



L'école en plein air

Enseigner toutes les disciplines
à l'extérieur

© Niki Huwyler / WWF Suisse

Degrés scolaires

- Cycle 1 et cycle 2

Thèmes

Domaines disciplinaires:

- Mathématiques et sciences de la nature
- Arts
- Corps et mouvement
- Langues
- Sciences humaines et sociales

Contenu

- Idées d'introduction
- Idées d'activités par discipline





Introduction

● Pourquoi enseigner en plein air?

En plus du plaisir que cela procure, apprendre en pleine nature stimule tous les sens, accroît la motivation et améliore les résultats scolaires. Cette forme d'apprentissage encourage en outre les compétences transversales. Les moments passés dehors augmentent le bien-être et favorisent le développement des enfants. Et quand ils sont familiarisés avec la nature, ces derniers sont davantage enclins à la préserver.

Toutes les disciplines peuvent être enseignées à l'extérieur, car les objectifs du Plan d'études romand définissent rarement un lieu d'apprentissage précis. Le présent dossier expose des idées d'enseignement par discipline et par cycle ainsi que des idées d'introduction. Toutes les activités sont rattachées aux objectifs du Plan d'études romand. Vous trouverez les objectifs correspondants dans les différentes activités.

Il n'est pas nécessaire d'aller en forêt pour enseigner en plein air. Une cour d'école, une haie, un parc, un jardin, les berges d'un ruisseau ou un pré font également parfaitement l'affaire: le cours peut avoir lieu dans un environnement aussi bien naturel que construit. Les activités proposées sont conçues pour le préau, mais peuvent être organisées ailleurs, dans n'importe quel espace extérieur.

Vous trouverez d'autres conseils et astuces pratiques dans «*L'école à ciel ouvert*», le manuel scolaire complet pour enseigner dehors (SILVIVA, 2018).

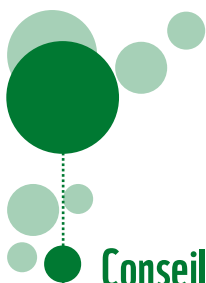
Pour faciliter la lecture du document, le masculin générique est utilisé pour désigner les deux sexes.

● Leçons dans le préau

La proximité du préau permet d'organiser un enseignement de courte durée à l'extérieur, de manière indépendante et même spontanée.

Avantages

- Gain de temps.
- Aucun transport n'a besoin d'être organisé et payé.
- Pas besoin d'accompagnant.
- Les règles et les limites de la cour d'école sont connues.
- Le matériel et les toilettes sont disponibles dans le bâtiment scolaire.
- En cas d'imprévu, les cours peuvent être donnés à l'intérieur ou simplement reportés à une autre date.
- En cas de problème, les collègues enseignants et la salle de classe sont à proximité.
- Les enseignements à l'intérieur peuvent être facilement mis en lien avec ceux à l'extérieur.
- Nouvelle perception de la cour d'école: elle n'est pas seulement un lieu de pause, mais devient un lieu d'apprentissage où les enfants peuvent développer une relation émotionnelle avec la nature.
- Les élèves peuvent y vivre des projets concrets d'éducation à l'environnement et au développement durable.
- Les enfants peuvent découvrir et observer la faune et la flore tout au long de l'année dans des conditions climatiques différentes.



Conseils pratiques et astuces

Froid et pluie

Par temps froid et pluvieux, certains enfants ressentent le besoin de retourner en classe. Cependant, un abri peut être construit avec des bâches.

Peu d'espace

Comme d'autres classes utilisent également la zone de pause et peuvent être dérangées par le bruit, il convient de discuter avec les collègues et de partager le temps et l'espace à l'extérieur.

Manque de visibilité du site

Selon la disposition de la cour d'école, il n'est pas facile de garder un œil sur tous les enfants. Il est donc utile de déterminer un lieu de rencontre et un signal d'appel bien audible (par ex. une flûte).

Maintenance et entretien du site par des personnes extérieures

Le site est entretenu par la commune (tonte de la pelouse, plantation et taille d'arbres, ...), les fleurs que l'on voulait observer en classe sont déjà coupées... Afin d'y remédier, il est utile de maintenir un bon contact avec les autorités et communiquer les besoins particuliers (par ex. tondre la pelouse dès le jeudi, ou bien laisser une partie de la végétation telle quelle toute l'année, etc.).

Difficultés de concentration

La cour d'école peut être un lieu de passage ou de repos plus bruyant que la salle de classe ou encore la forêt. Afin de surmonter les difficultés de concentration en découlant, il est utile de permettre aux enfants de s'habituer en enseignant régulièrement à l'extérieur. On peut ainsi satisfaire la curiosité des enfants et intégrer leurs idées de manière spontanée dans le programme. De plus, le fait que les enfants participent activement les aide à se concentrer. Au début, il peut être utile de n'avoir que de petits objectifs de contenu. Cela permet de dégager du temps pour appréhender le préau comme un environnement d'apprentissage à part entière et ainsi permettre l'attention nécessaire des élèves.

Distraction

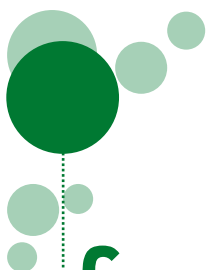
Il y a davantage de distractions dues aux stimuli extérieurs dans le préau que dans la salle de classe. Il faudrait choisir comme point de rassemblement un endroit peu fréquenté de l'école. Un cadre clair et des stratégies définies ensemble permettent d'éviter que les enfants ne se laissent trop facilement distraire.

Nature fragile

Comme partout dans la nature, il faut se retenir de cueillir, d'autant plus qu'il n'y a souvent que peu de nature dans le préau. Cela vaut la peine de se rendre dans différents espaces naturels pour enseigner. Par exemple, régulièrement dans le préau et de temps en temps en forêt.

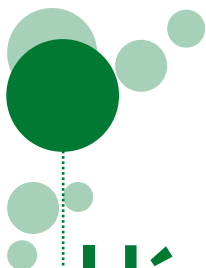
Le WWF et SILVIVA ont compilé les nombreuses idées pédagogiques qui suivent pour la cour d'école et gèrent ensemble le réseau grandissant «*Enseigner dehors*». SILVIVA offre aux établissements des formations sur mesure sur le terrain ainsi que des conseils. Le WWF vous invite à participer chaque année à la semaine d'action nationale «*L'école en plein air*». De plus amples informations sont disponibles sur le site Internet www.enseignerdehors.ch.

Ce dossier contient des éléments du programme «*Biodiversité à l'école*», de la Fondation Pusch, qui soutient les écoles primaires suisses alémaniques dans l'aménagement écologique de leurs préaux: www.pusch.ch/biodiv.



Contenu

Idées d'introduction <ul style="list-style-type: none">• Histoire de Mara la souris et jeux en lien• Jeu de dés dans la cour de récréation	p. 5
Mathématiques <ul style="list-style-type: none">• Sudoku• Pyramide additive• Mara la souris et la grille de 100• Estimer la taille et mesurer• Lire un plan dans la cour de récréation	p. 13
Arts: musique <ul style="list-style-type: none">• La carte sonore• Écoute aveugle• Histoire sonore d'animaux• La chasse aux sons	p. 21
Corps et mouvement <ul style="list-style-type: none">• Parcours animaliers• Course d'orientation dans l'enceinte de l'école	p.27
Arts: activités créatrices et manuelles <ul style="list-style-type: none">• Construction de refuges en bois• Créations aux couleurs de la nature	p.33
Langues <ul style="list-style-type: none">• Inventer une histoire dans laquelle se trouvent des objets naturels• Alphabet de la nature• Mots croisés• Prépositions de lieu	p.41
Sciences humaines et sociales : citoyenneté <ul style="list-style-type: none">• Jeu de stratégie – la forêt appartient à tous	p.46
Sciences de la nature <ul style="list-style-type: none">• Les animaux en automne• Quels animaux et quelles plantes dans quel habitat? – Chasse aux espèces	p.50
Annexes <ul style="list-style-type: none">• Cartes: la forêt appartient à tous• Cartes: quels animaux et quelles plantes dans quel habitat?	p. 53



Idées d'introduction

● Histoire de Mara la souris

Cycle 1

Matériel

- Marionnette souris à doigts ou à main

Durée

10-30 minutes, selon le rythme

Liens PER

L1 13-14 ; MSN 13 ; CM 13

L'enseignant raconte l'histoire à la première personne avec une marionnette souris à doigts ou à main. Des conseils mentionnés en italique donne quelques indications pour rythmer et illustrer l'histoire.

Bonjour! Je suis Mara la souris vive et courageuse.

Waouh, il y a beaucoup de lumière ici. La lumière m'aveugle, parce que d'habitude je ne sors que la nuit. Vous voyez mes grands yeux marron foncé? Grâce à eux, je vois très bien dans le noir. Mais où est-ce que je peux me cacher?

La souris se cache derrière la main du narrateur et sort prudemment sa tête.

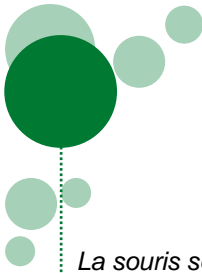
Ça n'a pas été facile de venir vous voir. J'ai l'impression d'avoir une boule dans le ventre. Je pense que c'est à cause de la peur. Mais j'essaie d'éviter que cette boule ne s'agrandisse trop. Comme ça, je peux faire des choses super courageuses. Comme venir vous voir ou grimper sur le grand arbre pour aller rendre visite aux corbeaux. Mais je vous raconterai cela plus tard. Maintenant que je vous vois de près, je trouve que vous êtes des souris bien étranges, très différentes des souris que je connais...

Les enfants s'interrogent sur les différences évidentes entre eux et les souris et s'identifient encore plus à la souris.

Mais bon, je suis ici, moi, Mara la souris vive et courageuse. Vous voulez savoir pourquoi? En fait, j'appartiens à la famille des souris des bois. Mais nous nous sommes éloignées de la forêt, parce qu'il y a ce grand trou près du grand arbre dans votre cour de récréation. Vous voyez de quel arbre je parle? Maintenant, on nous appelle les souris des préaux.

Les enfants se demandent de quel arbre Mara veut parler.

Nous avons notre repaire de souris sous ses racines. C'est vraiment douillet et confortable. Mes parents et mes nombreux frères et sœurs y vivent. Nous avons creusé une multitude de passages avec des sorties secrètes et des niches rembourrées de mousse et de feuilles. C'est là que nous conservons nos provisions d'hiver. Nous mangeons principalement des glands, des faînes, des noisettes, mais aussi des fruits, des bourgeons, des feuilles vertes et tendres ainsi que des insectes. En hiver, quand il fait froid, nous aimons aussi chiper les miettes de vos récréations. Cela fait longtemps que je voulais vous remercier de nous donner à manger.



La souris serre la main de chaque enfant et les remercie.

Vous voulez savoir comment j'ai fait pour devenir courageuse? Je vais vous vous expliquer: Monsieur et Madame Corbeau vivent au dernier étage de notre arbre. Ils ont eu trois petits corbeaux duveteux. Au début, ils étaient bruyants et n'arrêtaient pas de piailler pour avoir plus de nourriture. On les entendait même de notre trou. Puis les enfants ont grandi, grandi, ont eu des plumes et sont devenus insolents.

Vous savez ce qu'ils font à présent? Comme ils s'ennuient souvent, ils font plein de cheni! Vous savez de quoi je parle?

Les enfants parlent de leurs expériences.

Des ordures sur la pelouse, des fleurs de pissenlit sur l'arbre, des branches dans le préau, des pierres devant l'entrée de notre repaire, de la mousse sur l'escalier et bien plus encore. Tout est au mauvais endroit! Nous devons alors tout remettre en ordre, et il y a tellement à faire que nous n'avons presque pas le temps de nettoyer notre trou ou de ramasser des provisions pour l'hiver!

C'est pourquoi nous, les souris des préaux, avons décidé que ça suffisait. Nous, les souris des préaux avons de grands pieds et pouvons donc facilement grimper. Il fallait donc que quelqu'un monte au sommet de l'arbre pour parler aux corbeaux. Mais personne n'osait.

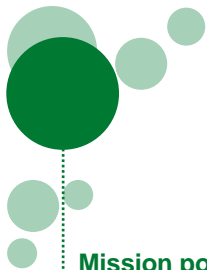
Les enfants comparent leurs pieds avec ceux du voisin.

Mais moi, Mara la souris vive et courageuse, j'ai les plus grands pieds de souris. C'est pour ça que papa souris a décidé que c'était moi qui grimperais. Moi? Grimper jusqu'aux corbeaux? Je frémisais comme une feuille brune d'automne, seule encore attachée à l'arbre. J'ai failli tomber de l'arbre tellement je tremblais. Mais j'ai réussi. J'ai grimpé jusqu'au grand nid des corbeaux et je leur ai dit que les choses ne pouvaient pas continuer comme ça. Nous, les souris des préaux, nous n'en pouvions plus! J'ai parlé si fort et si clairement que les corbeaux ont oublié de me faire peur avec leurs énormes becs noirs. Depuis, les jeunes corbeaux doivent parfois nettoyer eux-mêmes. Et depuis, ma famille souris m'appelle Mara la souris vive et courageuse.

Puis nos parents nous ont dit que nous, les enfants souris, nous étions désormais assez grands et que nous devons quitter le nid. Bientôt, ils auraient d'autres enfants. Ils ont ainsi choisi pour chacun d'entre nous un nouveau lieu de vie: Geri devient une souris de jardin, Flora va dans les lilas, Woli retourne dans les bois, Paula au parc.

Dans quels autres endroits les enfants souris pourraient-ils aller habiter? Et comment les autres frères et sœurs de Mara pourraient-ils s'appeler. Les enfants réfléchissent.

Nous avons donc tous une nouvelle maison. C'est comme ça. Et moi? Pour moi, Mara la souris vive et courageuse, papa et maman souris ont trouvé que ce serait bien si je pouvais aller à l'école. Parce que je suis trop petite pour ramasser de lourdes noix et que je ne peux pas encore me débrouiller toute seule. Mais je suis courageuse et intelligente. A l'école, il y a certainement beaucoup de provisions pour l'hiver, il y a tellement de ces souris à deux pattes qui entrent et sortent. Je suis vraiment intriguée: qu'est-ce que vous faites ici? Je ne vois pas de provisions d'hiver? Qu'est-ce que vous ramassez alors?



Mission pour les enfants:

- *Nous montrons à Mara la souris vive et courageuse, ce que nous, les souris d'école, avons rassemblé et ce que nous pouvons encore collectionner.*

Les enfants écrivent et dessinent leurs «provisions» dans la cour de récréation.

- Lettres, mots, rimes
- Chiffres, images pour apprendre à compter
- Couleurs, formes, images
- Bruits, sons, chansons
- Mouvement, jeux
- Langues étrangères
- Plantes, animaux

Jeux en lien avec l'histoire de Mara

Pomme de pin, noisette, que caches-tu dans ta pochette?

Nous, les souris, avons un jeu préféré: «Pomme de pin, noisette, que caches-tu dans ta pochette?». A quelle vitesse peut-on remplir le garde-manger?

L'enseignant définit une aire de jeu et un garde-manger. Chaque enfant a un sac (une poche de manteau convient également) avec 10 petits objets naturels (nourriture pour souris). Deux enfants se rencontrent, se saluent et disent ensemble: «Pomme de pin, noisette, que caches-tu dans ta pochette?» Les enfants sortent 3, 4 ou 5 objets du sac et les montrent à leur partenaire de jeu pour comparer. Ont-ils le même nombre d'objets? Si oui, ils sont déposés dans le garde-manger. Sinon, les objets sont remis dans le sac. Qui se débarrassera en premier de sa nourriture pour souris? Pouvons-nous remplir le garde-manger (il peut aussi s'agir d'une grille de cent cases) en moins de 5 minutes?

Corbeaux et souris

Il faut deux groupes ainsi qu'un terrain de jeu dans la cour de récréation (béton). Certains sont des corbeaux, d'autres des souris. Chaque enfant ramasse 10 objets faciles à trouver dans la cour de récréation, par exemple: 1 feuille de pissenlit, 1 pierre, 1 branche, 1 feuille d'automne, etc. Pendant ce temps, l'enseignant dessine à la craie un arbre, une touffe d'herbe, une pierre, etc. sur le terrain de jeux. Les enfants placent les objets qu'ils ont ramassés sur le dessin correspondant sur le terrain de jeu. Quand tous les enfants sont de retour, le jeu commence. Tous les corbeaux sont sur le terrain, les souris tout autour. Les souris comptent à haute voix jusqu'à 30. Pendant ce temps, les corbeaux dispersent tous les objets en désordre sur le terrain de jeu. Ensuite, les corbeaux se mettent au bord du terrain de jeu, et au «départ!», les souris doivent toutes trier correctement, tandis que les corbeaux comptent ensemble jusqu'à 30. Les points des souris sont alors comptés (1 point par objet correctement rangé), puis on échange les rôles.

