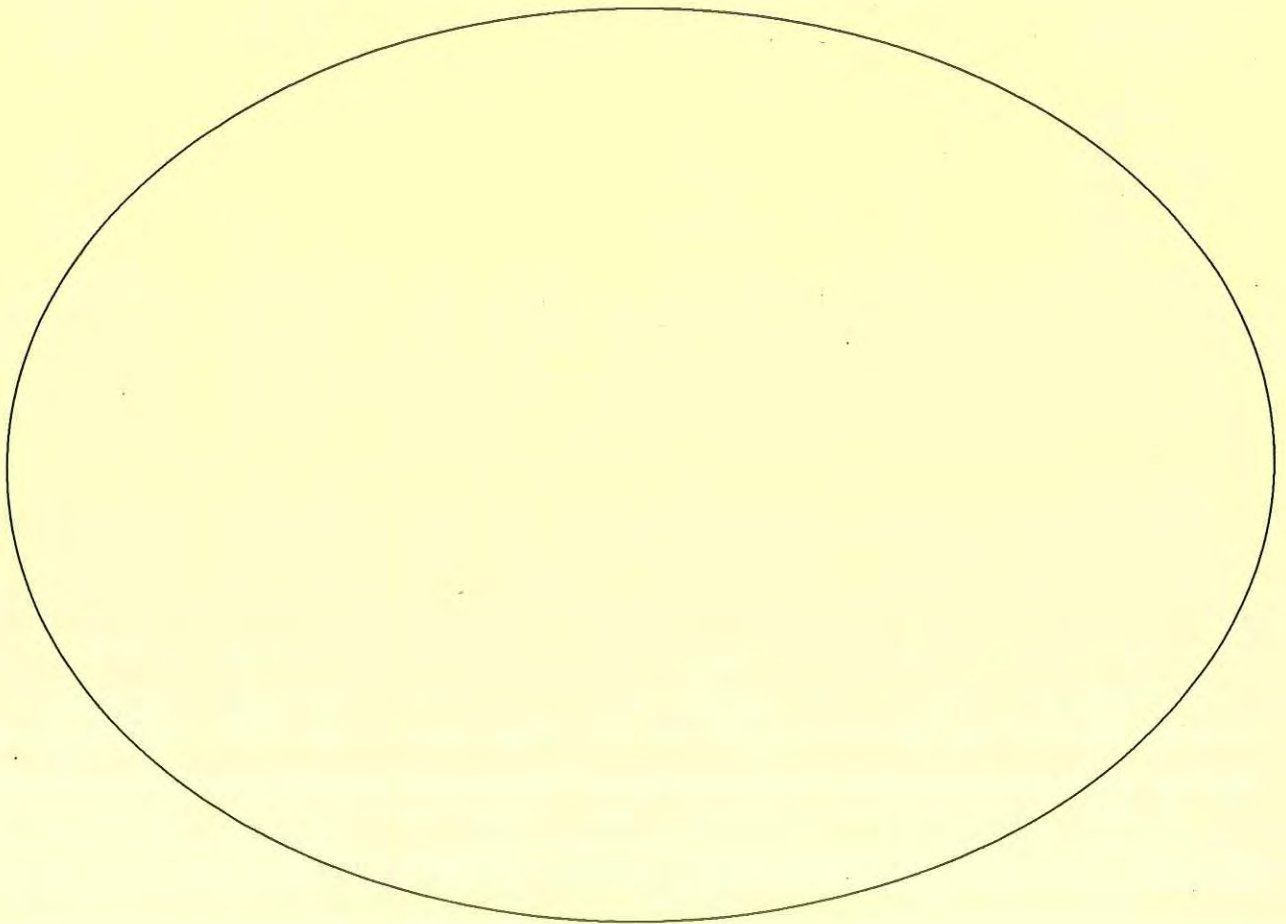
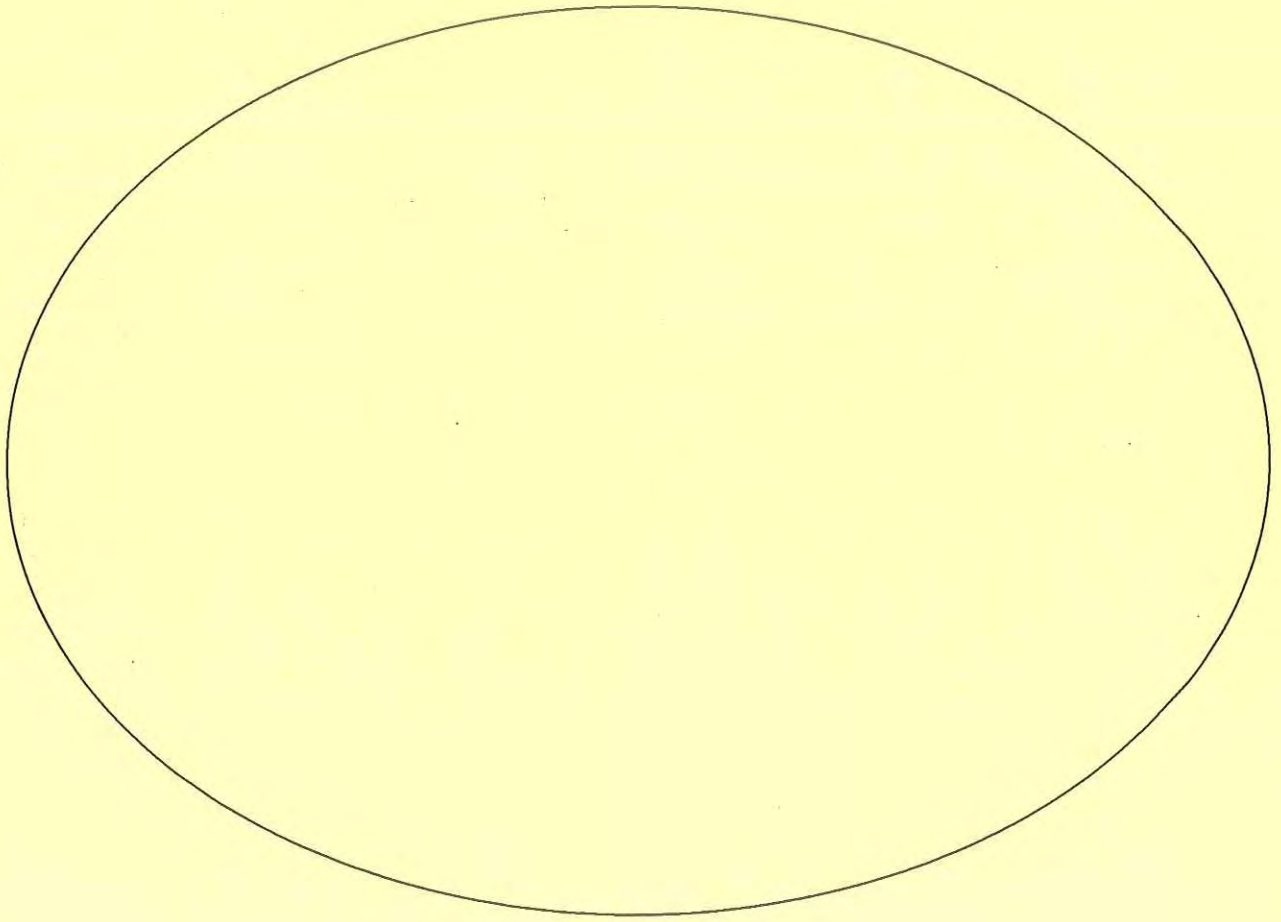
Le premier joueur pose les pieds sur la chenille et lève à bout de bras le reste de la chenille (voir fig.1). Il commence à avancer ainsi. Un second joueur le rejoint, puis un troisième, jusqu'à ce que la tension de la chenille oblige les joueurs à s'accroupir et empêche un nouveau joueur de se joindre à ses partenaires.


