

UN FICHER DE JEUX...NATURE !



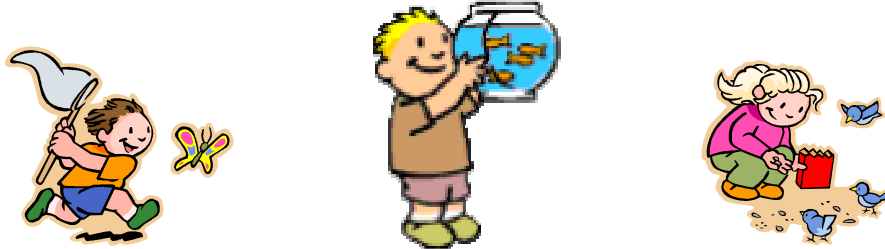
« Voyage sur la base de Champs sur Marne »



Un dossier à l'attention des élèves – Inspection académique de Seine-Saint-Denis/ADAG Loisirs 93 – 2008

DÉCOUVRONS LA NATURE

Les jeux de ce fichier vont te permettre de découvrir la nature ; il te faudra le plus souvent bien observer, bien écouter, toucher ou sentir.



Tu devras également jouer avec d'autres élèves, en équipe.

L'ouïe

- 1 – Écoute
- 2 – La chauve-souris
- 3 – Son partenaire
- 4 – La carte des bruits

La vue

- 1 – Le miroir
- 2 – Palette du peintre
- 3 – L'intrus de la nature
- 4 – Qui a vu le ...
- 5 – Le monde du petit
- 6 – Photographe
- 7 – La longue vue

L'odorat

- 1 – Le parfumeur
- 2 – Quelle est cette odeur

Le toucher

- 1 – Mon arbre, mon ami
- 2 – Touche / trouve
- 3 – Parcours sensoriel
- 4 – Le bâton de marche

Le goût

Travaux manuels

- 1 – Décalque et empreintes
- 2 – Marionnettes
- 3 – Carrousel des diapositives
- 4 – Constituer un herbier

Observation

- 1 – Lecture de paysage
- 2 – Insectes et petites bêtes
- 3 – Les animaux avec ou sans pattes
- 4 – Les oiseaux du lac
- 5 – Le vent les nuages et la pluie

Réflexion

- 1- cartographie
- 2- Paysage
- 3- Et si j'étais

Des jeux en groupe

- 1- La bataille nature
- 2- L'alphabet
- 3 – Qui suis-je ?
- 4 – Béret nature
- 5 – Poule renard vipère
- 6 – Chaise musicale
- 7 – Chasse au cerf
- 8 – Mini randonnée
- 9 – La toile de la vie
- 10–Orientation

L'ouïe

1 - Ecoute

Déroulement : s'asseoir tous dans le même sens. Les yeux fermés, il faut déterminer la direction et l'origine des bruits perçus.

2 - La Chauve - Souris

Matériel : un foulard

Déroulement : fixer un code de sons (ex: bip pour la chauve- souris et bop pour les proies). La chauve-souris se bande les yeux et les proies se répartissent sur un terrain dégagé sans obstacle. La partie commence. La chauve-souris émet le son convenu et les proies doivent lui répondre immédiatement. Les proies n'ont pas le droit de bouger mais peuvent ne plus émettre le son si la chauve-souris est à moins de 3 mètres d'elle. La première proie attrapée devient chauve-souris.

Evolution : si l'on est suffisamment nombreux : se placer en cercle et désigner une chauve-souris et plusieurs proies. La chauve-souris est à l'intérieur du cercle. Les proies peuvent se déplacer dans le cercle mais elles doivent obligatoirement émettre le son convenu à chaque appel de la chauve-souris. Les proies attrapées deviennent chauve souris à leur tour jusqu'à qu'il n'en reste plus qu'une.



3 - Son partenaire

Matériel : un foulard par personne

Déroulement : tous les joueurs se disposent en cercle dos aux autres et se bandent les yeux. L'animateur donne discrètement le nom d'un animal différent à chaque joueur, sachant que chaque nom est dit à deux enfants. Ensuite, les joueurs, les yeux bandés, avancent devant eux de quelques pas. Puis ils doivent émettre le son de leur animal et retrouver leur binôme qui émet le son du même animal. Tous les déplacements doivent se faire doucement pour éviter les collisions brutales.

Evolution : il est possible de mettre les joueurs par trois ou quatre. Se retrouver et ne plus se lâcher pour retrouver les autres devient plus difficile.



4 - La carte des bruits

Matériel : 1 feuille A5 (ou fiche bristol) par enfant, des crayons.