Noisettes porte-bonheur

Nous, les souris de cour de récréation, nous collectionnons les porte-bonheurs. Nous sommes très bonnes au «cherche et trouve». Mais le meilleur c'est Papa souris. C'est lui qui possède le plus de noix porte-bonheur. Les noix porte-bonheur sont des noisettes avec un petit trou. On peut prononcer un vœu dans ce trou, envelopper la noix dans une feuille et l'accrocher dans le noisetier avec de l'herbe ou du fil de chanvre. Ainsi, le vœu peut se réaliser. Mais seuls comptent les bons vœux, ceux que l'on souhaite aux autres.

Au lieu de noisettes, vous pouvez également utiliser un autre matériau naturel que vous trouvez dans la cour.

Jeu de dés dans la cour de récréation

Cycle 2

Matériel

- Cartes imprimées avec instructions (voir ci-après)
- Craies blanches et de différentes couleurs
- Ciseaux
- Eventuelle présentation du terrain de jeu
- Eventuellement une grille de jeu pour le décompte des points

Par groupe de jeu

- Morceaux de bois ou bouteilles en PET (0,5 l)
- Eventuel fil de fer pour les pions (20 cm par groupe)
- Dés

Durée

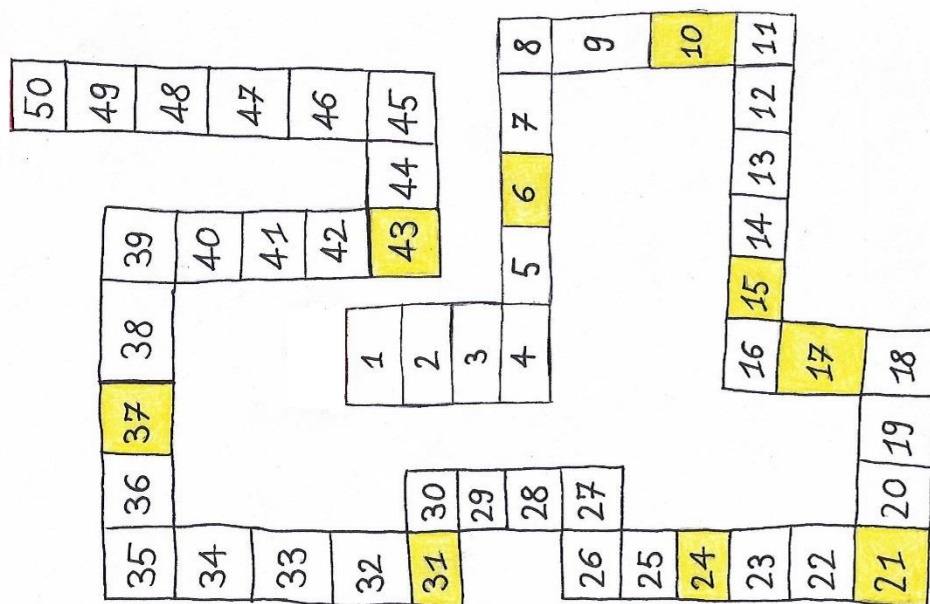
2 périodes (une période pour la préparation du jeu et une pour le jeu)

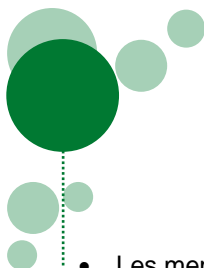
Liens PER

MSN 28 ; MSN 24 ; A 23 Mu ; A 21 AC&M

Déroulement

- L'ensemble du jeu est préparé par la classe.
- La classe est divisée en groupes de trois personnes (groupe de jeu). Dans chaque groupe de trois, les enfants sont divisés en trois groupes de travail (A, B et C).
- Les enfants du groupe A dessinent le terrain de jeu à la craie blanche dans la cour de récréation. L'enseignant peut conseiller une forme de terrain de jeu avec 50 cases de jeu, ou laisser les enfants réaliser un terrain selon leurs propres idées. Les enfants doivent d'abord faire un croquis sur papier. Ils numérotent ensuite tous les champs. Ceux qui ont terminé peuvent aider le groupe C.
- Les enfants du groupe B découpent les cartes choisies par l'enseignant (voir les modèles ci-après). Ensuite, ils colorient 9 cases dans le champ de jeu dessiné par le groupe A. Ceux qui ont terminé peuvent aider le groupe C.





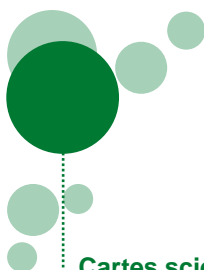
- Les membres du groupe C fabriquent un pion pour leur propre groupe de jeu. Pour cela, ils reçoivent une bouteille en PET d'un demi-litre ou un morceau de bois et environ 20 cm de fil de fer. Les enfants ramassent également des matériaux naturels et fabriquent leur pion avec les objets à disposition (condition requise: ils doivent tenir debout et être clairement reconnaissables).
- Une fois que tout est prêt, le jeu peut commencer.



MARTINA HENZI

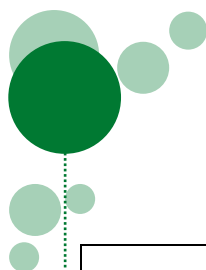
Règles du jeu

- Le but du jeu est d'être le premier groupe à atteindre la case d'arrivée et à récolter au moins 20 points bonus.
- Lancer les dés et se déplacer du nombre correspondant de cases sur le terrain de jeu.
- Si le pion atterrit sur une case colorée, le groupe peut tirer une carte. Le groupe lit la mission ensemble et l'exécute. L'enseignant vérifie et attribue le nombre approprié de points bonus sur une grille de décompte de points (papier) ou une case sur le sol (craie ou gravier ou autre). Ensuite, le groupe peut relancer les dés.
- Afin d'éviter les temps d'attente, le jeu n'est pas joué à tour de rôle de manière classique. Tous les groupes peuvent continuer à lancer les dés une fois qu'ils ont terminé leur mission.
- Ceux qui parviennent à l'arrivée, mais n'ont pas encore 20 points bonus, retournent à la case départ et repartent pour un tour.



Cartes sciences de la nature

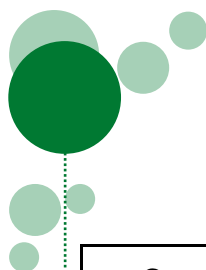
<p>Trouvez trois choses différentes qui ont le même poids. (3 points bonus)</p>	<p>Je suis une mésange, un épervier me poursuit et je m'envole dans le chêne de la case 33.</p>
<p>Trouvez quelque chose qui a les couleurs bleu, rouge, vert et blanc. (2 points bonus)</p>	<p>Je suis un papillon. Il pleut et je me cache dans la case 14, sous une feuille de chêne.</p>
<p>Trouvez 6 choses: quelque chose de mou, de dur, de long, de court, de léger, de lourd. (3 points bonus)</p>	<p>Créez avec du matériel que vous trouvez une souris. (3 points bonus)</p>
<p>Nommez trois arbres que l'on trouve ici et apportez une preuve de leur présence, sans les blesser (feuille, bois, écorce ou fruit). (5 points bonus)</p>	<p>Trouvez quelque chose qui a une odeur épicée et apportez-en un peu. (3 points bonus)</p>
<p>Nommez trois plantes qui poussent dans le préau et apportez une preuve de leur présence. (3 points bonus)</p>	<p>Je suis une fourmi fatiguée par tant de travail. Je retourne dans ma cachette sur la case 20.</p>
<p>Je suis une feuille flétrie. Le vent me transporte jusqu'à la case 20.</p>	<p>Trouvez la trace d'un animal. (5 points bonus)</p>



<p>Le corbeau est votre taxi volant. Il vous emmènera sur la case 18.</p>	<p>Je suis la souris des bois et je sais bien grimper, car j'ai de grands pieds. Je grimpe avec vous jusqu'à la case 30.</p>
<p>Trouvez chacun un élément naturel qui tienne en équilibre sur votre tête. (3 points bonus)</p>	<p>Imitez 5 bruits différents que vous pouvez entendre. (4 points bonus)</p>
<p>Vous êtes en visite chez la taupe. Elle creuse pour vous une galerie qui vous mène à la case 6.</p>	<p>Je suis un vers de terre et je vous creuse un couloir qui vous mène à la case 15!</p>
<p>Quel effroi, la pie a volé votre nid. Vous perdez 3 points bonus.</p>	<p>Trouvez trois choses qui plairaient à un écureuil en hiver. (3 points bonus)</p>

Cartes mathématiques

<p>Trouvez trois choses qui ont la même surface que celle-ci (définir la surface de référence). Quelle est la taille de la surface? (3 points bonus)</p>	<p>Trouvez la plus haute herbe du préau. Chacun estime sa longueur. Mesurez-la. Lequel d'entre vous était le plus proche dans son estimation. (3 points bonus)</p>
<p>Chacun recherche un objet dont la longueur est $\frac{2}{5}$ de cette longueur (définir la longueur de référence). (3 points bonus)</p>	<p>Chacun recherche un objet plus lourd que celui-ci (définir le poids de référence). (3 points bonus)</p>
<p>Cherchez quelque chose qui pèse 1 g, quelque chose qui pèse 100 g et quelque chose qui pèse 1000 g. (5 points bonus)</p>	<p>Courez à 20 m d'ici. Chacun dépose un objet naturel sur le sol à l'arrivée. Mesurez pour vérifier. Qui était le plus près des 20 m? De combien est la différence ? (4 points bonus)</p>



<p>Combien de temps vous faut-il pour courir d'un bout à l'autre de la cour de récréation? Estimez et chronométrez. Qui avait l'estimation la plus proche? (5 points bonus)</p>	<p>Cherchez quelque chose dans la cour de récréation qui a à peu près le même âge que vous. (4 points bonus)</p>
<p>Le renard et le blaireau vivent parfois ensemble dans un terrier. Les entrées des terriers ont une hauteur d'environ 20 cm et une largeur d'environ 30 cm. Recherchez un matériau naturel de 20 cm et un de 30 cm de long. (4 points bonus)</p>	<p>Le blaireau court à une vitesse maximale de 25 km/h. C'est la vitesse moyenne de quelqu'un à vélo. Courez pendant une minute aussi vite que vous pouvez. (3 points bonus)</p>
<p>L'écureuil peut faire des sauts de 5 m, ce qui correspond à 25 fois sa longueur. Qui peut sauter plus de deux fois la longueur de son corps? (3 points bonus)</p>	

Cartes musique

<p>Présentez une chanson dans laquelle trois éléments de la cour d'école sont présents. Accompagnez-vous d'instruments que vous trouverez dans les environs. (3 points bonus)</p>	<p>Recherchez les bruits suivants dans les environs: bourdonnement, grincement, cognement. Où les avez-vous trouvés et qu'est-ce qui les a causés? (4 points bonus)</p>
<p>Présentez une histoire sonore contenant les bruits suivants: clapotis, craquements, chuchotements. (5 points bonus)</p>	<p>Cherchez des instruments de musique dans les environs et imitez un orage qui passe. On doit entendre les bruits suivants: murmure au loin, gouttes, averse, tonnerre, silence absolu. (6 points bonus)</p>
<p>Vous êtes un orchestre qui répète un morceau. Vos instruments sont faits de matériaux naturels. (6 points bonus)</p>	

Mathématiques

● Mathématiques avec les provisions des souris

L'enseignant demande: «Qui d'autre sait ce que Mara la souris aime manger? Exactement, des glands, des faïnes, des noisettes, des fruits, des bourgeons, des feuilles vertes et tendres, des insectes. Et où trouve-t-on cette nourriture dans la cour de récréation?» Les enfants répondent. «Cherchez une poignée de nourriture pour Mara la souris et posez-la sur ce tissu. A mon signal, vous revenez!»

Seuls ou en petits groupes, les enfants cherchent de la nourriture. Pendant ce temps, l'enseignant dessine à la craie un Sudoku de 9 cases ou une pyramide additive sur le sol. Il demande aux enfants qui reviennent avec des provisions de placer les éléments similaires les uns à côté des autres sur le tissu. Avec la classe, il trie les provisions que Mara la souris n'aime pas manger.

Ensemble, la classe examine les provisions et compte la quantité de chacune d'entre elles.

● Sudoku¹

Cycle 1

Matériel

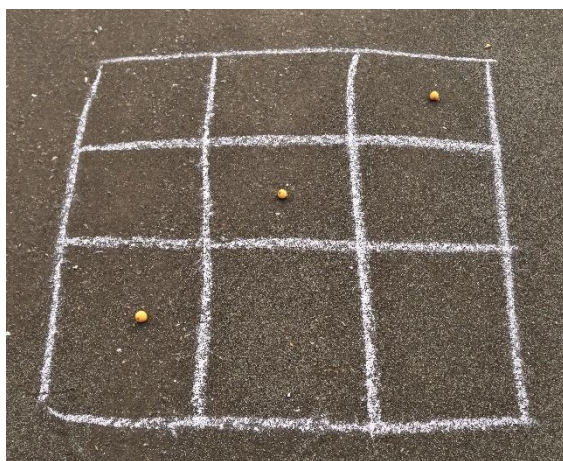
- Craie
- Tissu
- Eventuel appareil photo

Durée

1-2 périodes

Liens PER

MSN 12 et 15



WWF SUISSE



WWF SUISSE

- L'enseignant place trois éléments d'un stock de provisions en diagonale dans la grille de Sudoku. Il demande: «Qui connaît ce jeu? Qui peut m'expliquer comment cela fonctionne?» Les enfants expliquent les règles du jeu. Ensemble, la classe résout le Sudoku.

¹ Activité adaptée du manuel «L'école à ciel ouvert» de la Fondation Silviva, 2018.

- Par groupes de deux, les enfants dessinent eux-mêmes un Sudoku à la craie sur le sol. Ils sélectionnent 3 types de provisions. Un enfant remplit la diagonale avec tous les articles d'un stock. L'autre essaie de placer les autres fournitures de telle sorte que chacune n'apparaisse horizontalement et verticalement qu'une seule fois. Ensuite, on échange les rôles.
- Le Sudoku fini est montré à l'enseignant, corrigé si nécessaire. Chaque enfant résout au moins deux Sudokus. Après cela, les enfants peuvent utiliser de la craie et des provisions pour jouer librement. Pour finir, ils cachent les provisions restantes dans un endroit où Mara la souris et sa famille les trouveront sûrement.

Astuce: N'utiliser que des provisions qui sont suffisamment lourdes afin qu'elles ne soient emportées par le vent.

● Pyramide additive²

Cycle 1

Matériel

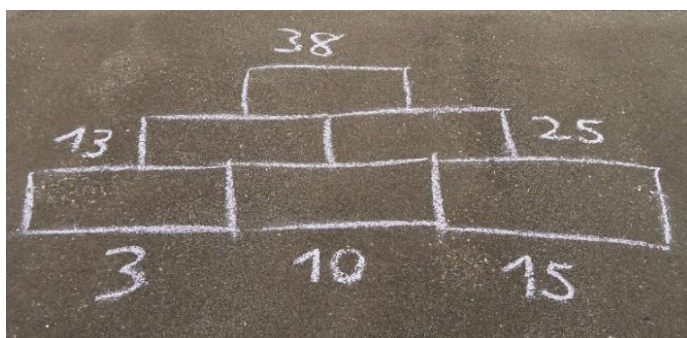
- Craie
- Eventuellement appareil photo

Durée

3-4 périodes

Liens PER

MSN 13



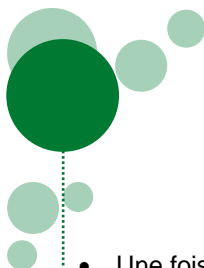
L'enseignant dessine à la craie une pyramide additive dans la cour de récréation.

Il place ensuite par exemple 3, 10 et 15 faïnes, d'autres aliments pour souris ou des objets naturels dans les trois cases inférieures de la pyramide additive. Il écrit les chiffres 3, 10 et 15 sous les cases. La classe compte le contenu de deux cases ensemble et remplit le résultat en faïnes ou autres dans la case du dessus. L'enseignant écrit 13 et 25 à côté de la case. La case supérieure contient $13 + 25 = 38$ faïnes. L'enseignant écrit le numéro au-dessus de la case.

