

LS1 : Chasse au trésors de la nature

Message global

Prendre le temps d'observer ce qui nous entoure, tout en s'amusant.



Objectifs pédagogiques

- ◇ Savoir-faire : développer son sens de l'observation et son imagination
- ◇ Savoir-être : cueillir de façon raisonnée

Matériel

Un petit bac par élève, binôme ou équipe.
Une liste de « trésors » par élève, binôme ou équipe.



Durée

Quarante-cinq minutes

Lieu adapté

En extérieur. Sur tous les sentiers du SMIRIL. Eviter toutefois les pistes carrossables qui peuvent être empruntées

par des véhicules de service.

Cf. cartes des différents sites de l'Espace nature des îles et lones du Rhône.

Organisation spatiale du groupe

Dans un périmètre fixe délimité ou en cheminant entre deux adultes qui ouvrent et ferment la marche, les enfants se déplacent librement seuls, par binôme ou par équipe (à déterminer avant la sortie).

Déroulement

Distribuer une liste de « trésors » à chaque enfant/binôme/équipe ainsi qu'un petit bac pour collecter leurs trésors.
Expliquer qu'au cours de la balade, chaque équipe devra dénicher le contenu de la liste.

Inviter chaque équipe à procéder à une lecture attentive et approfondie de la liste. Vérifier la compréhension de tous les éléments par les enfants.

Pour les plus petits, les éléments à trouver peuvent être

présentés sous forme d'image.

Si vous choisissez de réaliser la chasse aux trésors dans un périmètre fixe, définissez-le avec les enfants. Dans l'idéal il doit se composer à la fois d'un milieu boisé et d'une prairie, afin de diversifier les trouvailles.

Si vous choisissez de réaliser la chasse aux trésors en cheminant, demandez à deux parents accompagnateurs d'ouvrir et fermer la marche. Donner la consigne aux enfants de toujours être entre ces deux parents.

Partez en balade sur le parcours que vous avez établi en allant à un rythme permettant aux enfants de réaliser activement leurs recherches.

À mesure qu'ils trouvent les trésors, les enfants mettent les éléments dans leur bac.

À l'arrivée, réunir les équipes. Énumérer les éléments de la liste afin de vérifier si chacune des équipes les ont trouvés.

C'est à ce moment-là que les enfants commentent leurs trouvailles. Bien sûr, vous pouvez apporter une multitude d'informations sur chacun de ces «trésors».

Consignes

Nous allons partir à la chasse aux trésors de la nature. Pour cela il me faut X équipes d'aventuriers. [Si vous choisissez de réaliser la chasse aux trésors par équipe, vous pouvez demander à chaque équipe de se trouver un nom, en lien avec la nature].

Voici votre liste de route (cf. exemple) Votre mission est de dénicher tous les éléments présents sur cette liste. Il faudra vous montrer débrouillard, être observateur et très malin car les trésors sont parfois décrits de manière énigmatique !

Prenons le temps de la lire ensemble pour s'assurer que tout le monde ait bien compris.

Je vous distribue également un petit bac pour que vous puissiez y mettre toutes vos trouvailles. Vous pouvez cheminer librement entre les deux parents dans le périmètre suivant... Nous sommes prêts à partir à la recherche des trésors de la nature !

À l'arrivée, nous nous réunirons et j'énumérerai les éléments de la liste afin de découvrir les trouvailles de chacun.

EXEMPLE DE LISTE DE TRESORS :

Un poil
Une plume
De la mousse
Une bête à ailes
Une goutte d'eau
Un capteur solaire
Une bête à cornes
Une feuille d'arbre grignotée
Quatre graines différentes
Une graine dispersée par le vent
Un peu de terre
Une plante dont vous connaissez le nom
Une plante dont vous ne connaissez pas le nom
Une feuille d'arbre et deux feuilles d'arbuste
Trois détritrus laissés par l'homme (intrus)
Une fleur jaune, une fleur bleue, une fleur rouge
Exactement vingt exemplaires de quelque chose

Chasse aux trésors de la nature



LS1

LS2 : Chauve-souris et papillons

Message global

Découvrir le mode de vie des chauves-souris tout en s'amusant.



Objectifs pédagogiques

- ◇ Savoir : comprendre le principe d'écholocation utilisé par les chauves-souris pour se repérer dans leur environnement, connaître le régime alimentaire des chauves-souris et découvrir la notion de « nocturne » et « diurne »
- ◇ Savoir-faire : se déplacer sans utiliser la vue
- ◇ Savoir-être : respecter les règles d'un jeu

Matériel

Deux bandeaux



Durée

Trente minutes

Lieu adapté

En extérieur : dans une prairie de préférence. Sur tous les sentiers du SMIRIL. Eviter toutefois les pistes

carrossables qui peuvent être empruntées par des véhicules de service.