Déroulement : chaque joueur met un point au milieu de sa feuille, ce qui représente sa situation dans l'espace. Les joueurs matérialisent ensuite tous les bruits qu'ils entendent par des dessins, des mots, des onomatopées.

La vue

1 - Le miroir

Matériel : 1 miroir pour 2.

Déroulement : par binôme, un joueur place le miroir sur son nez et regarde dans le miroir pour découvrir la frondaison des arbres; Son camarade l'accompagne et le protège.

Puis le groupe se rassemble et explique son ressenti.

2 - Palette du peintre

Matériel : un morceau de carton en forme de palette de peintre + colle, ruban adhésif ...

Déroulement : Retrouver le plus possible de couleurs dans la nature et les coller sur sa palette.



3 - L'intrus de la nature

Matériel : une ficelle ou une corde de 30 m mini et divers objets.

Déroulement : fixer la corde tel un fil d'Ariane puis disposer des objets qui n'ont rien à faire dans la nature. Commencez par des objets bien voyants comme un ballon, puis poursuivez par des objets plus courants ou plus petits comme un sac plastique, un mégot de cigarette, un timbre ou une épingle. Chaque participant doit effectuer le parcours en comptant le nombre d'objets qu'il voit. Ils peuvent refaire le parcours plusieurs fois.

4 - Qui a vu le ...

Déroulement : lors d'une randonnée, s'arrêter brusquement et demander qui a vu ... (ex/ le tracteur) Le premier qui répond gagne un point. Choisir des vues de plus en plus éloignées du champ de vision de face (ex : sur le côté au loin).

5 - Le monde du petit

Matériel : papier, crayon, support

Déroulement : demander à chaque participant de trouver une petite bête et de l'observer. Quelles sont ses caractéristiques, son nombre de pattes, comment elle se déplace, . . . Ensuite, chacun doit la dessiner pour ensuite présenter son dessin et ses observations aux autres. En fin de jeu, donner des insectes à mimer aux participants en les mettant par groupe de 2 ou 3.

6 – Photographe

Matériel : 1 feuille par personne

Déroulement : par deux. L'un va être mené les yeux fermés par l'autre. Lorsque le guide trouvera quelque chose qu'il a envie de photographier, il va dire à son camarade d'ouvrir les yeux 5 secondes, puis de se retourner et de dessiner ce qu'il a vu.

7 - La longue vue

Matériel : 1 rouleau cartonné pour 2 (style rouleau de sopalin).

Déroulement : regarder le paysage dans le rouleau, donner les détails à son camarade qui, le dos tourné, doit le dessiner suivant ses indications.

L'odorat

Attention, certaines plantes sont toxiques et à force de malaxer des végétaux entre ses doigts pour en faire ressortir les odeurs, celles-ci se mélangent. L'utilisation de gobelets et de bâtons permet éviter ces deux problèmes.

1 - Le parfumeur

Matériel : des récipients

Déroulement : chaque enfant va fabriquer une potion dans son gobelet en y mettant ce qu'il va trouver dans la nature. Si ces éléments sont froissés, l'odeur ressort mieux. Ensuite chacun fait sentir les odeurs aux autres. Il est possible, si les mélanges sont simples, d'en retrouver les ingrédients.



2 - Quelle est cette odeur ?

Matériel : des gobelets peuvent être utiles

Déroulement : chaque participant choisit une senteur qui lui est agréable. Lorsque les odeurs sont choisies, les participants peuvent se mettre à deux et rechercher l'odeur qu'a confectionnée son camarade.

Le toucher

1 - Mon arbre mon ami !

Matériel : 1 foulard pour 2

Déroulement : par groupe de deux joueurs ; l'un a les yeux bandés et l'autre est le guide. Le guide va mener l'autre joueur pour toucher différents arbres. A un moment donné, le guide lui indiquera que l'arbre qu'il est en train de toucher est son ami et qu'il devra le retrouver. La promenade continue un peu puis tous les groupes se rassemblent. Les aveugles retirent leur foulard et doivent retrouver leur arbre.



2 - Touche / trouve

Matériel : un grand tissu

Déroulement : chaque joueur ramasse plusieurs objets dans la nature ; tous les objets sont placés sous le tissu. Les participants se mettent alors par deux : l'un des joueurs va choisir un objet (discrètement) sous le tissu et le faire toucher à son camarade. Celui-ci doit alors retrouver cet objet dans l'environnement, sous la surveillance de l'autre joueur.