La chenille peut essayer de suivre un parcours balisé, de tourner, etc.









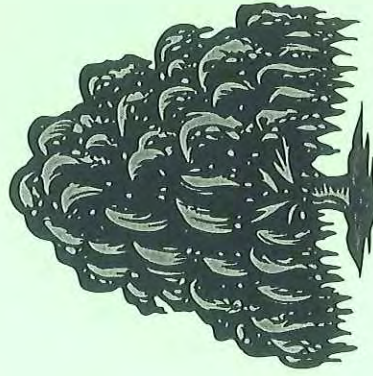
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL1

■ **Objectifs de l'activité**

Classement de matériaux récoltés.

■ **Matériel**

→ Voir différentes possibilités avec fiches matérielles jointes (1/3, 2/3, 3/3).



■ **Déroulement**

■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**



■ **Objectifs de l'activité**

Refaire les bonnes associations.
Reconnaître quelques feuilles d'arbre.

■ **Matériel**

→ Prendre des feuilles d'arbres ou des dessins et les associer à des noms d'arbre.



■ **Déroulement**


Chaque joueur prend une feuille d'arbre et essaie de trouver le nom de l'arbre correspondant.




■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL1



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL1

FICHE MATÉRIEL 1/3


Objectif de l'activité

Classer les matériaux récoltés en associant ses feuilles et fruits à chaque arbre. (Pour les enfants, il n'est pas évident que les marrons ne poussent que sur les marronniers, dont les feuilles représentent des caractéristiques propres).

Matériel

- Une sélection d'éléments collectés (ex : feuilles et fruits secs d'arbre au moins, éléments naturels...)
 - Un poster sur les arbres (ex : Ed. Chantecler, environ 6 €, bien adapté aux plus jeunes, en vente en librairie et parfois en grande surface) ou des livres, des photocopies de ces documents. Il faut voir le dessin de l'arbre entier, son nom, une feuille agrandie, le fruit.
 - Pour le classement : des casiers (ex : boîtes d'allumettes assemblées), des étiquettes portant le nom de l'arbre.
- L'animateur a réparti et dispersé les éléments collectés dans plusieurs récipients.

Le poster (ou autre document) est fixé à la table, à plat.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL1

FICHE MATÉRIEL 1/3

Consigne 1 : regarder ce poster. Que voyez-vous ?


Les enfants reconnaissent les dessins des éléments les plus familiers (ex : marrons...). L'animateur confirme, et montre le dessin de l'arbre d'où viennent les éléments, le nomme, fait rechercher l'élément réel dans un récipient, le pose sur la case correspondante du poster.

Consigne 2 : voici des casiers. J'ai inscrit des noms d'arbre sur quelques cases.

L'animateur laisse les enfants observer. Certains liront spontanément quelques noms en s'aidant du poster. L'animateur encourage cette recherche. (Variante : les enfants placent eux-mêmes les étiquettes. De cette façon, ils peuvent les déplacer sous les mots à comparer).

Consigne 3 : vous regardez bien une étiquette, puis les noms des arbres sur le poster. Quand vous avez trouvé le mot de l'étiquette sur le poster, vous prenez un des éléments de cet arbre et vous le ranger dans la bonne case (exemple).

L'animateur assiste les plus jeunes et les enfants les plus faibles. Il fait lire (ou lit) les étiquettes quand les éléments ont été déplacés.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL1

FICHE MATÉRIEL 2/3

2. Variante si pas la saison

Matériel :

- Une sélection d'éléments collectés (ex : feuilles et fruits secs d'arbre au moins, autres éléments naturels...), répartie et dispersée dans plusieurs récipients.
- Par enfant : une photocopie de travail (il faut voir le dessin d'un arbre en entier, une feuille agrandie, le fruit) extraite par exemple d'un poster sur les arbres (ex : Ed. Chantecler, environ 6 €, bien adapté aux plus jeunes, en vente en librairie et parfois en grande surface) ou de livres ; et placée dans une pochette plastique transparente.

L'animateur introduit la séance en montrant un élément réel (par exemple, une des feuilles qu'un enfant vient de ramasser, et en le faisant chercher sur le poster fixé. Il montre et nomme l'arbre entier, etc. (Voir séance précédente).


Consigne 1

Je vais donner une photocopie d'un dessin d'arbre à chacun. Vous regarderez bien le dessin de la feuille et du fruit de cet arbre. Puis vous les chercherez en vrai dans les récipients, et les mettrez dans la pochette plastique. (On peut prévoir des pochettes supplémentaires pour les enfants les plus rapides). Lorsque toutes les associations possibles sont réalisées, les enfants se regroupent à nouveau.

Consigne 2 :

Qui a le marronnier ? L'animateur montre le dessin de l'arbre sur le poster en même temps).

Les enfants concernés apportent leur pochette. On compare les contenus. En cas de conflit, on sort l'élément en question, on appelle un enfant l'ayant mis dans sa pochette, et on compare les illustrations des 2 photocopies (ex : hêtre et châtaignier).