Variante de soustraction:

- Beaucoup de faïnes sont placées dans la case supérieure, les enfants doivent remplir les cases inférieures de façon appropriée.
- Par équipes de deux, les enfants dessinent une pyramide soustractive sur le sol et remplissent quelques cases de provisions. Ils échangent leur place avec une autre équipe et essaient de compléter leur pyramide soustractive avec des provisions.

² Activité adaptée du manuel «L'école en plein air» de la Fondation Silviva, 2018.



- Une fois les pyramides complétées, les équipes échangent leurs places et se contrôlent mutuellement. Les enfants prennent une photo ou montrent le résultat à l'enseignant.
- **Astuce:** S'il y a trop peu de provisions, on peut également utiliser un élément qu'on trouve facilement (cailloux, herbe).
- Enfin, chaque équipe de deux fait le ménage sur sa pyramide numérique en répartissant les fournitures de façon égale entre les sept souris de la famille (Maman, Papa, Mara, Geri, Flora, Woli, Paula). Les souris peuvent être symbolisées par des matériaux naturels, des animaux en peluche ou des photos. Les provisions sont ensuite distribuées à 1-2 équipes de deux qui les comptent et les cachent dans un endroit où «leur» souris les trouvera sûrement.

● Mara la souris et la grille de 100

4-5H

Matériel

- Craie
- Tables de multiplication
- Crayons et papier
- Eventuellement grille de 100 imprimée

Durée

1-2 périodes

Liens PER

MSN 23

Préparation

L'enseignant dessine une grille de cent cases dans la cour ou sur un grand terrain goudronné (prévoir 50cm par case). Remplir les dizaines et laisser les autres cases vides.

Introduction

Mara la souris et ses amis découvrent un endroit étrange en jouant dans la cour de récréation. Cet endroit contient beaucoup de nombres. «C'est une grille de 100!», s'exclame Ella l'écureuil «Ma table préférée est la table de 9.» Et Ella commence à sauter rapidement les nombres de la table de 9: 9, 18, 27, «Quelle est votre table préférée?», demande Mara la souris aux autres, «La mienne est la table de 5.» «J'aime bien la table de 1 parce qu'elle est facile.», répond Charles le scarabée. «Je préfère celle de 2.», s'écrit Geri la souris de jardin avec enthousiasme. «Moi, c'est celle de 3.», piaille Flora la souris des lilas. «Et moi, j'aime la table de 4.», poursuit Paula la souris du parc. Woli la souris de la forêt s'exclame: «J'aime la table de 6!» tandis que Louis sautille déjà le long de la table de 7. Eloi le putois a quant à lui hâte de parcourir la table de 8. «Ma table préférée est celle de 10!», déclare enfin Matteo le corbeau «Chacun d'entre nous préfère une table différente. Ensemble, les tables forment la petite table de multiplication. C'est super!», se réjouit Mara la souris. «Venez, essayons de traverser la grille de cent cases en ne sautant que sur les nombres de notre table préférée.» Les amis suivent Ella l'écureuil et Louis le lapin.

Afin de répéter rapidement toutes les tables avant de commencer l'activité, l'enseignant peut suivre avec les enfants sur une grille de 100 imprimée les chiffres sur lesquels les amis devront sauter selon la table choisie.

Déroulement

L'enseignant a préparé des calculs tirés de la table de multiplication usuelle (Table de Pythagore). Les enfants forment dix groupes et reçoivent des calculs à faire. Les enfants résolvent les calculs en groupe et avec

la craie, écrivent le résultat obtenu (nombre) dans la case correspondante de la grille de cent cases. Les dizaines déjà écrites leur permettent de se repérer. A la fin, il reste quelques cases vides. Ce sont les nombres qu'on ne trouve pas dans la table de multiplication usuelle. Pour ces nombres, les groupes doivent trouver eux-mêmes une multiplication en écrivant tous les chiffres permettant de diviser le résultat. L'enseignant peut ici expliquer les nombres premiers à la classe et en discuter.

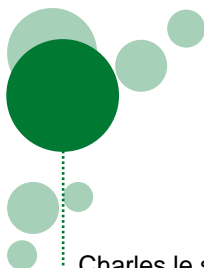
Dans la grille qui suit, vous trouverez des exemples de calculs :

- en jaune, les nombres premiers
- en orange, les nombres qu'on ne trouve pas dans la table de multiplication usuelle

$1 \times 1 = 1$		11	$3 \times 7 = 21$		31		41
$2 \times 1 = 2$	$3 \times 4 = 12$		$11 \times 2 = 22$	$8 \times 4 = 32$		$6 \times 7 = 42$	
$1 \times 3 = 3$		13		23	$3 \times 11 = 33$		43
$2 \times 2 = 4$	$7 \times 2 = 14$		$4 \times 6 = 24$	$17 \times 2 = 34$		$11 \times 4 = 44$	
$5 \times 1 = 5$	$3 \times 5 = 15$		$5 \times 5 = 25$	$5 \times 7 = 35$		$9 \times 5 = 45$	
$3 \times 2 = 6$	$4 \times 4 = 16$		$13 \times 2 = 26$	$6 \times 6 = 36$		$23 \times 2 = 46$	
$1 \times 7 = 7$		17	$3 \times 9 = 27$		37		47
$4 \times 2 = 8$	$6 \times 3 = 18$		$4 \times 7 = 28$	$2 \times 19 = 38$		$8 \times 6 = 48$	
$3 \times 3 = 9$		19		29	$13 \times 3 = 39$		$7 \times 7 = 49$

$3 \times 17 = 51$		61		71	$9 \times 9 = 81$		$7 \times 13 = 91$
$13 \times 4 = 52$	$2 \times 31 = 62$		$8 \times 9 = 72$		$2 \times 41 = 82$		$23 \times 4 = 92$
	53	$9 \times 7 = 63$		$= 73$		83	$3 \times 31 = 93$
$6 \times 9 = 54$	$8 \times 8 = 64$		$2 \times 37 = 74$		$4 \times 21 = 84$		$47 \times 2 = 94$
$11 \times 5 = 55$	$5 \times 13 = 65$		$15 \times 5 = 75$		$17 \times 5 = 85$		$5 \times 19 = 95$
$8 \times 7 = 56$	$22 \times 3 = 66$		$19 \times 4 = 76$		$43 \times 2 = 86$		$6 \times 16 = 96$
$19 \times 3 = 57$		67	$7 \times 11 = 77$		$2 \times 29 = 87$		97
$2 \times 29 = 58$	$4 \times 17 = 68$		$6 \times 13 = 78$		$8 \times 11 = 88$		$7 \times 14 = 98$
	59	$3 \times 23 = 69$		79		89	$9 \times 11 = 99$

La grille est remplie, chaque groupe va à présent se glisser dans la peau d'une figure animale et se placer ainsi au début de la grille de 100.



Charles le scarabée	table de 1
Geri la souris de jardin	table de 2
Flora la souris des lilas	table de 3
Paula la souris du parc	table de 4
Mara la souris	table de 5
Woli la souris de la forêt	table de 6
Louis le lapin	table de 7
Eloi le putois	table de 8
Ella l'écureuil	table de 9
Matteo le corbeau	table de 10

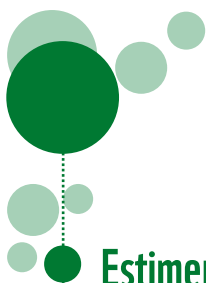
L'enseignant choisit à présent un nombre entre 1 et 10 et le nomme. Chaque groupe multiplie le nombre avec sa table et court vers le résultat sur la grille de 100. Dans leur course, les enfants nomment chaque multiple de leur table qu'ils vont traverser pour arriver à la case du résultat.

Exemple : l'enseignant appelle « quatre », les enfants de la table de 1 courent à la case contenant le nombre 4 en criant dans leur course 1, 2, 3. Les enfants de la table 6 courent à la case contenant le nombre 24 en criant dans leur course 6, 12, 18.

Puis chaque groupe annonce où il en est dans l'ordre des tables. Les groupes reviennent ensuite au point de départ et recommencent. On change les groupes au bout de quelques calculs.

Variantes

- Selon la maîtrise de la classe de la table usuelle de multiplication, il est possible de faire courir les groupes les uns après les autres. On obtient ainsi moins de « chaos », tous les enfants peuvent suivre plus facilement toutes les tables.
- Plutôt que de revenir au point de départ à chaque fois, on continue depuis la case que les enfants viennent d'atteindre et on complète avec des exercices d'additions. Exemple : au premier tour, l'enseignant appelle « trois ». Les groupes multiplie leur table par 3 et courent vers les cases 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27 et 30. L'enseignant appelle alors « cinq ». Les enfants multiplient leur table par 5 et additionnent le nombre inscrit dans la case dans laquelle ils se tiennent. Le résultat final est une multiplication par 8 ($5+3$). Les enfants se déplacent alors sur le 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, 64, 72 et 80.
- Chaque groupe reçoit une craie de couleur ou un objet naturel défini à l'aide de laquelle ou duquel il marque chaque case sur laquelle il court dans sa table.
- Plutôt que de répéter la table usuelle de multiplication, l'enseignant peut également utiliser cet exercice pour ajouter une nouvelle table.
- Préparer la grande table de multiplication avec la grille de deux cents cases. Les tables de 11 à 20 sont réparties entre les différentes figures animalières.
- Chaque figure animalière représente un groupe de nombres spécifique plutôt qu'une table. Par exemple : les nombres premiers, les nombres carrés, tous les nombres contenant un 7, les nombres de la suite de Fibonacci, etc.



Estimer la taille et mesurer³

Cycle 2

Matériel

- Cartes avec opérations de calcul
- Supports d'écriture
- Feuilles
- Stylos
- Mètres
- Balances
- Chronomètres

Durée

Variable selon la classe

Liens PER

MSN 24

- L'enseignant place différentes unités de mesure sur le sol. Les enfants essaient de trouver dans les environs des objets qu'ils estiment aussi longs, grands ou lourds que les unités présentées. Ils peuvent également combiner plusieurs éléments naturels. Les unités de mesure peuvent être: un mètre qui se plie ou se déroule (2 m de long), une grande pierre lourde (dimensions), un morceau d'écorce (surface), un carré de 1m x 1m dessiné à la craie. Les matériaux/objets qui ne peuvent pas être transportés sont mesurés sur place. Les enfants estiment, mesurent et calculent la différence en longueur, poids et surface. Lors de la recherche, les enfants estiment les dimensions, en les comparant à l'unité de mesure de l'enseignant, ils mesurent, puis ils estiment (surface) ou calculent (longueur, poids) la différence.
Les enfants tirent ensuite une carte par petits groupes, qu'ils utilisent pour illustrer eux-mêmes un problème de mathématiques dans la cour de récréation et pour noter toutes les difficultés qui se sont présentées. Par exemple:
- Représenter la surface de $\frac{3}{4}$ d'un trou, mesurer sur le mur de l'école, chercher quelque chose qui mesure le $\frac{3}{4}$ de ma taille, ...
- Faire des séries de sept avec des éléments naturels, chercher des choses qui ont toujours 7 éléments, qui sont 7 fois plus longues que d'autres, ...
- Rechercher des éléments qui sont 1,5 fois plus longs que d'autres, des feuilles qui sont 1,5 fois grandes que d'autres, ...
- Calculer la surface de la cour de récréation, du toit de l'abri à vélo. Quelle est la hauteur de ce buisson, de l'école (méthode de détermination de la hauteur), d'un élément de la place de jeu?
- Calculer la vitesse. Quelle distance parcourt ce scarabée, cet escargot, en une minute? Combien de temps me faudra-t-il pour grimper sur un des éléments de la place de jeux? Pour faire le tour de l'école une fois en courant? Quel objet met combien de temps à glisser le long du toboggan?
- Calculer la distance. Quelle est la distance entre la porte de l'école et la balançoire, celle d'un tour complet de l'école? Quelle distance l'écureuil doit-il sauter de cet arbre à celui-ci? Et le ver pour ramper d'un trou à l'autre ou la fourmi d'ici jusqu'à l'entrée de la fourmilière?
- Calculer le nombre. Combien de pas cela représente-t-il pour moi, combien pour une fourmi (estimation de la longueur des pas de fourmi par observation)? Combien de brins d'herbe poussent sur un mètre carré? Combien y a-t-il de feuilles sur cet arbuste? Combien y a-t-il de marches dans la cour de l'école?

³ Activité adaptée du manuel «L'école à ciel ouvert» de la Fondation Silviva, 2018.

- Les enfants présentent leurs résultats aux autres élèves présents, ainsi que les difficultés qu'ils ont rencontrées.

Lire un plan dans la cour de récréation

Cycle 2

Matériel

- Plan à l'échelle du terrain de l'école, sans indication d'échelle (<https://map.geo.admin.ch/>)
- Règle graduée
- De quoi écrire
- Bâton d'un mètre de long pour chaque groupe (à faire apporter de chez soi)

Durée

1–2 périodes

Liens PER

MSN 24

Déroulement

Les enfants forment des groupes de trois. Chaque groupe reçoit un plan du terrain de l'école. Les enfants doivent d'abord débattre en groupe de ce que représente le plan et du sens dans lequel il s'oriente. Ensuite, l'enseignant peut discuter des diverses remarques en plénière: Où est le nord sur le plan? Dans quel sens faut-il orienter le plan?

L'enseignant peut dessiner une rose des vents dans la cour pour aider les enfants.

Exercice

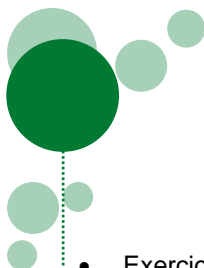
Pour commencer, chaque groupe choisit un bâtiment, le mesure et note sa longueur sur le plan. Ensuite, les enfants mesurent à l'aide de leur bâton la longueur réelle du bâtiment choisi. Toutes les valeurs sont consignées dans un tableau de proportionnalité pour permettre de répondre aux questions suivantes:

1. Combien de fois plus grandes sont les longueurs en vrai par rapport à celles du plan?
2. Ce coefficient est-il le même pour toutes les longueurs, le plan et la réalité sont-ils proportionnels?
3. Notez l'échelle sur la carte.

	Longueur sur la carte	Longueur réelle	Combien de fois plus grandes? = coefficient	Échelle de la carte
Salle de gymnastique	1 cm	10 m	1000	1:1000
Ecole enfantine				
Bâtiment A				
Bâtiment B				

Exercices complémentaires

- Trouver la longueur et la largeur réelle des autres bâtiments, sans les mesurer. Contrôler les résultats à l'aide du bâton.
- Trouver d'autres éléments et espaces de l'école (banc, table de ping-pong, fontaine, toboggan, terrain de foot, etc.) à ajouter sur le plan à la bonne échelle et au bon endroit.



- Exercice de réflexion: comment représenter un arbre sur le plan? Solution: du point de vue d'un oiseau, un arbre est un cercle. Pour le représenter sur la carte, on peut le mesurer au niveau de la partie la plus large de sa couronne et dessiner un cercle de la taille définie.

Variantes

Les enfants utilisent une échelle de mesure afin de déterminer la hauteur des bâtiments ou des arbres. Diverses méthodes sont possibles:

- A) un enfant tient une équerre devant les yeux et recule pour s'éloigner du bâtiment jusqu'à ce que l'hypoténuse de l'équerre indique exactement le bord supérieur du bâtiment. La hauteur peut ensuite être calculée à l'aide de la distance séparant l'enfant du bâtiment + la hauteur à laquelle se situent les yeux de l'enfant par rapport au sol. Ces longueurs peuvent facilement être mesurées par les autres enfants du groupe à l'aide de leur échelle de mesure. Voici une [vidéo](#) qui illustre cette méthode.
 - B) Un enfant tient un bâton de la même longueur que son bras (épaule au poing) perpendiculairement devant lui avec le bras tendu à l'horizontale et recule jusqu'à ce que l'arbre semble avoir la même hauteur que le bâton. Une fois arrivé à ce point, l'enfant s'allonge au sol sur le dos et plante son bâton juste au-dessus de la tête. C'est à cet endroit que la cime de l'arbre se trouverait si on pouvait coucher l'arbre au sol. La distance entre ce point et le tronc de l'arbre correspond à la hauteur de l'arbre et peut être mesurée à l'aide de l'échelle de mesure naturelle. Voici une [vidéo](#) qui illustre cette méthode.
 - C) Si le soleil brille et que l'on peut voir l'ombre entière de l'arbre sur une surface plane, l'enfant peut se placer à côté de l'arbre. Les autres enfants mesurent l'ombre de leur camarade et celle de l'arbre à l'aide de leur échelle de mesure. Le rapport entre l'ombre de l'arbre et celle de l'enfant sera le même que celui entre la taille de l'enfant et la hauteur de l'arbre. **Exemple:** l'ombre de l'arbre mesure 20 mètres de long et celle de l'enfant 4 mètres de long. Cela signifie que l'arbre est cinq fois plus grand que l'enfant. Si l'enfant mesure 1,40 mètres, cela signifie donc que l'arbre mesure 7 mètres.
- Comme exercice, les élèves peuvent mesurer leur maison, leur jardin ou leur quartier et les dessiner sur une feuille de papier à l'échelle de leur choix.
 - Dans le domaine disciplinaire «Corps et mouvement», on peut trouver des idées pour permettre aux enfants de faire une course d'orientation dans l'enceinte de l'école à l'aide des plans dessinés.