3 - Parcours sensoriel

Matériel : un foulard pour deux

Déroulement : les joueurs se mettent par deux. L'un aura les yeux bandés et l'autre le guidera tout au long du parcours qu'il choisira. Au fur et à mesure que le guide avance avec son aveugle, il lui fera toucher des éléments. Revenus au lieu de départ, les aveugles enlèvent leur bandeau et doivent retrouver tous les éléments touchés dans le bon ordre.



4 - Le bâton de marche

Matériel : un bâton de marche sur lequel de nombreux éléments de textures différentes sont accrochés (éponge, scotchbrit, plastique lisse, laine...).

Déroulement : par 2, les joueurs doivent trouver des éléments de la nature qui ont les mêmes textures que celles touchées sur le bâton.



Le goût

Faire goûter des plantes aromatiques ou des fruits s'il y en a.

Travaux manuels

1 - Décalques et empreintes

Matériel : 1 ou plusieurs feuilles de papier par joueur, des crayons.

Déroulement : faites décalquer des feuilles ... Faire des empreintes d'écorces en appliquant une feuille de papier sur un tronc et en la frottant avec un crayon.



2 - Marionnettes

Matériel : de la ficelle fine, des ciseaux, des couteaux.

Déroulement : chaque participant fabrique une marionnette avec des éléments naturels ou des fleurs.



3 - Carrousel des diapositives

Matériel : rectangle type diapo, qui puisse s'ouvrir pour coincer ce que l'on va mettre dedans.

Déroulement : chaque enfant va chercher dans la nature ce qu'il veut mettre dans sa diapositive. Ensuite, en regroupant tout le monde en rond, on fait tourner les diapositives. Il est possible de regarder au travers.

4 - Constituer un herbier

Matériel : un vieil annuaire pour faire sécher feuilles et fleurs.

Déroulement : ramasser feuilles et fleurs différentes dans la nature ; on les place entre deux pages et on les laisse sécher plusieurs jours. On réalise ensuite une collection en les insérant dans des pochettes plastiques transparentes (il faut parfois les fixer avec du scotch).



Observation

1 - Lecture de paysage

Matériel : un support dur, une feuille de papier et un crayon par personne. Prévoir si besoin des crayons de couleur.

Déroulement : s'installer face à un paysage varié (habitations, route, champ, maison isolée, rivière, montagne, forêt...) puis délimiter un espace du paysage (ex. de l'arbre à droite jusqu'à la grande maison à gauche). Demander de dessiner le paysage en trois traits continus. Ensuite, en fonction du thème souhaité, colorier les habitations, les routes, les forêts plantées...

Evolution : il est également possible de faire dessiner le paysage en ne laissant que 5 secondes d'observation. Dans un deuxième temps augmenter la durée (10 secondes)

En regardant dans un tube de papier roulé, dessiner un élément du paysage que vous appréciez particulièrement. Puis faites le retrouver à un autre camarade (en l'aidant si besoin).



2 - Insectes et petites bêtes

Matériel : boîtes à insectes, loupes, aspirinsectes, vaporisateur

Déroulement : partir à la recherche d'insectes et de petites bêtes, que l'on pourra capturer avec un aspirinsecte.

Les observer à la loupe ou dans le microscope à insectes.

Constituer une fourmilière.