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL1

FICHE MATÉRIEL 3/3

3. Autre variante

- Une sélection d'éléments collectés par l'animateur (fruits, feuilles...), en plusieurs exemplaires.
- Pour chaque enfant : les photocopies des dessins des arbres de la cour (au moins des plus courants) + 2 autres (il faut voir le dessin de l'arbre entier, son nom, une feuille agrandie, le fruit).
- Regrouper les dessins sur 1 page si possible (1 page par séance !). On peut varier la disposition des arbres (2 ou 3 versions) pour favoriser un travail personnel.
- Un cayon de papier par enfant.


Consigne 1 : regardez cette feuille. De quel arbre vient-elle ?

L'animateur peut faire circuler d'autres feuilles du même arbre. Attendre des propositions avant d'envoyer les enfants vérifier.

Au signal, les enfants se regroupent autour de l'animateur. On vérifie auprès de l'arbre concerné : on regarde autour de l'arbre, par terre, mais aussi sur l'arbre, et idem pour chaque exemplaire de l'espèce. On vérifie aussi que les feuilles (les fruits, etc.) de l'arbre sont globalement semblables.

On peut reprendre avec un autre élément (surtout avec les plus jeunes ou si on n'a pas réalisé une des séances précédentes) ou passer à la phase suivante.



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL1

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

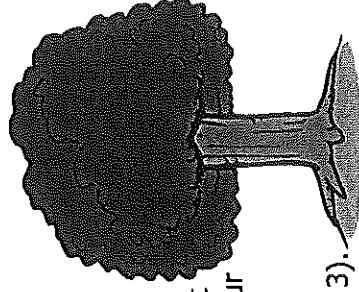
FICHE MATÉRIEL 3/3

Consigne 2 :

Je vais vous donner cette page (montrer). Vous allez bien regarder les dessins des arbres, et indiquer par une croix ceux qui sont présents sur le lieu de l'activité.

On peut avoir afficher les pages auparavant.

On peut grouper les enfants (groupe de 2 ou 3).



4. Nous allons vérifier ensemble en nous déplaçant d'arbre en arbre


On peut scinder le groupe en 2 éventuellement.

Variante :

- Chaque enfant peut mettre dans une enveloppe les dessins des arbres qu'il a vus sur le lieu (les dessins sont regroupés près de l'animateur - les enfants peuvent en prendre un, vérifier auprès d'un arbre, rapporter ou garder le dessin – ou disposés auprès de chaque arbre).
- Dans un lieu extérieur, on peut grouper les enfants pour la phase de recherche et/ou délimiter matériellement la zone à prospecter.

Traces écrites

- La page avec les dessins des arbres de la cour.
- Travail d'étiquetage repris en lecture (voir 1^{ère} séance, sans les casiers).
- Associer un arbre à son fruit, sa feuille...

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL1

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

■ **Objectifs de l'activité**

Chercher l'intrus.

■ **Matériel**

→ 1 élément insolite déposé dans un même lieu (prairie, haie, sous-bois, bord de rivière...).

■ **Déroulement**


Le meneur de jeu a déposé un ou deux intrus dans la haie sur l'arbre : une petite pomme de pin accrochée à l'aubépine, une feuille de charme en place découpée aux ciseaux, un bouchon sur une branche...

Les joueurs doivent retrouver en un temps donné l'intrus dans le milieu.



■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**

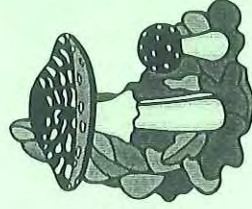
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL2

■ **Objectifs de l'activité**

Trouver l'intrus

■ **Matériel**

→ Préparer des listes.



■ **Déroulement**

Lire à l'équipe une liste de 10 mots comportant un intrus.

Exemple : 1 champignon et des arbres : bolet, frêne, chêne, bouleau, peuplier, pommier, poirer, tremble, orme, merisier.

1 fleur et des fruits : Pomme, poire, gland, noisettes, marron, tomate, rose, banane, pomme de pin.




■ **Idées pour aller plus loin**

Trouver vous-même des listes avec les végétaux de votre région.