Arts: Musique

● La carte sonore⁴

Cycle 1

Matériel

- Supports d'écriture
- Stylos
- Feuilles
- Une carte sonore pré-dessinée

Durée

A partir de 1 période

Liens PER

A 11 Mu ; A 12 Mu ; CM 12

L'enseignant explique: «Mara la souris a de grandes oreilles rondes. Elle peut entendre tous les sons de la cour de récréation. Elle doit aussi pouvoir s'échapper rapidement si un rapace ou un chat apparaît. Voyons si on entend mieux avec de grandes oreilles!» Les enfants testent: pour commencer, ils écoutent comme d'habitude, puis ils mettent leurs mains en forme d'entonnoir autour de leurs oreilles et écoutent à nouveau.

Qu'est-ce qui est différent? L'enseignant demande:

«Quel est le son le plus grave que vous entendez?

Quel est le son le plus rapide que vous entendez?

Quel est le son le plus fort que vous entendez?»

L'enseignant montre une carte sonore dessinée et explique: «Maintenant, vous allez tous dessiner une carte. La croix au milieu, c'est toi. Ecoute avec tes oreilles de souris et dessine tous les sons que tu entends sur ta carte. Par exemple, j'ai entendu une voiture ici, un oiseau là, ...»

Chaque enfant reçoit un support d'écriture, un crayon et une feuille de papier. Il cherche un endroit où il peut écouter sans être dérangé et pose la feuille et le support devant lui sur le sol. Ensuite, il tend l'oreille et dessine ou décrit tous les sons qu'il entend sur sa carte. Il essaie de les localiser le plus précisément possible. Il dessine devant la croix ce qu'il entend devant lui, et derrière, ce qu'il entend derrière lui.

Après 5-15 minutes, les enfants reviennent vers l'enseignant au signal convenu. Ils échangent leurs expériences: «Quel a été le son le plus grave, le plus aigu, le plus rapide, le plus lent, le plus fort, le moins fort que vous ayez entendu? Qui a entendu le corbeau (oiseau qui apparaît dans l'histoire)? Quels autres sons/bruits avez-vous entendus?»

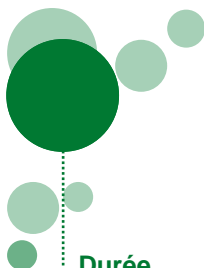
● Écoute aveugle

Cycle 1

Matériel

- Bandeaux pour les yeux
- Matériel naturel

⁴ Activité adaptée du manuel «L'école à ciel ouvert» de la Fondation Silviva, 2018.



Durée

1–2 périodes

Liens PER

A 11 Mu ; A 12 Mu ; CM 12

Introduction

Mara la souris est aussi parfois active la nuit. Lorsqu'il fait sombre, elle ne voit plus très bien et se fie donc davantage à son ouïe. Est-ce que vous aussi vous entendez bien lorsque vous ne pouvez plus bien voir?

Une fois que la classe a réalisé l'activité musicale «la carte sonore», l'enseignant peut répéter l'exercice les yeux fermés pour s'en servir comme introduction. Comment les enfants ont-ils réagi? Ont-ils mieux entendu qu'avec les yeux ouverts?

Déroulement

Par groupes de deux, les enfants cherchent des objets naturels avec lesquels on peut émettre des sons. Par exemple: en frappant deux pierres l'une contre l'autre, ou deux bâtons l'un contre l'autre, en faisant bruïsser des feuilles mortes, en frottant une pomme de pin sur une pierre ou une branche, etc. Une fois que tous les enfants ont un «instrument», ils se placent en cercle sans montrer leur «instrument» et ferment les yeux. Un groupe de deux commence à jouer. Les autres enfants essaient de deviner, tout en gardant les yeux fermés, quels objets naturels ont été utilisés pour «l'instrument». On donne ensuite la réponse et on passe au groupe suivant.

Tous les enfants s'assoient ensuite en cercle avec les yeux fermés. L'enseignant désigne un groupe de deux en leur touchant le dos, ces derniers ouvrent les yeux, se lèvent et reculent de quelques mètres du groupe en silence. Les deux enfants jouent ensuite de leur «instrument». Les autres enfants restés à leur place dans le cercle essaient de déterminer d'où vient le son et pointent le doigt dans sa direction. Une fois que tous les enfants pensent avoir trouvé, ils peuvent ouvrir les yeux et contrôler s'ils avaient raison. On passe ensuite à un autre groupe.

Variantes et extensions

- L'enseignant rassemble les «instruments» des enfants. Tous forment un rang en tournant le dos à l'enseignant. L'enseignant choisit l'un des «instruments» et en joue. Les enfants essaient de deviner de quel «instrument» il s'agit et partent chercher le même matériel dans la cour de récréation.
- Les groupes de deux se répartissent dans la cour de récréation. On bande les yeux d'un enfant et on lui fait faire quelques tours sur lui-même, l'autre enfant s'éloigne et joue de son «instrument». L'enfant aux yeux bandés essaie ensuite de marcher en direction du son. S'il y parvient, les enfants échangent les rôles. Les enfants commencent l'exercice en ne s'éloignant que de quelques mètres l'un de l'autre. Si les deux réussissent rapidement, ils peuvent s'éloigner davantage par la suite.
 - A) L'enfant aux yeux bandés marche dans la direction de l'enfant avec «l'instrument». Une fois qu'il est arrivé à proximité, l'enfant avec «l'instrument» s'arrête de jouer, s'éloigne encore de quelques mètres dans une autre direction et recommence à jouer. L'enfant aux yeux bandés doit se réorienter pour suivre le son.
 - B) L'enfant aux yeux bandés marche lentement en ligne droite, l'enfant avec «l'instrument» le suit de près. Si l'enfant avec «l'instrument» souhaite changer de direction, il doit jouer de «l'instrument» à côté de l'oreille droite ou gauche selon la direction qu'il souhaite emprunter. S'il souhaite s'arrêter,



il joue deux fois de suite. ATTENTION: il ne faut jamais jouer trop fort juste à côté de l'oreille, un faible son suffit!

- Quatre à six groupes de deux se regroupent en un grand groupe. L'enseignant veille à ce que les différents groupes aient des «instruments» les plus variés possibles.
- Un enfant de chaque binôme garde son «instrument», l'autre le met de côté. Tous les enfants sans «instrument» forment un cercle et on leur bande les yeux. Les enfants avec les «instruments» forment un deuxième cercle autour d'eux. Ces derniers font quelques pas dans le sens des aiguilles d'une montre, de sorte qu'ils ne se trouvent plus directement en face de leur binôme. Plus ils s'éloignent, plus l'exercice sera difficile. Tous les enfants de l'extérieur du cercle commencent alors à jouer de leur «instrument» en même temps. Les enfants aux yeux bandés à l'intérieur du cercle doivent essayer de retrouver leur binôme grâce au son.
- Pour retrouver plus facilement leur binôme dans le grand groupe, les enfants définissent en binôme le rythme selon lequel chacun va jouer de son «instrument».
- Les enfants se séparent de leur binôme et chacun se cherche un nouvel «instrument». Tous les enfants reviennent au cercle avec leur nouvel «instrument» sans montrer celui-ci aux autres et tous ferment les yeux. L'enseignant touche l'épaule d'un enfant pour lui donner le signal de jouer. Les autres enfants écoutent et ceux qui pensent avoir le même «instrument» commencent également à jouer. Les enfants peuvent ensuite ouvrir les yeux et voir s'ils avaient vraiment les mêmes objets en main ou non.

Histoire sonore d'animaux

Cycles 1 et 2

Matériel

- Matériel naturel
- Une histoire à lire

Durée

1–2 périodes

Liens PER

A 11 et 21 Mu ; A 12 et 22 Mu ; A 13 et 23 Mu ; L1 13-14 et 23-24,

Introduction

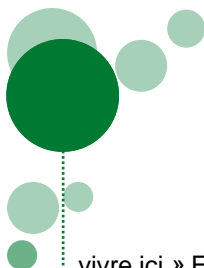
Pour commencer, la classe écoute un conte musical (par exemple «Le Carnaval des animaux» de Camille Saint-Saëns) ou une histoire sonore tirée d'Internet ou d'ailleurs.

Histoire

Dans le cadre d'une histoire sonore, certains mots ou certains personnages sont associés à un son et on entend ce son chaque fois que les mots ou le personnage apparaît dans l'histoire.

Comment les animaux sont arrivés dans la cour de récréation

Un matin, **Melina** entendit grogner et mâchonner dans son jardin. Curieuse, elle suivit ce bruit jusqu'à la haie et y a découvert un **hérisson** qui se régala d'un ver de terre. **Melina** observa le **hérisson** pendant un moment. «Aimes-tu mon jardin, cher **hérisson**?», lui demanda-t-elle. «Oh oui, je suis très bien chez vous!», répondit le **hérisson**, «Il y fait bien sombre la nuit, je peux toujours me cacher sous un tas de branches et comme vous n'utilisez pas de pesticides, je trouve toujours beaucoup à manger. Vos voisins, cela dit, éclairaient leur jardin, pulvérisent du poison sur leurs légumes, et leurs clôtures s'enfoncent si loin dans le sol que je ne peux pas accéder au jardin d'à côté. Je pense qu'ils ne savent même pas que j'existe et que je voudrais



vivre ici.» Entendre cela rendit **Melina** bien triste: «Je voudrais bien t'aider, mais je ne sais pas comment faire.», soupira-t-elle.

Tout en haut de l'arbre, on entendit croasser un **corbeau** qui s'envola ensuite en direction du pré. Il y retrouva son amie la **souris**. «Bonjour **souris**», dit le **corbeau**, «Le **hérisson** a trouvé un super coin dans le jardin d'humains et **Melina**, la petite fille qui y habite est vraiment gentille.» «Bonjour **corbeau**», répond la **souris**, «Ce sont de très bonnes nouvelles! Car le pré sera bientôt tondu et les buses et autres rapaces pourront ensuite me repérer beaucoup plus facilement. Peux-tu me montrer le chemin?» «Bien sûr!», croassa le **corbeau** et il s'envola. La **souris** le suivit et arriva, elle aussi, au niveau de la rue devant la maison de **Melina**. Les voitures circulaient, de nombreux passants marchaient sans prêter attention à où ils posaient les pieds. «Attends, **corbeau**!», s'écria la **souris**, «C'est bien trop dangereux pour moi de traverser la route maintenant. Je vais attendre sur le bord jusqu'à ce soir.»

La nuit, la rue devint calme et la **souris** put enfin accéder au jardin de **Melina**. **Melina** fut ravie que le **hérisson**, la **souris** et le **corbeau** se retrouvent tous dans son jardin, mais elle se rendit vite compte qu'il était trop petit pour autant d'animaux. **Melina** eut alors une bonne idée. «Vous savez quoi?!», s'exclama-t-elle, «Venez à l'école avec moi, il y a beaucoup d'espace dans la cour de récréation. Vous y trouverez une haie, un pré, des arbres et même un jardin. Et surtout, vous y serez en sécurité, il n'y a pas de route dangereuse.» Le **hérisson**, la **souris** et le **corbeau** se réjouirent de la proposition et partirent pour l'école la nuit même.

Après cette activité de musique, il est possible d'enchaîner avec l'activité créatrice et manuelle «Construction de refuges en bois» permettant à la classe d'aménager de manière naturelle l'espace de l'école.

Déroulement

L'enseignant présente les quatre personnages de l'histoire aux enfants. Il peut pour cela utiliser notre histoire ou en inventer une autre. Chaque animal a son propre rythme qui doit toujours être répété quatre fois. Voici une proposition qui peut être modifiée selon les connaissances de la classe. On peut aussi inventer et créer ses propres sons.

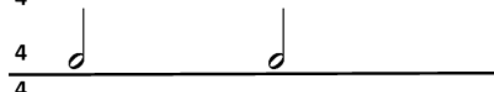
Melina: noires



Hérisson: croches



Corbeau: blanches



Souris: une noire et deux croches



La classe passe une fois tous les rythmes en revue en applaudissant et/ou en chantant. Si les enfants connaissent déjà les notes, l'enseignant peut commencer par une devinette en notant les quatre personnages et les quatre rythmes dans le désordre sur un papier. L'enseignant joue ensuite l'histoire une fois et les enfants doivent déterminer quel rythme correspond à quel personnage.

La classe est ensuite répartie en quatre groupes et chacun choisit un personnage.

Les groupes se rendent dans la cour de récréation et chacun recherche un «instrument» fait d'objets naturels transportables dont le son correspond au personnage et qui permettent aux enfants de reproduire le rythme. Tous les enfants du groupe doivent avoir le même «instrument» à la fin. Par exemple, deux pierres à frapper l'une contre l'autre, deux branches à frotter ensemble, des feuilles mortes à faire bruissier, etc. De retour en classe, chaque groupe répète son rythme avec l'enseignant et s'entraîne avec ses «instruments». Tous les groupes se réunissent ensuite en cercle. L'enseignant rappelle à la classe les règles du récit musical et commence l'histoire en présentant chaque personnage pour que le groupe associé puisse jouer le rythme correspondant. Ensuite, l'enseignant raconte l'histoire.

Variantes

- Afin de découvrir davantage de sons dans la cour de récréation, le choix des «instruments» peut être laissé à la discrétion de chaque membre du groupe dans la mesure où le rythme est bien respecté, ce qui donnerait donc du matériel et un son différent pour chaque enfant.
- La classe invente une nouvelle histoire avec les quatre personnages principaux. L'enseignant commence l'histoire et les enfants la poursuivent. Il faut bien entendu essayer de citer toujours au moins un, voire plusieurs des personnages.

Dans ces variantes, il est également possible d'utiliser des «instruments» en lien avec le lieu dans lequel les enfants sont rassemblés tels que des perches, des grosses pierres ou des rampes d'escalier:

- les enfants forment des groupes de cinq. Quatre enfants sont les animaux et le cinquième enfant joue le narrateur. Les enfants choisissent un «instrument» pour leur personnage et travaillent le récit en groupe avec les sons correspondants. Chaque groupe présente ensuite sa version aux autres.
- les enfants forment des groupes de cinq et inventent leur propre histoire en groupe. Il peut s'agir d'une histoire entièrement libre, ou bien il est possible de donner un sujet aux enfants, par exemple «la nuit dans la cour de récréation». Les enfants peuvent déterminer eux-mêmes quels mots et quels sons ou rythmes ils souhaitent associer. Ensuite, chaque groupe raconte son histoire sonore.
- Si la classe a déjà réalisé l'activité de la discipline langue avec les cinquains les enfants peuvent convertir leur poème en récit musical.

La chasse aux sons

Cycle 2

Matériel

- Feuilles de papier avec des sons notés dessus
- Enregistreurs

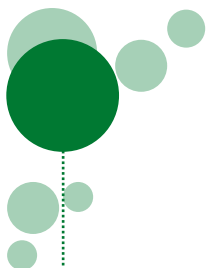
Durée

A partir de 1 période

Liens PER

A 21 Mu ; CM 22 ; A 22 Mu

Chaque enfant prend un morceau de papier avec un son écrit dessus (par ex. gouttes, bourdonnements, grincements, ...). Il cherche un endroit dans la cour de récréation où il peut entendre ce son ou le produire. Une fois qu'il a trouvé son son, il retourne voir l'enseignant et cherche un autre enfant qui a aussi trouvé le même son. Les deux enfants se présentent alors leur bruit et essaient de deviner à quel verbe il correspond. Ils prononcent le verbe dans l'enregistreur et enregistrent leur son. Les sons sont écoutés ensemble dans la classe.



Par groupes de quatre, les enfants inventent une histoire sonore dans laquelle tous leurs sons s'entendent. Dans les histoires sonores, les enfants font des bruits et présentent l'histoire en mimant. Ils n'ont cependant pas le droit de parler. Par exemple:

La balançoire grince, une mésange passe et laisse tomber une petite branche qui roule et vient frapper le support de la balançoire.