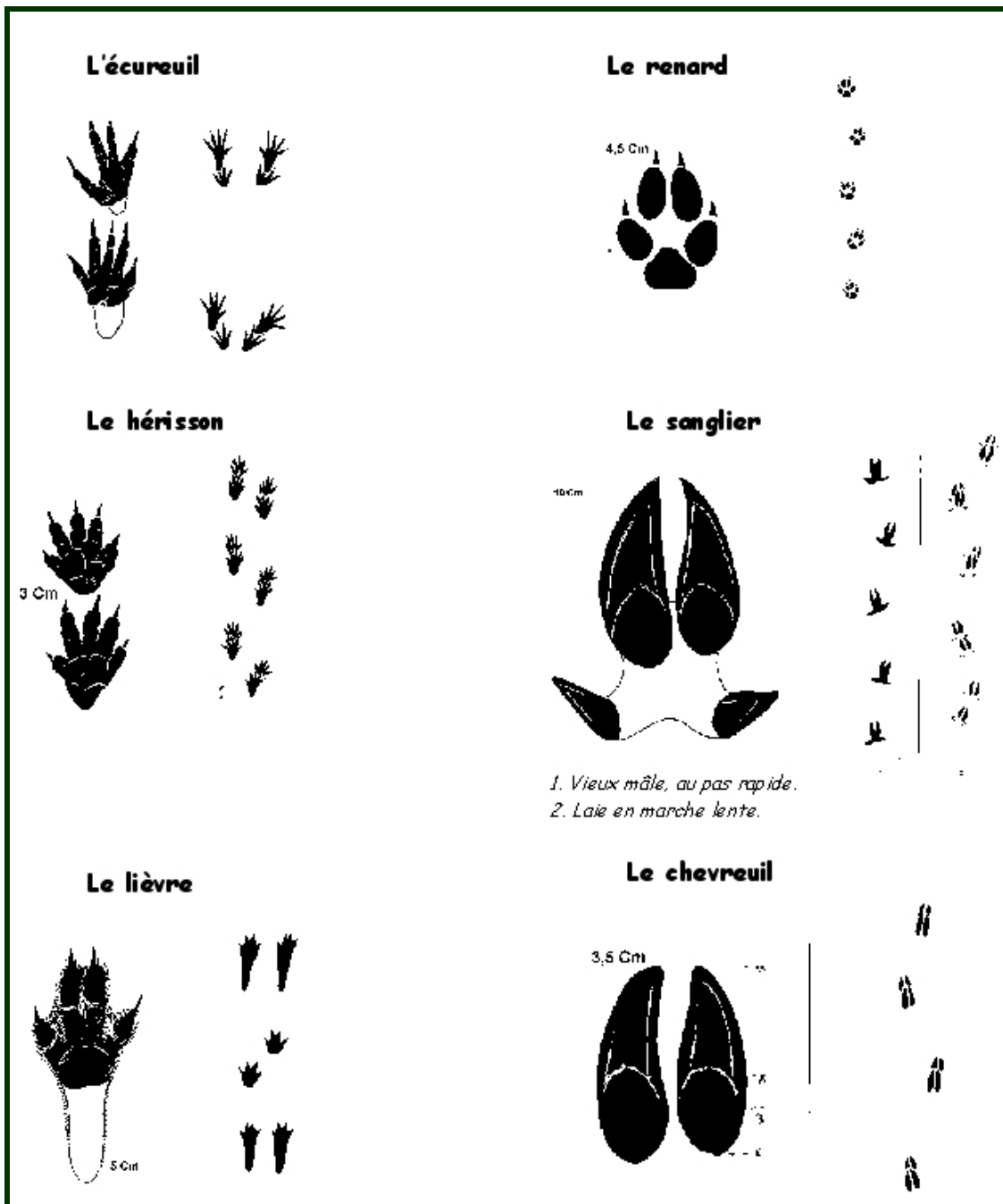
Figier les toiles d'araignées avec un vaporisateur.



3 - Les animaux avec ou sans pattes.

Matériel : jumelles, plâtre

Déroulement : partir à la recherche des animaux ou de leurs traces : lapins, renards, écureuils, serpents, grenouilles... Apprendre à ne pas en avoir peur. Découvrir leurs habitats, reconnaître un terrier, faire des moulages d'empreintes.



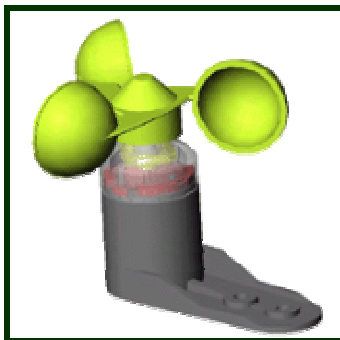
4 - Les oiseaux du lac

Matériel : jumelles, papier et crayons

Déroulement : observer les oiseaux avec des jumelles, les dessiner, imiter leurs cris.

5 - Le vent, les nuages et la pluie

Mesurer la vitesse du vent avec un anémomètre.



Relever le niveau de pluviométrie.



S'allonger sur le dos pour regarder la formation des nuages.
Identifier leurs formes, les dessiner.

Réflexion

1 - Cartographie

Matériel : une grande feuille ou plusieurs feuilles de papier, des crayons ou de la colle.

Déroulement : sur la feuille de papier, dessiner l'environnement vu du dessus. Cette carte peut être dessinée au crayon ou être faite avec des éléments naturels collés sur le support. Les cartes peuvent être réalisées en petit groupe ou individuellement. Pour réaliser une carte collective, les enfants peuvent être répartis en fonction des éléments de l'environnement (ex. maison en écorce, route en sable...).

2 - Paysage

Comme pour la carte, il est possible de réaliser un paysage en suivant le même déroulement.

3 - Et si j'étais ...