■ **Biblio**

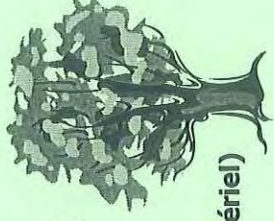
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL2

■ **Objectifs de l'activité**

Trouver l'intrus

■ **Matériel (voir fiche matériel)**

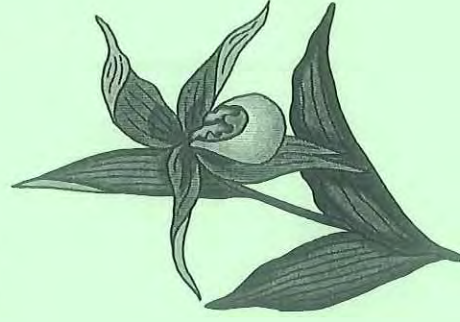
→ Préparer des listes.



■ **Déroulement**


Lire à l'équipe une liste de 10 mots comportant un intrus.

Exemple : 1 animal et des végétaux : mousse, algue, frêne, bouleau, pommier, églantier, lichen, orchidée (nèpe ou blatte ou épinoche ou dytique), genêt.



■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL2

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

■ Objectifs de l'activité

Bérêt botanique - Variante du bérêt classique.



■ Matériel

- Drap,
- éléments végétaux (feuille lierre, marron, pâquerettes, feuille de choux...).

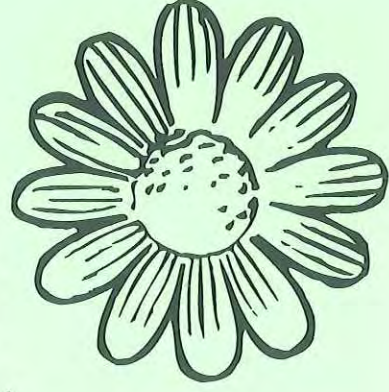
■ Déroulement

«Pour... Pour la feuille de lierre, j'appelle le 8 !».

Chacun de leur camp (délimité) jaillissent, 2 joueurs (ayant le n° 8 attribué auparavant).


Sur le grand torchon blanc, situé au centre cohabitent une dizaine d'objets naturels. Une main dans le dos le premier qui l'a identifié saisi l'élément nommé et retourne dans son camp - 1 point.

«Pour la noisette j'appelle le 5», etc...



■ Idées pour aller plus loin

■ Biblio

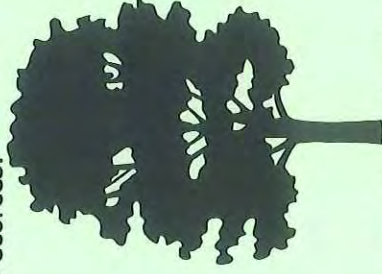
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL3

■ **Objectifs de l'activité**

Reconnaître des arbres à partir du toucher des écorces.

■ **Matériel**

→ Quelques foulards pour bander les yeux.



■ **Déroulement**

L'animateur amène le groupe auprès de quelques arbres (bouleau, chêne, pin, sapin...) pour toucher ces différentes écorces.

Chacun(e) est placé(e) devant l'arbre yeux bandés et tente de les reconnaître.


Il est important d'avoir fait le tour avant que les enfants découvrent les arbres.



■ **Idées pour aller plus loin**

Moultre d'écorce.

■ **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL3

■ **Objectifs de l'activité**

Désigner des objets, exercer la mémoire.

■ **Matériel**

→ Une sélection d'éléments collectés (ex : un marron, un coquillage, un galet, un rameau, un caillou, un gland).



■ **Déroulement**

L'animateur étale les objets devant le groupe (environ 10 objets). C'est une évaluation rapide. L'animateur montre un objet et désigne un enfant (sens de rotation). Tournez la tête (ou cachez les yeux). L'animateur ôte un élément. Vous pouvez regarder. Qu'est-ce qui a changé ? L'animateur adapte le nombre d'éléments aux compétences des enfants. Maintenant vous allez continuer à vous cacher les yeux, à tous réfléchir, mais je vais demander à une seul enfant de trouver l'élément que l'enlève.

■ **Idées pour aller plus loin**

Enlever plusieurs éléments ou en ajouter. Mettre les éléments dans un sac en tissu (ou garder les yeux masqués), faire identifier tactilement, puis enlever un élément et le faire désigner...