Les buissons frémissent, un orage s'approche, la pluie goutte, puis elle éclabousse, l'orage passe et les oiseaux chantent à nouveau.

Au sommet de l'arbre, les feuilles murmurent, le pic cogne le tronc supérieur, plus bas, une abeille bourdonne autour du tronc, et tout en bas, une voiture vrombit.

Les enfants présentent les histoires sonores aux autres dans la cour de récréation. La classe devine le contenu de l'histoire et les sons (verbes) qui s'y sont produits.

Sons possibles

Goutter	Vrombir
Chanter	Chuchoter
Frapper	Cogner
Bourdonner	Crépiter
Tomber	Gratter
Bruisser	Murmurer
Grincer	Siffler



Corps et mouvement

● Parcours animaliers

Dans l'idéal, la classe a déjà cherché des animaux dans la cour d'école lors d'une leçon d'introduction avec l'histoire de Mara la souris ou avec le jeu de dés, et ainsi les enfants savent quels animaux on trouve dans le préau. En guise de préparation à la leçon de sport, ils peuvent, en plénum, se souvenir des animaux abordés. Si la classe n'a pas cherché d'animaux, l'enseignant peut aussi demander quels animaux pourraient vivre dans la cour de récréation. On fait une liste de ces animaux ou on les dessine et les expose.

Cycle 1

Matériel

Selon le parcours choisi

Durée

Selon le parcours choisi

Liens PER

CM 12 ; CM 13

Introduction

Mara la souris nous a parlé d'escalade, de saut, de jeux. Aujourd'hui, nous voulons aussi nous déplacer dans la cour de l'école comme Mara la souris et les autres animaux que nous avons trouvés. En classe ou dans le préau, les enfants imitent les mouvements des animaux en guise d'introduction. L'enseignant peut utiliser un tambourin, une flûte, des maracas pour donner un son à chaque animal et les enfants peuvent bouger selon leur imagination comme l'animal.

Parcours animalier

Ensuite, 4-5 animaux sont choisis et un parcours est effectué. L'enseignant peut choisir parmi la sélection qui suit, ou les enfants peuvent inventer eux-mêmes des types de mouvements pour les animaux retenus.

Conclusion

Pour conclure, les enfants peuvent effectuer un «massage animalier». Il est nécessaire que l'enseignant montre le massage au début. Les enfants se mettent par deux et cherchent un endroit confortable sur le sol de l'école où ils peuvent encore entendre la voix de l'enseignant. Un enfant s'allonge sur le ventre, l'autre effectue le massage. Les enfants doivent être très calmes, ne pas bouger et lâcher prise. Là, les animaux entrent en scène: «Voilà déjà la petite souris qui vous trotte sur le dos; un papillon aux couleurs vives se pose doucement et se déplace d'une épaule à l'autre. L'escargot glisse lentement de la nuque au milieu du dos, ...». Les enfants et les enseignants peuvent inventer d'autres animaux (ramper, trotter, se tortiller, ...).

Cycle 2

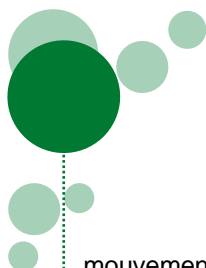
Matériel

Selon le parcours choisi

Liens PER

CM 22 ; CM 23

4-6 animaux sont sélectionnés et un mouvement correspondant est préparé pour chaque animal. L'enseignant peut choisir parmi la sélection ci-après, ou les enfants peuvent inventer eux-mêmes des types de



mouvements pour les animaux retenus qu'ils ont découverts dans la cour de l'école. Les types de mouvement peuvent être proposés sous forme de parcours ou intégrés dans le jeu de dés.

L'enseignant divise les élèves en groupes de trois et explique les parcours choisis. Si les enfants ont développé leurs propres parcours, ils peuvent présenter leurs idées eux-mêmes.

Idées pour un parcours animalier

- **Souris: réaction, vitesse**

Matériel: petites pierres ou autres, craie pour le marquage des refuges.

Préparation: le groupe ramasse pour chaque enfant trois pierres (provisions) et trouve pour chaque enfant (souris) un refuge. Les pierres doivent être déposées dans un endroit central afin que chaque souris parcoure la même distance.

Les souris sont très agiles et disparaissent en un éclair. A l'ordre «A vos marques, prêts, partez!», les souris essaient d'apporter le plus de pierres possible dans leur refuge en partant de celui-ci. Elles ne peuvent prendre qu'une pierre à la fois. Qui a ramassé le plus de pierres dans un temps donné? Alternativement, les provisions peuvent aussi être cachées à l'avance.

Variante: Les souris peuvent dérober des pierres dans les autres refuges en parallèle. Elles doivent donc ramasser des provisions tout en les protégeant. Le jeu peut aussi se jouer en groupe.

- **Scarabée: coopération et équilibre**

Matériel: tout ce qui se trouve dans la cour d'école peut être intégré dans le parcours. Bande élastique ou autres, éventuellement de la craie pour le marquage.

Préparation: les enfants ou l'enseignant déterminent le parcours du scarabée: par exemple, courir en slalom, marcher en équilibre sur un arbre couché ou sur une poutre dessinée ou marcher à reculons sur une certaine distance.

Un scarabée a six pattes et se déplace rapidement. Les enfants complètent toujours un parcours de scarabées en groupes de trois. Ils se mettent l'un derrière l'autre, se tiennent par les épaules et ne doivent pas se lâcher. Alternativement, les enfants peuvent aussi se tenir ensemble à une corde.

Variante: Cela devient plus difficile lorsque l'on attache deux jambes ensemble, avec l'enfant de devant (jambe gauche) ou de derrière (jambe droite) ou lorsque les deux derniers enfants ont les yeux bandés. Bien sûr, le scarabée peut aussi devenir un mille-pattes ou une chenille, dans ce cas, toute la classe effectue le parcours ensemble.

- **Cloporte: rouler**

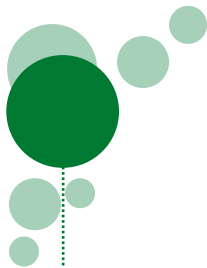
Lieu: une prairie ou une pente.

Préparation: les enfants et l'enseignant recherchent un endroit qui permette de rouler et faire des culbutes.

Variante: Les enfants voudront peut-être essayer le rouleau humain? Deux enfants se tiennent l'un l'autre par les chevilles et essaient de former un rouleau. Ceci doit également être réalisé sur une surface molle!

Le cloporte peut se recroqueviller en un clin d'œil. Et toi? Montre-nous comment tu peux rouler! Sur une surface molle, les enfants font des roulades ou descendent en roulant une pente qui n'est pas trop raide. Combien de tours, de roulades, pouvez-vous faire?

On peut aussi faire rouler ou transporter une personne: les élèves s'allongent les uns à côté des autres sur le sol, ils sont la bande de transport. Un enfant s'allonge maintenant sur la bande dans le sens de la longueur. Dès que les enfants sentent le poids de l'enfant sur eux, ils commencent à tourner lentement dans une direction préalablement déterminée. De cette façon, l'enfant allongé sur le dessus est transporté à l'autre bout de la bande.



- **Lézard: mouvement, défi**

Matériel: tout ce qui se trouve dans la cour d'école peut être intégré dans le parcours.

Préparation: selon les capacités des enfants, ces derniers ou l'enseignant déterminent un parcours d'escalade dans la cour d'école, par exemple sur l'aire de jeux avec des échelles, des filets, des poteaux ou même sur un arbre.

Le lézard est un bon grimpeur. Les enfants s'entraînent à escalader et effectuent le parcours. «Peux-tu terminer le parcours sans toucher le sol et atteindre le sommet?»

- **Ver de terre: confiance, coopération**

Matériel: tout ce qui se trouve dans la cour d'école peut être intégré au parcours. Eventuellement de la craie pour le marquage.

Préparation: les enfants ou l'enseignant créent un parcours avec des obstacles sur lesquels il faut grimper ou sous lesquels on doit ramper, slalomer, etc. en fonction des capacités des enfants.

Un ver de terre n'a pas d'yeux et avance donc sans voir. Un enfant par groupe de trois a les yeux bandés. Il doit compléter un parcours qu'il a déjà vu. Les deux autres enfants l'aident: ils guident le ver de terre en toute sécurité à travers le parcours, en le touchant seulement. Les rôles sont échangés de façon à ce que chaque enfant puisse terminer le parcours à l'aveugle.

- **Fourmi: force, coopération**

Matériel: un grand drap solide, éventuellement de la craie pour le marquage.

Préparation: les enfants ou l'enseignant déterminent un parcours en fonction des capacités des enfants.

Cela devient plus difficile lorsque des obstacles sont également ajoutés.

Les fourmis sont très fortes. Elles peuvent transporter leurs congénères et d'autres animaux. Montrez votre force! Un enfant s'allonge dans un drap et les autres le transportent du point A au point B. Pouvez-vous le faire sans que l'enfant ne touche le sol?

- **Abeille ou papillon: rythme, sauts**

Matériel: cerceau et/ou craie pour le marquage.

Préparation: les enfants ou l'enseignant dessinent à la craie ou délimitent un parcours de sauts à l'aide de cerceaux (sautiller sur un pied/sur deux pieds).

Les papillons et les abeilles volent de fleur en fleur à la recherche de nectar. Les enfants sautent de fleur en fleur. Les fleurs ont été dessinées préalablement sur le sol. Pouvez-vous terminer le parcours de sauts sans manquer une fleur?

Variante: Un grand nombre de cercles peuvent être dessinés à proximité les uns des autres pour former un carré ou un rectangle. Un enfant saute en avant dans un certain ordre sans marquer le chemin. Les autres enfants doivent se souvenir de l'ordre et sauter de la même façon. Le premier enfant vérifie l'ordre. Les rôles sont échangés. Cela devient plus difficile lorsque les sauts à deux pieds sont combinés avec des sauts à un pied et lorsqu'on augmente le nombre de sauts consécutifs.

- **Sauterelle: saut en longueur**

Matériel: mètre ruban ou corde, éventuellement craie pour le marquage.

Préparation: cherchez un endroit approprié pour le saut en longueur et prévoyez un instrument de mesure.

Une sauterelle saute beaucoup plus loin que la longueur de son corps. Jusqu'où peux-tu sauter? Avec ou sans élan? Les enfants sautent à partir d'un point préalablement convenu et mesurent la distance de leur saut avec le mètre ruban ou simplement avec une corde. Ils comparent la distance de leur saut à la longueur de leur corps.



Variante: Introduire le saut en longueur et le saut en hauteur. Les distances peuvent être comparées à la longueur de leur propre corps et également à la hauteur et à la longueur du saut d'une sauterelle.

- **Chauve-souris: suspension**

Matériel: une branche d'arbre épaisse que les enfants peuvent atteindre, ou une barre horizontale, éventuellement un chronomètre.

Une chauve-souris se suspend à l'envers par les pieds pour dormir, par exemple à une branche. Les enfants cherchent une branche ou quelque chose de semblable et se suspendent avec les mains ou éventuellement avec les jambes, la tête en bas. (Attention, l'enseignant doit vérifier la stabilité de la branche au préalable et assurer l'enfant). Combien de temps peux-tu rester suspendu?

Préparation: cherchez un endroit approprié avec un sol souple.

Variante: Peux-tu en même temps donner des instructions à quelqu'un pour courir vers un endroit précis? L'enfant décide d'un point de départ et d'arrivée pour les autres. Il se suspend ensuite à l'envers à une branche ou à une barre et tente maintenant d'expliquer le chemin du point A au point B aux autres enfants à l'aide des mots «gauche» et «droite».

Jeu de «capture»

- **Scarabée**

Les enfants capturés s'allongent sur le dos et tortillent leurs bras et leurs jambes jusqu'à ce qu'un autre enfant les retourne sur le ventre et les libère.

- **Oiseau**

Variante du jeu de chat perché: il y a un ou plusieurs chasseurs. Quand un enfant est touché, il devient un chasseur. Dès qu'un enfant se trouve sur un objet en hauteur (tronc d'arbre, pierre, ...), il est à l'abri des chasseurs. Pour que les enfants ne restent pas trop longtemps sur un «perchoir», le chasseur dit: «Petit oiseau, petit oiseau, vole vers une autre maison, un deux trois!». Les enfants doivent alors changer de perchoir.

- **Souris**

Vol de provisions: les enfants (souris) se cachent, tandis qu'un enfant (chat) qui garde les provisions compte à rebours de 13 à zéro les yeux fermés. A zéro, le chat ouvre les yeux et tente de trouver une des souris cachées. Il peut faire trois pas dans n'importe quelle direction. Si le chat découvre une souris, il l'appelle par son nom. Si le chat ne réussit pas à trouver de souris, il ferme les yeux et recommence à compter, cette fois à partir de 12. Pendant qu'il compte à voix haute, toutes les souris cachées doivent quitter leur cachette, voler une des provisions du chat et se cacher à nouveau. Le prochain décompte commence à 11. Au fur et à mesure que le jeu progresse, les temps de comptage deviennent de plus en plus courts. Les souris doivent donc courir de plus en plus vite entre leur cachette et le chat. La première souris trouvée devient le nouveau chat. Les souris qui ont volé le plus de provisions ont gagné.

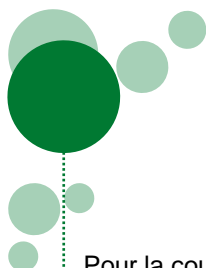
● Course d'orientation dans l'enceinte de l'école

Cycles 1 et 2

Matériel

Pour chercher des provisions pour les écureuils:

- Appareil photo
- Photos d'endroits intéressants dans l'enceinte de l'école
- Noix et autres provisions



Pour la course d'orientation avec des cartes:

- Un plan A4 de l'école⁵ pour chaque groupe
- Un plan A3 de l'école pour référence
- Une carte à pointer pour la course d'orientation
- Des pinces pour la course d'orientation⁶
- Instruments de mesure de longueurs

Durée

1–3 périodes

Liens PER

CM 12 et 23 ; SHS 11 et 21

Cycle 1

Préparation

L'enseignant cherche une cachette appropriée pour les provisions des écureuils. Ces dernières se trouvent généralement entre les racines des arbres ou près des souches. Le professeur prend une photo de la cachette et écrit une lettre de Mara la souris dans laquelle Mara décrit l'endroit où elle a trouvé une bonne cachette pour les provisions de son amie Ella.

Introduction

L'enseignant raconte: «Quand vient l'automne, Mara la souris commence à rassembler des provisions pour l'hiver, notamment des noix, des graines, etc. C'est facile pour Mara, elle peut placer toutes ses provisions dans son arbre. Cependant, Ella l'écureuil n'a pas autant de place dans sa hotte (son nid). Aussi, Mara la souris aide Ella à trouver de bonnes cachettes pour ses provisions. Espérons qu'Ella saura se souvenir de toutes ces cachettes jusqu'à la fin de l'hiver. Aidez Mara la souris et Ella l'écureuil à trouver une bonne cachette pour les provisions d'Ella.»

Déroulement

L'enseignant choisit parmi les méthodes ci-après quelle variante convient le mieux à sa classe. Afin de ne pas trop restreindre les enfants, les cachettes ne doivent pas forcément être des endroits nécessairement adaptés aux écureuils d'un point de vue biologique.

Fin

L'enseignant ouvre la lettre de Mara une fois que tous les enfants ont trouvé leur cachette et cherche la dernière cachette avec la classe.

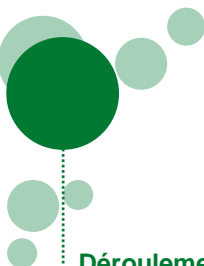
Cycle 2

Introduction

Si la classe a déjà réalisé l'activité de mathématiques «Lire un plan dans la cour de récréation», l'enseignant peut enchaîner sur la course d'orientation et utiliser les mêmes plans.

⁵ On trouve des plans d'école pour les courses d'orientation sur [scool.ch](https://www.orientierungslauf.ch/scool/): <https://www.orientierungslauf.ch/scool/>; <https://www.scool.ch/fr/cartes-preaux.html>. Souvent, les associations de courses d'orientation locales disposent également de ces plans.

⁶ Si vous souhaitez acheter du matériel pour les courses d'orientation pour l'école, vous en trouverez ici: <https://www.schulsportmaterial.ch/outdoord/orientierungslauf-ol-klassisch/ol-posten-und-karten/>, vous pouvez éventuellement aussi utiliser des tampons ou une autre option similaire.



Déroulement

L'enseignant choisit parmi les méthodes ci-après une variante.