Cf. cartes des différents sites de l'Espace nature des îles et lones du Rhône

Organisation spatiale du groupe

La classe délimite l'espace de jeu en faisant une ronde

Déroulement

Donner quelques anecdotes sur les chauves-souris aux enfants.

Demandez aux enfants de former un cercle pour délimiter l'espace de jeu.

Désignez deux chauves-souris et bandez-leur les yeux. Celles-ci se placent au centre de la ronde.

Désigner quatre proies (papillons de nuit, moustiques...) qui se placent également dans la ronde, sans avoir les yeux bandés.

La partie commence quand vous dites un, deux trois... et tous ensemble avec les élèves : « Chauves-souris, allez-y ! »

Les chauves-souris émettent un son « BIP » et les proies renvoient l'écho en disant « BOP ».

Les yeux bandés, grâce à leur ouïe, les chauves-souris devront essayer d'attraper leurs proies en se déplaçant au cœur de la ronde. Tous les déplacements doivent se faire en marchant, pour les chauves-souris comme pour les proies.

Pour maintenir les chauves-souris, les papillons et les moustiques en sécurité à l'intérieur du cercle, tous les enfants formant la ronde peuvent se mettre en position du « pare-choc » : les deux mains droit devant.

Quand la chauve-souris attrape une proie, celle-ci retire son bandeau le donne à l'enfant qu'elle vient d'attraper. La proie devient alors chauve-souris.

La chauve-souris, désigne ensuite un enfant constituant la ronde, qui devient une proie, et remplace cet enfant dans la ronde.

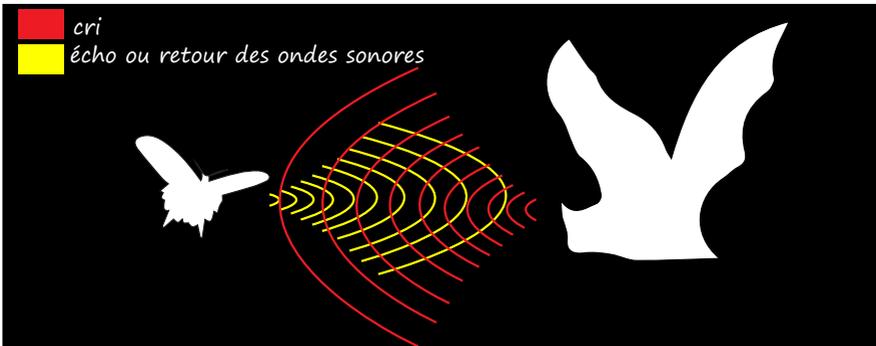
Le jeu se termine lorsque chaque enfant a joué le rôle de la proie et de chauve-souris.

Consignes

Nous allons imaginer que nous sommes à la tombée de la nuit, dans un jardin et qu'il y a tout autour de nous de petits insectes qui volent...

Savez-vous comment on appelle les animaux qui sont actifs, se déplacent, se nourrissent la nuit ? (Réponse : on dit qu'ils sont nocturnes. Ceux qui sont actifs la journée comme les êtres humains sont appelés animaux diurnes).

Ces petits insectes ont des prédateurs redoutables. Avez-vous une idée de quel animal il s'agit ? (Réponse : c'est la chauve-souris. Mais la chauve-souris voit très mal dans la nuit. Alors elle repère ses proies (des moustiques, des papillons de nuit...) émettant un son qui, quand il rencontre une proie ou un obstacle, est renvoyé comme un écho. Ce principe est appelé « écholocation ».



Nous allons maintenant nous transformer en chauves-souris et papillons !

D'abord, on se prend tous par la main et on forme une grande ronde. A et B, vous allez commencer par être les chauves-souris. Venez par ici, que je vous bande les yeux pour que vous ne puissiez plus vous repérer grâce à votre vue, comme les chauves-souris ! Et je vous place au centre de la ronde.

C, D, E et F vous êtes des papillons de nuit. Vous, vous voyez très bien dans le noir.

Les autres, vous avez un rôle de protection, en restant bien en ronde et en tendant vos bras droit devant. Pas d'inquiétude, tout le monde passera papillon et chauve-souris !

Les chauves-souris disent « BIP » et les papillons répondent en disant « BOP », comme s'ils renvoyaient l'écho.

Les chauves-souris doivent essayer d'attraper les papillons en se déplaçant, sans sortir de la ronde.

Attention, comme les chauves-souris ne peuvent pas courir les yeux fermés la règle est la même pour les papillons : tous les déplacements se font en marchant.

Quand une chauve-souris attrape une proie, elle retire son bandeau et le donne à l'enfant qu'elle vient d'attraper. Le papillon devient alors une chauve-souris.

La chauve-souris, désigne ensuite un enfant qui se trouve dans la ronde : cet enfant devient un papillon et la chauve-souris remplace cet enfant dans la ronde.

Vous êtes prêts ?!

Allez, une, deux, trois, chauves-souris, allez-y !