■ **Biblio**

Fichier jeu Francas - Kim vue

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL3

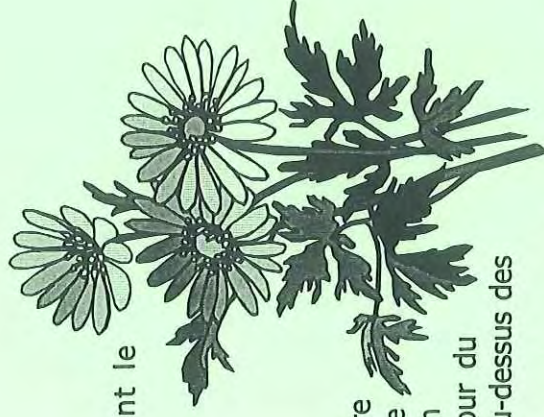
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

■ Objectifs de l'activité

Parcours sportif en utilisant des repères «végétaux» : arbre, arbuste, fleurs...

■ Matériel

- Repérer le parcours au préalable.
- Réaliser quelques fiches listant le parcours.



■ Déroulement

L'animateur donne à chaque membre de l'équipe une fiche où est décrit le parcours à réaliser (chacun à son parcours). Par exemple : faire le tour du hêtre, passer dans la haie, sauter au-dessus des bosquées, grimper au pommier...


L'équipe se retrouve au point de départ après ces diverses expériences.

■ Idées pour aller plus loin

Des fiches parcours peuvent commencer au même endroit: exemple 2 fiches commençant par monter au pommier.

Attention à la sécurité.

■ Biblio

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL4

■ **Objectifs de l'activité**

Collecter des éléments végétaux.

■ **Matériel (voir fiche matériel)**

- Fiche bristol autocollante,
- ou fiche + bâton de colle,
- scotch double face.




■ **Déroulement**

L'animateur donne à chacun(e) une fiche et demande de réaliser une fresque uniquement avec des éléments du monde végétal trouvés dans l'environnement proche. Au bout de 10 minutes chacun(e) présente aux autres sa réalisation.

■ **Idées pour aller plus loin**

Demander à chaque participant de raconter une histoire à partir de sa fresque.

■ **Biblio**

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL4

■ **Objectifs de l'activité**

Collecter et identifier des éléments végétaux.

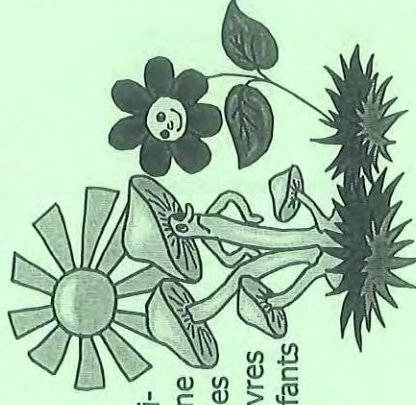
■ **Matériel (voir fiche matériel)**

- Fiche bristol autocollante,
- ou fiche + bâton de colle,
- crayons,
- livre de détermination flore (arbres, fleurs, champignons),
- scotch double face.



■ **Déroulement**

L'animateur donne à chacun(e) une fiche et demande de revenir avec une collection de 10 espèces végétales en les identifiant. L'animateur possède les livres permettant l'identification et invite les enfants à les consulter et aide à l'identification.




■ **Idées pour aller plus loin**

Démarrer un herbier avec toutes les fiches collectées.

■ **Biblio**

Collection Nathan - Nestlé Delachaux.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL4

FICHE MATÉRIEL

Approche sensible

Matériel

La palette adhésive ou fiche bristol et bâton de colle
 Un bristol (5 cm x 5 cm) recouvert d'adhésif double-face (magasins de bricolage) est distribué à chaque participant. Le but : créer une composition à partir de feuilles, pétales ou fleurs, bouts de bois, coquillages... que l'on colle. Tout le monde s'affaire à trouver tranquillement les couleurs et les formes qui lui plaisent : un moment calme et agréable pour tout le groupe, très propice à la découverte et à l'émerveillement. Le résultat est des plus séduisants.

Remarques

- L'animateur invite à collecter des éléments naturels, petit et variés, de manière à constituer une mini-mosaïque. Quand les palettes individuelles sont recouvertes sur toute la surface, l'assemblage en mosaïque a généralement plus de force esthétique.- Avec les plus jeunes, il n'hésite pas à attirer l'attention sur de jolies formes ou couleurs qu'il va mettre, lui, sur sa palette («Bien sûr que vous pouvez en prendre vous aussi !»)