Méthodes

Rechercher des provisions pour les écureuils à l'aide d'indices photographiques: l'enseignant recherche et photographie des cachettes dans l'enceinte de l'école. Dans chaque cachette, il place une noix ou une autre provision pour chaque groupe. L'enseignant numérote ensuite l'arrière des photos préalablement imprimées et les place face cachée au départ de la course (on peut aussi utiliser des couleurs à la place des chiffres). Les enfants forment des groupes de deux ou de trois. Chaque groupe prend une photo au départ et cherche la cachette qui y est représentée. Une fois la cachette trouvée, le groupe prend l'une des noix ou autre provision qui s'y trouvent. Les enfants rapportent ensuite la photo au point de départ et en prennent une autre jusqu'à ce qu'ils trouvent toutes les cachettes.

Variantes

- A) En groupe, les enfants recherchent un endroit où ils cacheraient quelque chose, y placent une noix pour chaque groupe et prennent la cachette en photo. Les photos sont ensuite rassemblées et tous les groupes cherchent les cachettes comme précédemment.
- B) En groupe, les enfants recherchent un endroit où ils cacheraient quelque chose, y placent une noix pour chaque groupe et décrivent par écrit l'endroit et comment s'y rendre. (Par exemple: «On trouve une grande étendue de gazon à côté de cet endroit. Il est tout près de la table de ping-pong. Vous devrez vous baisser pour trouver cet endroit.» ou bien «Passez tout droit devant le gymnase et tournez à gauche avant le préau goudronné. Grimpez sur la colline et cherchez sous le toboggan.»). Les enfants essaient de trouver les cachettes en groupe à l'aide des descriptions.
- **Course d'orientation avec des plans:** les enfants partent par groupe de deux ou de trois et recherchent un endroit intéressant dans la cour de récréation. Ils y cachent une pince de course d'orientation sur laquelle est indiquée une lettre. Afin de pouvoir indiquer précisément où se trouve la pince sur le plan, les enfants mesurent à l'aide d'instruments adaptés (longueur de foulée, échelle de mesure naturelle, mètre ruban, etc.) la distance entre leur pince et deux coins de bâtiments ou tout autre point de repère similaire (arbre, parking, etc.). Ces informations permettent à chaque groupe d'indiquer sur la carte A3 de la course d'orientation où se trouve sa pince. Il dessine donc la lettre correspondante afin que l'on obtienne à la fin un aperçu de tous les endroits où sont cachées les pinces.

Arts: Activités créatrices et manuelles

● Construction de refuges en bois

Cycles 1 et 2

Matériel

Matériel végétal (selon disponibilité):

- Branches et brindilles de différentes tailles
- Petits déchets
- Petits troncs d'arbre
- Bûches, chutes de bois
- Bois flottant
- Racines
- De grands morceaux de bois mort
- De vieilles feuilles
- Restes de bois coupés
- Brindilles et sarments de plantes ligneuses épineuses ou piquantes

Important: N'utilisez que du bois non traité, exempt de produits chimiques ou de peinture et dont les clous ou les vis ont été enlevés. De plus, n'utilisez pas de bois de conifères, car la résine peut, entre autres, coller aux membres fins des insectes

Outils:

- Gants de jardinage
- Scie, sécateur de jardin, sécateur d'arbre
- Eventuellement des râteliers à feuilles et des fourches
- Eventuellement des sacs de transport (par ex. vieux sacs IKEA), diables

Durée

2 périodes (avec collecte de matériel env. 4 périodes)

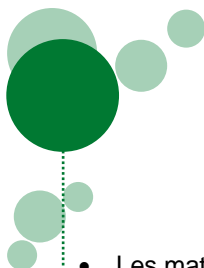
Liens PER

A 13 AC&M ; A 23 AC&M

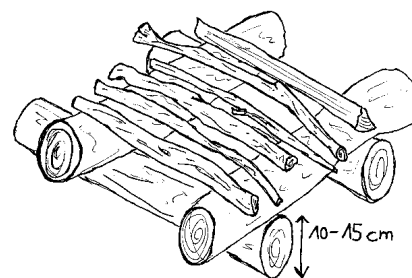
Possibilité de développer MSN 18 et 28

Les branches offrent un abri à diverses espèces animales, un endroit pour chercher de la nourriture ou même un lieu d'hivernage. La création d'un tas de branches favorise la mise en réseau avec la zone d'habitation, de sorte que les animaux se sentent libres et en sécurité dans leur zone de vie. Une option plus simple et plus rapide consiste à disposer de gros morceaux de bois mort.

- Commencez par préparer le terrain sur lequel le tas sera construit. Pour que l'eau ne s'accumule pas dans un éventuel abri de hérisson, remplissez les creux avec des copeaux de bois, du gravier, du sable ou des planches.
- La base du tas constitue une structure systématique avec un trou d'environ 30 x 30 x 30 cm. Il est préférable d'utiliser des bûches fendues, des morceaux de bois solides, etc. (voir la figure ci-après). On y ajoute un toit fait de branches plus fines ou de bûches. Ce cadre de base doit être stable afin qu'il ne s'effondre pas sous le poids du tas.
- Le trou doit être facilement accessible pour un hérisson. Il a besoin d'une ouverture de 10-15 cm de haut pour se faufiler dans le tas de branches.



- Les matériaux fins et grossiers peuvent maintenant être empilés de façon plus ou moins ordonnée selon les préférences. Les matériaux fins (feuillage, racines) assurent que peu d'eau de pluie pénètre dans le refuge et permet de conserver l'abri au sec. N'utilisez pas trop de matériaux fins pour que les animaux aient suffisamment d'espace et que les zones humides puissent sécher.
- Idéalement, la surface de base du tas est de 4 m² ou plus. Mais les tas plus petits apportent déjà une contribution importante à la biodiversité. La hauteur du tas dépend de sa base – les bords ne doivent pas être trop raides pour qu'aucun matériau ne glisse.
- Enfin, recouvrez si possible le tas de branches épineuses ou piquantes et de sarments pour dissuader les chats et autres animaux prédateurs. Cette couverture fixe également le matériau du dessous afin qu'il ne s'envole pas en cas de forts vents.



PUSCH



PUSCH

Couveuse de serpents

Si le tas de branches est destiné à être une couveuse de serpents, il est important d'installer beaucoup de matériel fin (restes de bois coupés, foin, feuilles) et de le fixer de part en part avec du matériel plus grossier comme des branches. Les couleuvres à collier et les lézards des souches aiment pondre leurs œufs dans des matériaux fins en décomposition et les font éclore grâce à la chaleur du tas qui pourrit. Un tel tas doit être à proximité d'une source d'eau. L'emplacement approprié d'un tas de branches pour les serpents varie selon l'espèce; les couleuvres à collier (se nourrissent d'amphibiens) préfèrent par exemple les zones humides. La couleuvre tessellée, la couleuvre d'esculape et la couleuvre vipérine aiment aussi couvrir leurs œufs dans des éléments en décomposition. D'autres espèces de serpents sont vivipares ou font éclore leurs œufs ailleurs. On peut trouver des informations complètes sur toutes les espèces de serpents indigènes (et d'autres reptiles et amphibiens) sur le site Internet du KARCH <http://www.karch.ch>.

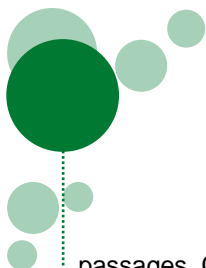


PUSCH

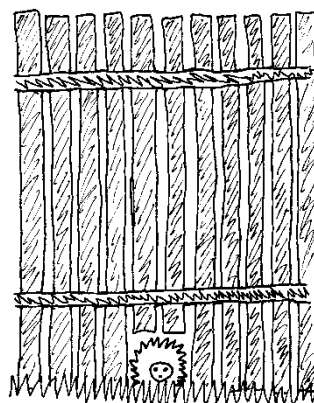
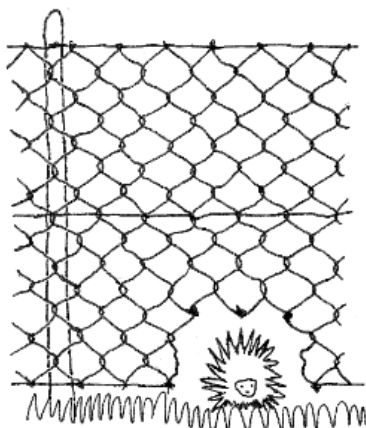
Attention: les tas de branches apportent toujours des nutriments dans une zone. Dans les zones (protégées) au sol pauvre, il faut donc être très attentif! Dans la mesure du possible, plusieurs tas de branches peuvent être aménagés sur le terrain de l'école afin d'accroître la mise en réseau.

Accessibilité pour les hérissons

Les cours d'école sont souvent clôturées de telle sorte que les animaux habitant dans de gros tas de branches, comme les hérissons, n'arrivent pas à passer sous la clôture. Dans la mesure du possible, les enfants peuvent rendre la cour de l'école plus accessible après la construction du refuge de branches, ce avec l'aide de l'enseignant et en accord avec les personnes responsables de l'entretien de la cour de l'école. Pour ce faire, on peut chercher les échappatoires dans les clôtures et, si nécessaire, scier ou découper des



passages. Ces passages doivent être d'environ 10 x 10 à 15 x 15 cm (voir illustration ci-dessous). Pour que les animaux les utilisent, les trous doivent mener aux espaces verts adjacents et être un peu cachés, sous une haie par exemple. Attention aux clôtures métalliques: il ne faut pas blesser les animaux avec les fils de fer saillants.



KATHARINA GENUCCHI, PUSCH

Bois mort

S'il n'est pas possible de construire un tas de branches, du bois mort couché peut également servir de petite structure. Mais de nombreux animaux vivant à proximité du bois préfèrent les éléments structuraux plus grands comme les vieux troncs d'arbres, les grosses racines ou le bois flottant. Les scarabées se nourrissent d'écorce ou de bois et sont directement dépendants du bois mort. Les animaux qui y habitent ensuite utilisent les couloirs et les grottes créés comme abris et couveuses, sans se nourrir directement du bois. Ces abris sont essentiels à leur survie. Ces habitants comprennent diverses espèces d'abeilles sauvages ou guêpes et mouches ou moustiques. De plus, les champignons, les lichens et les mousses vivent également du bois mort et constituent un enrichissement pour la biodiversité.

D'autres animaux en profitent encore. Les oiseaux par exemple se nourrissent des larves qui y vivent ou construisent leurs nids dans le bois mort. Les chauves-souris, les écureuils et les martres des pins utilisent aussi le vieux bois comme habitat dans des zones protégées. Comme ce bois ancien et mort disparaît de manière continue de nos écosystèmes ou qu'il est aussi évacué des forêts exploitées, de nombreux habitants doivent chercher de nouveaux habitats et trouvent un abri sûr dans de petites structures.

Informations - biodiversité

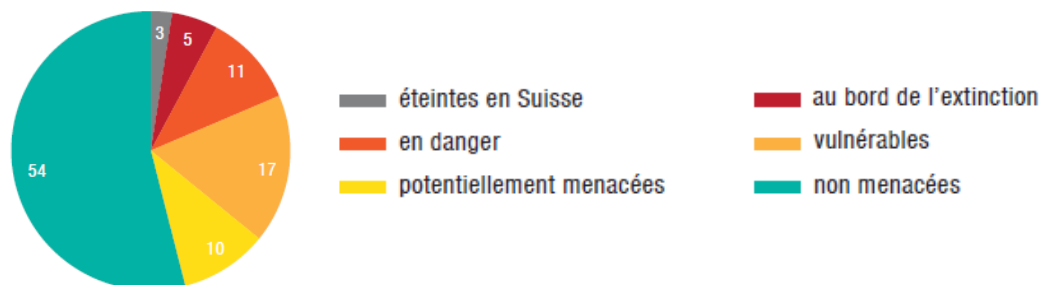
La biodiversité, c'est la diversité de la vie. Il s'agit notamment de la diversité génétique au sein d'une même espèce (sous-espèce animale, variété des plantes, différentes couleurs de cheveux), de la diversité des espèces (espèces d'arbres comme le hêtre, le sapin blanc, le chêne commun), de la diversité des milieux/écosystèmes (prairies sèches, plaines alluviales, buissons) et de l'interaction de ces trois niveaux.

La biodiversité joue un rôle important dans les écosystèmes et sans eux, nous ne pourrions pas vivre. Ils permettent entre autres de produire des aliments, de réguler la qualité de l'eau et de l'air, de se protéger contre les risques naturels (par ex. forêts protectrices) et de nous fournir des espaces de loisirs. Chaque élément d'un écosystème – chaque plante, chaque animal, chaque champignon et chaque micro-organisme – a certaines fonctions et interagit avec les autres éléments de l'écosystème. Si un lien est supprimé, sa fonction peut généralement être mieux compensée dans un écosystème biodiversifié.

Le paysage de la Suisse est fondamentalement très varié. Néanmoins, la biodiversité a considérablement diminué au cours des dernières décennies. De nombreux habitats ont perdu en qualité et en surface. Près de la moitié des habitats et un bon tiers des espèces animales, végétales et fongiques de la Suisse sont

menacés. Cela est dû à la présence de l'homme. Par exemple, les agglomérations et les moyens de transport se développent, nécessitent beaucoup de terres et fragmentent le paysage. L'agriculture s'est intensifiée, une grande partie des terres cultivées sont des monocultures où de nombreux pesticides et engrais sont utilisés. Les cours d'eau sont intensément utilisés et obstrués. De nombreux polluants sont rejetés dans l'eau et le sol. Les espèces exotiques envahissantes et les changements climatiques constituent un fardeau pour les espèces indigènes. Tout cela menace massivement notre qualité de vie et celle des générations futures. Il est urgent d'agir. C'est pourquoi la Confédération a élaboré la Stratégie Biodiversité Suisse et un plan d'action. Le plan d'action identifie les trois domaines d'action suivants: 1. Développement direct à long terme de la biodiversité; 2. Utilisation durable, valeurs économiques, engagement international et 3. Développement et transmission des connaissances. Les écoles peuvent également y apporter une contribution importante.

Bilan du degré de menace
(en %)



Degré de menace (en%) de 10'350 espèces animales, végétales et fongiques étudiées dans le cadre des listes rouges. Près de la moitié des espèces animales et végétales de Suisse sont menacées ou en voie de disparition (Source: OFEV, 2016).

Selon le premier rapport du Conseil mondial de la biodiversité (IPBES), la biodiversité décline fortement dans le monde. De plus, jamais auparavant tant d'espèces n'avaient été menacées d'extinction. Les impacts négatifs directs et indirects sur la biodiversité ont fortement augmenté au cours des cinquante dernières années. Les petites structures sont des éléments importants du paysage qui favorisent la biodiversité. Vues de manière isolée, elles sont de petites tailles, mais elles ont un effet important grâce à leur diversité. En tant qu'habitats semi-naturels, les petites structures remplissent des fonctions vitales pour de nombreuses espèces animales. Par exemple, les amas de pierres offrent des aires de retraite et de repos pour les lézards. La floraison permet aux abeilles et aux papillons de trouver plus facilement de la nourriture tout en favorisant les plantes indigènes comme les campanules, la sauge des prés ou les primevères. L'espace extérieur d'une école offre souvent une zone propice à d'autres petites structures outre les prairies fleuries ou les tas de pierres. De cette façon, vous pouvez également créer des tas de branches pour les hérissons ou des habitats utiles pour les animaux dans le jardin de l'école, ainsi que des structures en saule et des haies pour les oiseaux.

Les tas de branches et de brindilles offrent un habitat important aux animaux comme le hérisson, le lézard des souches, peut-être la couleuvre à collier, à de nombreux insectes et larves d'insectes ainsi qu'à d'autres petits animaux. Ces animaux ne trouvent presque plus d'abris dans la campagne dégagée ou dans les zones d'habitation bien ordonnées, pour se reproduire et élever leurs couvées ou pour trouver de la nourriture ou passer l'hiver. Les tas de branches sont assez simples à créer et le matériel est facilement disponible. Avec peu d'efforts, nous pouvons apporter une contribution importante à la biodiversité.

Questions juridiques

Comme les tas de branches sont de grandes structures, il est important de consulter la direction de l'école et la personne ou l'organisme responsable du terrain et de déterminer conjointement un emplacement approprié. Il est également important d'inclure les personnes responsables de l'entretien des terrains scolaires (concierges, commune, etc.) afin de prévenir les conflits.