Déroulement : demander aux enfants ce qu'ils seraient s'ils étaient un végétal, un animal, s'ils devaient construire une maison...

Des jeux en groupe...

1 - La bataille nature

Matériel : 1 sac à trésor

Déroulement : 2 équipes de 4 joueurs.

L'animateur fait une liste de plusieurs éléments naturels (plumes, feuilles, bois, pierre...) ; chaque équipe doit ramener dans son sac à trésor le plus gros et le plus petit élément dans chaque catégorie. Ensuite on joue à la bataille avec les éléments que l'animateur annonce. (Principe du jeu de carte). Par exemple si l'animateur annonce "petite plume", les 2 équipes présentent leur objet et celui qui a la plus petite marque un point.



2 - L'alphabet

Déroulement : chaque participant doit citer, ramener ou montrer un élément de l'environnement qui commence par une lettre de l'alphabet.



3 - Qui suis-je?

Matériel : cartes avec dessin ou photos d'animaux, moyen de fixation (ruban adhésif ou foulard).

Déroulement : l'animateur colle une carte d'animal sur le front ou dans le dos de chaque joueur. Chaque joueur va ensuite poser des questions aux autres joueurs pour déterminer qui il est.

Evolution : pour complexifier le jeu, chaque joueur ne peut poser que deux questions à une même personne. Après, il doit demander à un autre participant. Ou bien les réponses peuvent n'être données que par "oui" ou "non" ou encore par l'intermédiaire d'un son que le questionneur devra comprendre.



4 - Béret nature

Matériel : de quoi délimiter une surface d'1m²

Déroulement : 2 équipes. Chaque participant a un numéro. Entre les 2 équipes, une surface dans laquelle sont regroupés des objets naturels en un seul exemplaire. L'animateur du jeu annonce un objet (ex: écorce) et un numéro. Les 2 numéros de chaque équipe doivent venir chercher l'objet pour le ramener dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire.

Evolution : chaque joueur représente un animal. L'animateur annonce un mode de déplacement, les animaux à cornes ou à bois, à poil ou à plume, les omnivores, insectivores, ceux qui changent de fourrure ou d'apparence en hiver...



5 - Poule renard vipère

Matériel : pour matérialiser trois camps

Déroulement : 3 équipes. Les « renards » doivent attraper les poules ; les « poules » doivent attraper les « vipères » ; les « vipères » doivent attraper les renards ». Dès qu'un enfant est attrapé, il est ramené dans le camp de l'adversaire. Pour le délivrer, les membres de son équipe doivent le toucher. A la fin, compter le nombre de capture dans chaque équipe.

6 - Chaise musicale

Matériel : des carrés de tissu ou des chaises.

Déroulement : l'animateur du jeu place un nombre de chaises moins une par rapport au nombre de joueurs ; chaque joueur a « 5 vies » (c'est-à-dire un capital de 5 points). L'animateur du jeu chante une chanson et lorsqu'il s'arrête, il donne le nom d'un objet que tous les joueurs doivent chercher avant de s'asseoir. Le joueur qui n'a pas de chaise pour s'asseoir perd « une vie ».

7 - Chasse au cerf

Déroulement : délimiter un terrain dans un bois. Désigner un chasseur, les autres joueurs seront des cerfs. Les cerfs devront traverser le terrain sans se faire toucher par le chasseur. Ceux qui se seront fait toucher doivent alors prendre place entre deux arbres pour bloquer le passage aux autres cerfs.



8 - Mini randonnée

Matériel : de la ficelle (5m/pers), de petits piquets (cure-dents, sardines,...) et des loupes.

Déroulement : chaque joueur va tracer une petite randonnée (un chemin) en la matérialisant avec la ficelle. Les piquets vont servir à signaler une chose particulière (toile d'araignée, mousse,...). Ensuite les joueurs pourront faire des visites guidées. Il est possible d'inventer tout un monde (mousse = jardin, pierre = maison, bout de bois = bibliothèque,...).

Tous les joueurs se trouvent alors plongés dans un monde miniature !

9 - La toile de la vie

Matériel : 3 x 2m de cordelette par enfant.

Déroulement : chaque joueur prend un rôle (le nom d'un animal). Il est attaché avec ceux qui ont un lien avec lui. (noisette → écureuil, écureuil → renard, noisette → mulot, etc...) L'animateur du jeu demande à un enfant de « disparaître » : il s'assoit et tire à lui tous les joueurs accrochés. Cela permet de se rendre compte de l'interdépendance des éléments de la nature.

10 – Orientation : utiliser les parcours d'orientation réalisés sur la base de Champs sur marne.