Jeux d'écriture

Textes libres, poèmes, nouvelles... peuvent être amenés par de petits jeux d'écriture incitant à développer l'imaginaire et la créativité en utilisant l'environnement immédiat comme source d'inspiration. Ces jeux constituent des cadres – il en faut pour guider la création – suffisamment non contraignants pour que chacun puisse y trouver son compte (son conte ?).

Associations d'idées

L'animateur énonce un mot. Les participants notent immédiatement, sans réfléchir, un autre mot, que le premier leur évoque. On reproduit l'opération 5 à 10 fois.

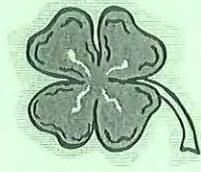
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL4

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

■ Objectifs de l'activité

Retrouver un élément végétal caché.



■ Matériel

- Les éléments végétaux que vous voulez cacher. Ex : noisettes, marrons, trèfle, feuille,
- faire les fiches missions.



■ Déroulement

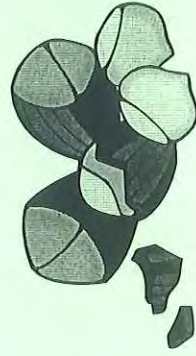
Chaque joueur reçoit une mission et l'équipe doit se retrouver tous ayant accompli leur mission.


- Trouver les pommes de pin près du banc,
- Trouver les noisettes à côté du pont,
- Trouver le trèfle dans la plaque...



■ Idées pour aller plus loin

■ Biblio



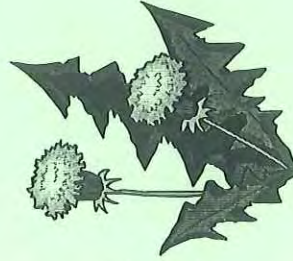
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL5

■ **Objectifs de l'activité**

Reconnaître 5 espèces végétales.

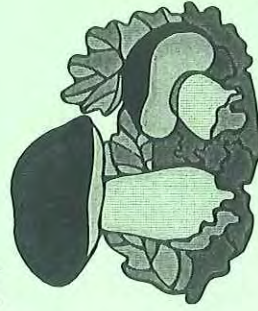
■ **Matériel**

- Photos d'espèces d'arbres (d'un livre ou réalisées auparavant avec des espèces du milieu).
Ex : baies-paquerette-pissenlit-puits-champignons, selon la saison,
- un ou plusieurs livres de reconnaissance.



■ **Déroulement**

L'animateur présente à chaque membre de l'équipe une photo. Chacun(e) doit la reconnaître. Puis avec une photo «plus difficile» en un temps donné (3-4 minutes), l'équipe doit retrouver le nom de l'espèce photographiée.




■ **Idées pour aller plus loin**

Proposer un classement : champignons-algues-plantes à spores-plantes à fleurs-arbres.

■ **Biblio**

Cf. Dossier Animation n° 28
Les arbres - les fleurs - Copain des bois.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL5

■ **Objectifs de l'activité**

Réaliser des empreintes de feuilles.

■ **Matériel**

- Des feuilles fraîchement cueillies surtout pas séchées,
- essuie-tout,
- des assiettes (ex : assiettes en carton ou sous-pots), au moins 1 par couleur et 2 pour les feuilles usagées,
- de la peinture épaisse en pots (ex : jaune, rouge, marron, vert), des pinceaux,
- des feuilles de papier (format affiche pour un travail collectif).



■ **Déroulement**


L'animateur montre en même temps qu'il explique. Il prend une feuille la pose dans la peinture et la pose ensuite sur du papier. Avec l'essuie-tout, il met de la couleur dur les bords de la feuille. Il n'est pas nécessaire de désigner une assiette de travail pour chaque couleur. Au contraire, il est intéressant de permettre des mélanges. La dernière étape (essuie-tout) est indispensable pour permettre l'impression complète des bords des feuilles. On peut permettre des chevauchements pour créer un effet «tapis de feuilles». L'enfant note son prénom à côté de sa(ses) feuille(s).

■ **Idées pour aller plus loin**

On peut coller à la fin quelques feuilles naturelles séchées, dessiner quelques petites bêtes (avec les plus grands) ou coller des autocollants...