Acquisition de matériel

Selon les possibilités, les enfants peuvent apporter eux-mêmes du matériel. On peut également le faire livrer par des structures spécialisées (ateliers, artisans). Si les enfants apportent eux-mêmes le matériel, ils peuvent le ramasser dans la cour d'école, dans une forêt voisine ou autres. Il est important de consulter à l'avance les personnes responsables de l'entretien du lieu en question. Si nécessaire, on peut demander l'aide d'un ou deux adultes supplémentaires (parents, employés de l'atelier) ou peut-être celle des enfants de l'école secondaire. Pour le transport du matériel, on peut utiliser par exemple des chariots (diablos) ou de vieux sacs IKEA. Sinon, les services communaux, la déchetterie, l'entreprise forestière, une entreprise horticole ou une pépinière proche peuvent souvent aider quand il s'agit de fournir et de livrer le matériel à l'école.

Lieu

Le tas de branches doit, dans la mesure du possible, être érigé sur un terrain non goudronné, dans un endroit calme du préau. Idéalement, le site devrait être à l'abri du vent et à proximité de structures existantes telles que haies, buissons, arbres, etc., car de nombreux habitants des tas de branches ne se déplacent que lorsqu'ils sont protégés par d'autres structures. Un tas de branches pour hérissons se situera préférablement à l'ombre, de sorte que l'animal ne se réveille pas trop tôt au printemps à cause du réchauffement du tas. En revanche, les endroits chauds, exposés au soleil, sont idéaux pour les reptiles. Les amas de branches pour les amphibiens et les sites de ponte pour les couleuvres et les lézards des souches seront idéalement implantés près de l'eau et en partie dans des zones d'ombre partielle.

Conseils pratiques

Afin de simplifier la construction du tas de branches, il est judicieux de trier les matériaux en fonction de leur taille avant la construction et, si nécessaire, de scier ou de couper des éléments sur mesure. Une bonne scie à bois vous permettra de couper le bois plus facilement. Si la taille du groupe le permet, une partie des enfants peut commencer à construire pendant que l'autre partie décharge, coupe et trie le bois. En outre, il est préférable de constituer un tas de branches pour les hérissons en automne, avant qu'ils ne se retirent pour hiberner.

Entretien

Les mesures d'entretien ne doivent être entreprises qu'entre début mai et mi-juin et entre début septembre et mi/fin octobre. Entre les deux, il peut y avoir des animaux en hibernation, et en été, la couvée d'un serpent ou d'un lézard. Comme le tas se décompose lentement, vous pouvez ajouter de nouveaux matériaux tous les deux ans.

Une autre possibilité est de construire un nouveau tas près de l'ancien. S'il reste une bordure d'herbe ou une ancienne bande d'herbe autour du tas, cela assure une protection supplémentaire aux animaux. Cependant, le tas ne doit pas trop grossir ni devenir envahissant. Si tel est le cas, les plantes peuvent être enlevées avec précaution, si possible sans blesser un animal. Avant de tondre, vérifiez soigneusement à l'aide d'un râteau à feuilles si un hérisson s'y repose.

Suites possibles

Liens PER

MSN 18 et 28

Les élèves s'asseyent en petits groupes près du tas de branches. Au début, ils attendent tranquillement et observent ce qui se passe - peut-être qu'un oiseau s'aventurera près d'eux. Ensuite, ils examinent attentivement le tas. Ils regardent par exemple entre les plantes environnantes et sous les branches du dessus. Quels sont les animaux présents dans le refuge? Combien d'insectes, d'araignées, de vers, d'amphibiens, ... les élèves découvrent-ils? Dans cette activité, il est très important de ne pas déranger les animaux réfugiés dans le tas!

Liens PER (cycle 2)

MSN 28

Les élèves construisent un «tunnel à traces» ou un «piège à empreintes» avec de l'argile, et l'aménagent près du tas de branches. Avec un peu de chance, les premiers animaux trouveront bientôt leur chemin dans le tunnel.

Les instructions pour la construction d'un tunnel sont disponibles en allemand seulement sur le site du Musée de la nature de Thurgovie:

<https://naturmuseum.tg.ch/public/upload/assets/59840/BauanleitungTippsSpurentunnelKleinsaeugetiere.pdf>

● Créations aux couleurs de la nature

Cycles 1 et 2

Durée

A partir de 1 période

Liens PER

A11AV ; A13AV ; A21AV ; A 23AV

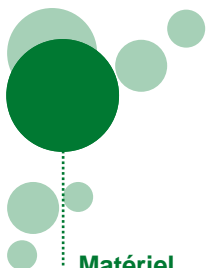
Déroulement

Pour commencer, l'enseignant part avec sa classe à la découverte de l'enceinte de l'école: combien de couleurs différentes la classe observe-t-elle? Combien de teintes de marron existe-t-il? Combien de teintes de vert? Le jaune des pissenlits est-il le même que le jaune des feuilles mortes? La classe peut-elle retrouver toutes les couleurs de l'arc-en-ciel dans l'enceinte de l'école? Après le moment de découverte, les enfants créent seuls ou en petits groupes à l'aide des couleurs de la nature l'une des variantes ci-dessous.

Encadrer la nature



© FABIENNE SPAHN WWF SUISSE



Matériel

- Cadre en papier ou en carton

Les enfants reçoivent des cadres en papier et explorent l'école. Le but est d'être particulièrement attentif aux couleurs (une fleur rouge, les différentes teintes de vert d'un arbre, etc.). Une fois que les enfants ont trouvé quelque chose de particulier, ils l'encadrent ou tiennent le cadre devant afin de mettre leur découverte en valeur. L'ensemble de la classe peut ensuite procéder à un vernissage où on découvre toutes les œuvres d'art trouvées. S'il n'est pas possible de fixer un cadre, un enfant du groupe qui présente tient le cadre devant l'œuvre afin de permettre à tous de regarder au travers. Cette méthode permet de montrer tout un paysage ou de jolies fleurs sans devoir les cueillir.

Land-art



© DINA GEBHARDT WWF SUISSE

Matériel

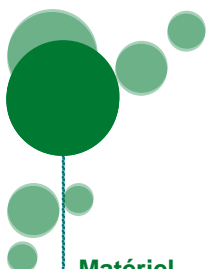
- Divers matériaux naturels

Les enfants récoltent des matériaux naturels de leur choix et s'en servent pour créer une œuvre d'art dans la nature. Il est par exemple possible ici de trier les matériaux par couleur et de représenter un animal imaginaire ou de construire une maquette, etc. La classe peut réaliser ensemble une œuvre, mais il est aussi possible de répartir les enfants en groupe et d'ensuite faire un vernissage.

Mise en scène nature



© FABIENNE SPAHN WWF SUISSE



Matériel

- Divers éléments naturels
- Papier
- Colle

Les enfants imaginent un paysage. Il peut ici s'agir d'un lieu de fiction, d'une petite scène avec Mara la souris et ses amis ou d'une image d'un livre qu'ils lisent en classe. Plutôt que de représenter le décor à l'aide de peintures, les enfants recherchent des éléments naturels dans les couleurs correspondantes et les collent sur une feuille de papier. Ainsi, un pissenlit peut représenter le soleil, une feuille rouge peut faire office de pull ou des feuilles mortes représenter le sol.

Peindre avec des couleurs de la nature



© DAMIAN GRIFFEL WWF SUISSE



© FELIX DIETRICH, WWF SCHWEIZ

Matériel

- Divers éléments naturels
- Mortier
- Colle à papier (vous pouvez préparer la colle vous-même en mélangeant de l'eau à de la farine dans les mêmes quantités. Il faut remuer jusqu'à avoir éliminé tous les grumeaux.)
- Eau
- Récipient pour mélanger (vieux pot de confiture, par exemple)
- Cuillère
- Papier pour peindre
- Pinceau

Pour peindre, on peut facilement retirer de la couleur de nombreux matériaux naturels. Le plus simple est de prendre une fleur ou une feuille et de la frotter sur du papier pour obtenir une mosaïque de couleurs variées.

Afin de créer des aquarelles naturelles, les enfants peuvent broyer, à l'aide du mortier, le plus finement possible les éléments naturels récoltés. La poudre ainsi obtenue doit ensuite être mélangée avec une quantité équivalente d'eau. Pour obtenir une peinture plus épaisse, il est possible d'ajouter une petite quantité de colle. Les proportions de mélange des matériaux naturels: eau: colle est d'environ 10:10:1, mais elles peuvent varier selon le matériau utilisé. Dans l'idéal, il faut ajouter de petites quantités d'eau et de colle au fur et à mesure afin de déterminer les meilleures proportions de mélange pour chaque peinture. Plus le matériau est humide, moins il faudra lui ajouter d'eau. Vous trouverez [ici](#) des idées de quels matériaux utiliser pour obtenir quelle couleur. Il est également possible de peindre sur des pierres plutôt que du papier.

Langues

● Inventer une histoire dans laquelle se trouvent des objets naturels

Cycle 1

Matériel

- Images (photos ou dessins d'endroits sur le terrain de l'école)
- Papier
- Crayons de couleur

Durée

1-2 périodes

Liens PER

L1 11-12

Les élèves sont divisés en groupes de deux et l'enseignant remet à chaque groupe l'image (photo ou dessin) d'un endroit sur le terrain de l'école. Les groupes cherchent l'endroit représenté sur la photo/dessin. Une fois qu'ils l'ont trouvé, ils y cherchent un objet naturel intéressant, le dessinent et rapportent le dessin en classe. La classe crée ensuite ensemble une histoire dans laquelle tous les objets que les groupes ont apportés avec eux sont mentionnés. L'histoire pourrait être, par exemple, une aventure de Mara la souris.

● Alphabet de la nature

Cycle 1

Matériel

- Papier coloré
- Colle
- Crayons de couleur
- Une grande nappe

Durée

A partir de 1 période

Liens PER

L1 11-12 ; MSN 18

Introduction

Mara la souris connaît la cour de récréation comme sa poche. Elle n'a pas le choix pour savoir précisément quand elle trouvera à manger, où elle pourra jouer, se reposer et où il est dangereux de se promener. En automne, les arbres changent de couleur. Mara aime se coucher sous le bouleau et observer les feuilles qui tombent. Mais attention au cocker du concierge, il faut être prudent! A présent, nous allons voir si nous aussi nous connaissons bien notre cour d'école.

Déroulement

L'enseignant étale une nappe sur le sol d'un endroit calme de l'école. Les enfants vont récolter séparément jusqu'à trois matériaux différents. Lorsqu'un enfant a trouvé trois éléments, il vient les déposer sur la nappe devant lui. Une fois que tous les enfants sont revenus à la nappe, chacun se place devant la rangée de matériaux qu'il a trouvé. Si un enfant ne connaît pas le nom d'un des éléments, les autres peuvent l'aider. Si aucun enfant ne connaît la réponse, l'enseignant les aide (à vous de décider ici comment vous souhaitez

nommer l'objet. Par exemple, si vous reconnaissez que l'une des feuilles est une feuille d'érable, vous pouvez le préciser. Si vous ne savez pas de quel arbre il s'agit, retenez simplement le nom de feuille.) La classe détermine la première lettre du nom de chaque élément et trie ensuite les matériaux. Si aucun objet n'a pu être trouvé pour certaines lettres, les enfants réfléchissent à un nom de plante, d'animal ou autre correspondant. Essayez si possible de ne pas citer d'espèces exotiques mais plutôt des espèces que l'on peut rencontrer localement. Si les enfants n'ont vraiment pas d'idée, ils peuvent aussi citer un autre mot dans lequel la lettre est simplement présente.

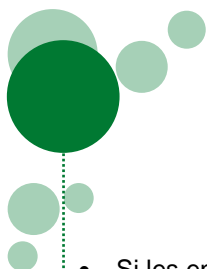
Puis chaque enfant crée son propre alphabet de la nature en choisissant un objet pour chaque lettre, en le collant sur une feuille colorée et en écrivant son nom au-dessous. La première lettre doit ici être bien mise en avant. Si l'enfant choisit quelque chose qu'il n'est pas possible de coller (par exemple une espèce d'animal, un arbre ou une roche), il peut représenter l'objet à l'aide d'autres matériaux naturels, le dessiner ou même en coller une photo. Il est ensuite possible de former un carnet avec les différentes pages. Les élèves peuvent ainsi non seulement réviser l'alphabet, mais aussi apprendre les noms de certaines espèces animales et végétales.

Idées pour l'alphabet de la nature

A	abeille, aigle, abri	N	noix, nuage
B	bouleau, blaireau, bois, brindille	O	ortie, orme, oiseau
C	cocker, champignon, coquelicot, chouette	P	pierre, plume, pissenlit, perce-oreilles
D	dahlia, demoiselle	Q	quille, queue
E	érable, épicéa, épine, écorce, escargot	R	roche, raisinets, rose
F	fourmi, feuille, fouine	S	sauterelle, sable, sapin
G	galet, guêpe, geai	T	terre, trèfle, têtard, toboggan
H	hêtre, hérisson, hysope, hermine	U	ululement, ululation
I	iris, insecte,	V	verre de terre, violette, vent
J	jonquille, jacinthes, jasmin, joubarbe	W	w.-c., William
K	kiwi, kaki	X	xylophone,
L	lierre, limace	Y	yoga, yourte
M	marguerite, moineau, mousse, mille-pattes	Z	zigzag

Variantes

- Une lettre est attribuée à chaque enfant qui va ensuite créer une page de l'alphabet de la nature. On attribuera une deuxième lettre aux enfants les plus rapides jusqu'à ce que l'ensemble de l'alphabet soit terminé. Les différentes pages peuvent ensuite être affichées en classe.
- Si la classe n'a pas encore appris tout l'alphabet, les enfants peuvent commencer par ne rechercher que des matériaux pour les lettres qu'ils connaissent, puis créer les pages correspondantes et ajouter de nouvelles pages par la suite, et ce au fur et à mesure de l'activité.



- Si les enfants n'ont pas encore appris l'alphabet du tout, ils peuvent créer un journal de la nature pendant un ou plusieurs jours de la semaine d'action. Les enfants collectent pour cela des éléments naturels et s'en servent pour: représenter ce qui leur a le plus plu dans la journée, quelles plantes et quels animaux ils ont découvert, etc. Pour finir, chaque enfant explique brièvement à l'enseignant ou à l'ensemble de la classe ce qu'il a voulu représenter.

Mots croisés

Cycle 2

Matériel

Feuilles de mots croisés

Stylos

Craie

Feuilles A4 vierges

Durée

2 périodes

Compétences

L1 22

L'enseignant prépare des mots croisés sur le thème de la cour de récréation. Sur <https://www.educol.net/crosswordgenerator.php>, par exemple, vous pouvez créer votre grille de mots croisés.

Exemples de questions

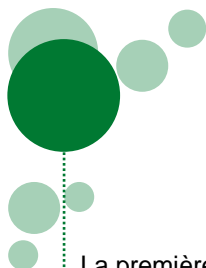
- Combien y a-t-il d'arbres dans la cour de l'école?
- De quelle couleur est la grosse pierre entre le châtaignier et la clôture?

Les élèves reçoivent une feuille (seuls ou en groupes) avec les questions et les mots croisés et cherchent les réponses dans le préau. Ils remplissent les réponses dans la grille et écrivent une réponse plus développée correspondant à chaque question en une phrase au verso, par exemple: «Il y a sept arbres dans la cour d'école», tandis que l'enseignant dessine le mot croisé à la craie dans la cour. Au signal de l'enseignant, tout le monde se réunit, discute des solutions et ajoute les réponses dans le mot croisé dessiné. S'il y a un mot-clé, il est discuté ensemble.

Les enfants choisissent ensuite un mot dans le mot croisé, seuls ou en groupes de deux, et écrivent un cinquain à onze mots sur ce thème. Pour les aider, notez tous ensemble la structure du cinquain:

Cinquain

Le cinquain est composé de cinq vers et de onze mots. Les mots ne doivent pas forcément rimer.



La première ligne contient un mot (un nom, par exemple: une odeur, une humeur, un thème).
Sur la 2e ligne, il y a deux mots (le mot de la première ligne est décrit plus en détail, par exemple par un objet ou une personne).
Sur la 3e ligne, il y a trois mots (le mot de la première ligne est décrit plus en détail: où et comment est l'objet, que fait la personne?)
Sur la 4e ligne, il y a quatre mots (avis personnel sur le mot de la première ligne, écrire quelque chose à propos de soi).
La 5e ligne se compose d'un mot (comme une conclusion du cinquain, bilan).

Exemple:

Arbres
Châtaignes tilleuls
Grands et verts
Offrent ombre en été
Beaux

Les élèves peuvent également faire un dessin en s'inspirant du cinquain terminé.
Ensuite, chaque enfant présente son cinquain à la classe. Une souche d'arbre, une grosse pierre, un escalier ou quelque chose de semblable peut servir de podium pour la présentation.