■ **Biblio**



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL5

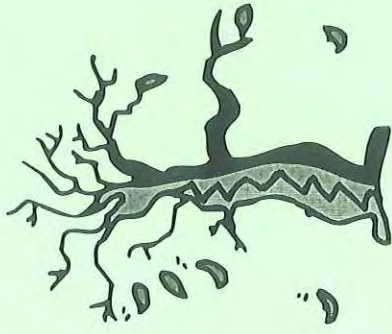
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

■ **Objectifs de l'activité**

Chronoflore.

■ **Matériel**

→ Quelques livres de reconnaissance.



■ **Déroulement**

L'animateur demande à chacun(e) de trouver une espèce végétale en deux minutes.


Les joueurs reviennent avec leur travail et l'équipe essaye de reconnaître les éléments trouvés.

■ **Idées pour aller plus loin**

■ **Biblio**

Livres flore, fleurs, milieu - Nathan.



CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL6

■ Objectifs de l'activité

Goûter et reconnaître plantes, fleurs ou des baies différentes.



■ Matériel

- Préparer à l'avance quelques tisanes (thym, romarin, serpolet, menthe, basilic...),
- confitures de fleurs,
- 3 ou 5 baies comestibles différentes (groseilles, baie, myrtille, framboise...).

■ Déroulement

L'approche sensorielle peut-être effectuée tout au long du projet, au gré des rencontres sur le terrain, au cours des ballades. L'adulte invite à sentir, à toucher, à écouter... Cette mise en jeu des cinq sens est particulièrement motivante durant les premières sorties (phase «contact») où elle permet, justement, un contact à la fois agréable et facile pour tout le monde. Mais au-delà des découvertes ponctuelles (un pied d'Herbe au bitume, de Romarin ou une Iule fétide...), il est souhaitable de mettre en place des activités spécifiquement consacrées à l'approche sensorielles.

Dans tous les cas, le travail sur les sens gagne à être accompagné de temps d'expression où les individus échangent leurs perceptions ou les transmettent à l'animateur : acquisition de vocabulaire, prise en compte des différences individuelles.

■ Idées pour aller plus loin

Faire des confitures.

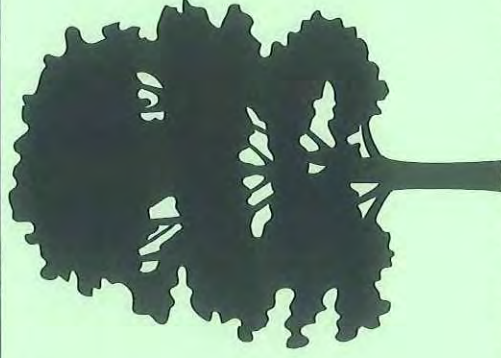


■ Biblio

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL6

■ Objectifs de l'activité

Evaluer la taille d'un arbre.



■ Matériel (voir fiche matériel)

- 1 bâton (2m environ),
- 1 mètre de ruban,
- 2 personnes.

■ Déroulement


A partir du pied de l'arbre faire 27 pas en ligne droite. Demande au copain de tenir le bâton droit à cet endroit. Faire 3 pas de plus dans la même direction. Place ton oeil au ras du sol. Fixe la cime, demande à ton copain de placer son doigt sur le bâton qui coïncide avec le haut de l'arbre. Mesure. L'arbre est 10 fois plus grand.



■ Idées pour aller plus loin

■ Biblio

Découvrir la nature en feuille - M. Chinerez.

CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE
	Flore		FL6

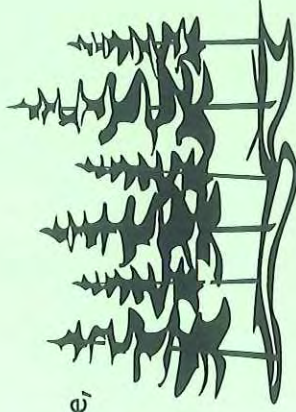
CASE N°	THÈME	CATÉGORIE	FICHE

■ Objectifs de l'activité

Relais sportif avec fiche de parcours identifiant des végétaux.
Chronométré.

■ Matériel

- Repérer le parcours au préalable,
- réaliser quelques fiches.



■ Déroulement

L'équipe se met en ligne. Le premier reçoit un parcours : chêne-bouleau, frêne. Il revient, tape dans la main du suivant qui reçoit un autre parcours : frêne-puits-pont. Il revient, tape, etc.

■ Idées pour aller plus loin

Attendre une deuxième équipe pour faire une vraie course.

■ Biblio