● Prépositions de lieu

Cycle 2

Matériel

- Bandes de papier colorées
- Rubans adhésifs
- Crayons
- Appareil photo
- Fiche de travail pour associer les termes du français dans la langue étrangère

Durée

1–2 périodes

Liens PER

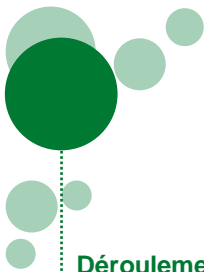
L2 et 3 22 ; L2 et L3 24

Introduction

L'enseignant écrit le nom d'objets qui se trouvent dans la cour de récréation dans la langue étrangère souhaitée sur des bandes de papier colorées. Puis il les colle sur les objets en question. Il prépare également une fiche sur laquelle sont écrits d'un côté les noms des objets choisis en français et de l'autre, leur nom dans la langue étrangère. Les termes ne doivent pas être écrits dans le même ordre dans les deux langues afin que les élèves puissent relier les mots à leur traduction.

Exemple: relie les mots allemands avec la traduction correspondante en français.

der Baum		la pierre
die Wand		l'arbre (m)
der Stein		le mur



Déroulement

Les enfants forment des groupes de deux et reçoivent une fiche de travail et des crayons. Ils peuvent commencer par relier les mots qu'ils connaissent déjà. Si les enfants ne connaissent pas un mot, ils peuvent chercher l'objet en question avec l'étiquette colorée dans la cour de récréation. Une fois que tous les enfants ont terminé, l'enseignant corrige la fiche de travail avec toute la classe.

La classe répète ensuite les prépositions de lieu (dans, devant, sur, sous, derrière, entre, à côté de, à droite de, etc.) qu'elle a déjà étudiées. L'enseignant place alors un crayon près d'un objet avec une étiquette colorée dans la cour de récréation et les enfants décrivent en une phrase complète où le crayon se trouve.

Exemple: «Der Stift ist vor dem Stein.», «The pencil is under the leaf.», etc. Il est éventuellement possible d'introduire une nouvelle préposition.

Les groupes de deux reçoivent ensuite une nouvelle feuille de papier vierge. Les groupes parcourent la cour de récréation et les enfants placent à tour de rôle le crayon près d'un objet ayant une étiquette colorée. Le deuxième enfant fait alors une phrase dans la langue étrangère pour décrire la situation du crayon et écrit sa phrase sur la feuille. A la fin, les enfants rendent la feuille à l'enseignant pour qu'il la corrige.

Chaque groupe choisit ses trois endroits préférés et prend une photo du crayon à ces endroits. L'enseignant réalise une fiche de travail à partir des photos pour que les élèves puissent ensuite réviser les prépositions en classe.

Variantes

- Ces activités peuvent également être des activités de français pour les classes qui n'apprennent pas encore de langue étrangère.



Sciences humaines et sociales: citoyenneté

● Jeu de stratégie - la forêt appartient à tous⁷

Cycle 2

En particulier pour les élèves plus âgés et les classes qui ont déjà abordé le sujet du développement durable.

Matériel

- Grand espace de jeu, idéalement herbeux
- 5 pneus
- 1-2 cordes de 20 mètres
- 50 bâtons d'env. 50 cm de long (demander aux enfants d'en ramasser au préalable dans le cadre de leurs devoirs)
- Env. 50 pions (quilles, plots, bouteilles de plastique (à alourdir à l'aide de sable ou de pierres) ou pions normaux sur un support stable)
- Cartes illustrées (voir annexe 1)

Durée

2-3 périodes

Liens PER

FG 26-27

Introduction

Ce jeu se base sur l'expérimentation de pensée économique et écologique «The Tragedy of the Commons» ou «Tragédie des biens communs» par William Forster Llyod (1823) et Garrett Hardin (1968). Elle aborde la problématique des ressources limitées utilisées par tous qui s'épuisent en raison des intérêts personnels de chaque individu, ce qui entraîne des désagréments pour tous. Les exemples s'étendent des restes de nourriture oubliés dans le réfrigérateur commun de la salle des maîtres, à la surpêche et au dérèglement climatique, en passant par le littering sur la voie publique. Vous trouverez des explications détaillées sur la «Tragédie des biens communs» [ici](#) en anglais ainsi qu'une illustration des communs [ici](#).

Préparation

Avec la corde, l'enseignant délimite un grand cercle au centre du terrain de jeu. Il y plante dix bâtons et place encore un bâton au sol à côté de chaque bâton planté pour obtenir un total de vingt bâtons dans le cercle. Les bâtons restants sont déposés à l'extérieur du cercle. Il répartit les cinq pneus autour du cercle et place pour commencer un pion dans chaque cercle. La classe se divise en cinq groupes qui se placent chacun vers un pneu.

Déroulement

Chaque groupe constitue une communauté villageoise qui vit dans son village (pneu). Tous les villages cherchent le bois (bâton) de la forêt (centre de la corde) et l'utilisent pour faire du feu, construire des maisons et pour fabriquer des outils. Chaque arbre planté (bâton à la verticale) donne chaque année (chaque tour) un morceau de bois d'abattage (bâton au sol). Comme la population des villages augmente chaque année, il

⁷ Adapté de «Die Erbgemeinschaft und Ihr Wald» tiré du dossier «Forstliche Bildungsarbeit – Walpädagogischer Leitfaden nicht nur für Förster», et par le Ministère bavarois de l'Alimentation, de l'Agriculture et des Forêts (2009).



faut plus de bois chaque année. Le maître du jeu (l'enseignant) annonce chaque année de combien de bois chaque village va avoir besoin pour l'année à venir: pendant la première année, un village a besoin de deux morceaux de bois (deux bâtons), trois la deuxième année, quatre la troisième, etc. L'objectif de chaque village est de pouvoir couvrir ses besoins en bois le plus longtemps possible. Pour illustrer la croissance, on ajoute pour chaque année un pion dans le cercle.

Après chaque tour, la communauté villageoise utilise tous les morceaux de bois récoltés, sauf un. En contrepartie, elle reçoit une carte qui illustre à quoi a servi le bois récolté (feu, pont, école, etc.). Les morceaux de bois utilisés sont redonnés au maître du jeu qui les place sur le tas avec les bâtons en trop. Les villageois peuvent alors décider ce qu'ils souhaitent faire du bâton qu'ils n'ont pas utilisé:

1. le stocker dans une réserve privée dans le village ou
2. le planter pour avoir un nouvel arbre dans la forêt (le bâton est planté dans le cercle), pour obtenir plus de bois d'abattage l'année suivante.

Une fois que tous les villages ont décidé de ce qu'ils souhaitent faire avec leur bâton, le maître du jeu place de nouveau un bâton du tas à côté de chaque arbre planté dans le cercle. Le deuxième tour commence alors.

Il est recommandé de procéder à un tour d'entraînement afin de contrôler que tous ont bien compris les règles du jeu. La véritable partie commence ensuite et tous les enfants vont essayer de survivre le plus d'années possibles en tant que communauté, jusqu'à ce que la forêt soit complètement déboisée.

L'enseignant discute avec les élèves de ce qui s'est passé, de la raison pour laquelle cela s'est passé ainsi, de comment ils se sont sentis et évoque d'éventuelles possibilités d'agir différemment. Les groupes ont parfois l'idée d'aller voler les stocks d'autres villageois ou d'anéantir certains villages si cela n'a pas été explicitement interdit au préalable. Dans ce cas, la classe débat pour savoir si ce genre de comportement doit être permis ou non.

Différentes approches de solution⁸

Les approches de solutions évoquées sont proposées aux communautés villageoises comme mesures pour le tour suivant. Chaque village peut déterminer s'il souhaite ou non appliquer ces mesures et quand. Selon le nombre de tours qu'il est possible de réaliser, le jeu peut éventuellement reprendre du début après qu'une ou plusieurs approches de solution aient été testées afin de voir combien de temps les communautés pourraient désormais survivre. Il est ensuite possible de chercher d'autres solutions.

Dans une version plus poussée du jeu, l'enseignant peut définir des coûts uniques pour certaines mesures qui doivent être prises avant de pouvoir économiser du bois. A cet effet, des cartes illustrées sont à disposition et seront distribuées lorsqu'un village met en œuvre une de ces mesures.

- Tous plantent avec le bâton restant un nouvel arbre dans la forêt. La classe peut débattre de comment cela peut être réalisé. Des **contrôles sociaux** sont-ils nécessaires? Si par exemple, un des groupes ne désire pas planter son bâton, les autres groupes peuvent voter pour déterminer si le maître du jeu doit se saisir du bâton ou non (incitation négative). Ou bien, à l'inverse, est ce que chaque village qui replante un bâton dans la forêt doit recevoir un bâton de la part du maître du jeu (incitation positive)?
- **Conquête de nouvelles forêts.** Le déroulement du jeu tel qu'il est décrit précédemment permet à tous les villages de survivre à long terme dans la mesure où chaque village plante un nouvel arbre à chaque

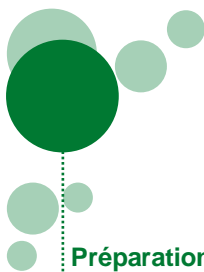
⁸ https://www.iconomix.ch/fileadmin/user_upload/iconomix/mat/fr/m06_article_specialise.pdf

tour. Afin de compliquer un peu le jeu, l'enseignant peut introduire une règle qui limite la forêt à un maximum de 25 arbres plantés, autrement, elle serait trop dense et les rendements baisseraient. Cette règle permet rapidement de constater que la forêt ne suffira pas pour la survie d'une population en croissance, même si tous les villages plantent du bois chaque année. Il faut donc plus de place pour la forêt. Si cette solution est choisie, l'enseignant définit une nouvelle zone de forêt à l'aide de la deuxième corde. On peut alors y planter les bâtons restants pour lesquels il n'y avait pas de place dans la première forêt. Il est possible de définir des coûts de départ, par exemple en imposant à toutes les communautés de se mettre d'accord sur le fait que chacune d'elle devra cette année-là collecter et utiliser un morceau de bois supplémentaire correspondant aux outils nécessaires.

- **Réduire la consommation de bois.** Même avec une forêt supplémentaire, la consommation de bois croît sans cesse. En mettant en place des technologies⁹ plus efficaces (par exemple: chauffage solaire, chauffage au biogaz, meilleure isolation etc.) ou en se satisfaisant de moins et de de maisons plus petites, les communautés villageoises peuvent réduire leur consommation de bois. Avec cette approche, la consommation de bois n'augmente par exemple qu'un tour sur deux. Cette mesure peut être mise en place individuellement par chaque village. La mise en place de telles technologies peut par exemple coûter une fois deux morceaux de bois.
- **Fusionner tous les villages.** Chacun des cinq villages a une école, une administration, une police et a chaque année besoin de bois pour les entretenir. Si tous les villageois vivaient dans un même grand village, ils pourraient tous utiliser les mêmes bâtiments publics et ainsi réduire la consommation de bois par habitant. Tandis qu'individuellement, les cinq villages auraient chacun besoin de quatre morceaux de bois la troisième année, un grand village commun ne consommerait que 15 morceaux de bois au lieu de 20. Pour cette mesure aussi, tous les villages doivent être d'accord. Il est cependant par exemple possible que seuls deux villages fusionnent.
- **Ralentir la croissance démographique.** Malgré les économies entraînées par les nouvelles technologies et l'utilisation en commun des ressources, la consommation de bois augmente en fonction de la croissance démographique. La croissance – et ainsi la consommation – peut être ralentie, notamment grâce à des moyens de contraception, la mise en place de l'égalité homme-femme¹⁰ ou encore grâce à un contrôle des naissances (notamment la politique de l'enfant unique). Quels sont les avantages et les inconvénients d'une telle politique? Que se passe-t-il au niveau de la population dans le cadre de la politique de l'enfant unique (la population diminue), et dans le cas d'une politique de deux enfants (la population stagne)? Chaque famille pourrait-elle avoir un contingent d'enfants pouvant être négocié si certaines familles voulaient plus ou moins d'enfants? Il s'agit ici encore d'une mesure que les villages peuvent introduire individuellement.
- **Privatiser la forêt.** Si chacun sait qu'il devra vivre l'année suivante avec ce qu'il aura laissé cette année, on sera plus enclin à veiller à une utilisation durable de la forêt. Si un village choisit cette option, il reçoit un cinquième de la forêt avec cinq arbres au maximum et seuls ses habitants pourront utiliser ces arbres mais ils n'auront également plus accès au reste de la forêt. Quels sont ici les avantages et les inconvénients? Les communautés les plus riches peuvent-elles acheter des parcelles de forêt des communautés les plus pauvres? Que se passe-t-il si un village a entièrement épuisé sa forêt? Doit-il être anéanti? Les villageois peuvent-ils travailler pour d'autres villages et ainsi gagner un peu de bois?

⁹ <https://www.strom.ch/fr/connaissances-sur-lenergie/energies-renouvelables>

¹⁰ Zoom sur la situation en Afrique <https://www.gatesfoundation.org/goalkeepers/report/2019-report/#ExaminingInequality>



Préparation et suivi

Cette activité peut être utilisée comme introduction et/ou pour conclure des thématiques comme: le changement climatique, la protection de l'environnement ou la formation au développement durable. La classe réfléchit à des situations similaires tirées du quotidien des enfants (par exemple le littering, le respect des règles en classe ou en forêt, l'utilisation de la cour de récréation). L'enseignant peut également mettre en place une semaine test en accord avec le concierge durant laquelle, les élèves sont responsables de leur salle de classe. Sera-t-il encore possible de poursuivre les cours à la fin de la semaine?



Sciences de la nature

Les animaux en automne

Cycle 1

Matériel

- Images d'animaux
- Pommés de pin et autres éléments naturels

Durée

1–2 périodes

Liens PER

MSN 18 ; A 11

Introduction

«Observez la cour de récréation. En quelle saison sommes-nous, et à quoi le remarquez-vous? Quand vient l'automne, Mara la souris et ses amis se préparent pour l'hiver. Chaque animal a sa propre stratégie. Que faites-vous en hiver que vous ne faites pas en été? Savez-vous ce que les animaux s'appêtent à faire ?»

Astuce: la classe peut également réaliser cette activité au printemps et aborder le sujet du retour des animaux de leurs quartiers d'hiver.

Déroulement

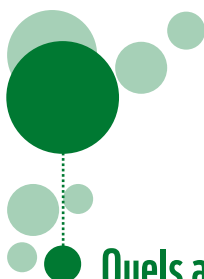
Les élèves explorent la cour de récréation avec pour objectif de rechercher quelque chose en lien avec l'automne; par exemple des feuilles colorées, des glands, du brouillard, des châtaignes, etc. Les enfants peuvent se montrer les uns aux autres ce qu'ils ont trouvé ou discuter tous ensemble des indices qu'ils ont observé.

L'enseignant utilise l'exemple de quatre à six animaux qui ont des stratégies différentes pour passer l'hiver et illustre comment Mara la souris et ses amis modifient leur comportement lorsque les températures baissent lentement et que les jours raccourcissent. Il présente à la classe les photos des animaux choisis. Par exemple: la souris fait des provisions, le hérisson hiberne, l'écureuil hiverne, la grenouille s'engourdit, les hirondelles migrent vers le sud, le cerf développe un manteau d'hiver épais et les mésanges charbonnières mangent en hiver des baies et des graines plutôt que des insectes. Vous trouverez des informations pour les enfants au sujet des différentes stratégies d'hiver des animaux [ici](#).

L'enseignant peut également fabriquer de petites figurines des espèces d'animaux choisies ou utiliser des marionnettes et laisser les enfants interviewer les animaux au sujet de leurs stratégies d'hiver.

Les enfants partent ensuite à la recherche de pommés de pin et d'autres éléments naturels. Chaque enfant s'en sert pour créer un animal. Si les enfants souhaitent ensuite laisser les animaux dans la classe ou les emporter chez eux, il est possible de fixer les différents éléments à l'aide de colle et de décorer les créations au feutre, avec du ruban ou de la peinture. Veillez cependant à ne pas utiliser de matériaux supplémentaires si vous souhaitez laisser les travaux dans la cour de récréation! Vous trouverez des exemples de créations [ici](#).

Les enfants montrent à l'aide de leur figurine ce que les animaux font en automne. Par exemple: le hérisson mange encore quelques vers de terre, puis il dit «Au revoir!» et disparaît sous un tas de feuilles pour y dormir. La souris et l'écureuil ramassent avidement des noix et les cachent. Le cerf change de pelage. On peut l'illustrer en enroulant le cerf dans un peu de mousse. Les enfants peuvent ensuite jouer librement avec leurs figurines.



Quels animaux et quelles plantes dans quel habitat? – Chasse aux espèces

Cycles 1 et 2

Matériel

- Des cartes illustrées plastifiées des habitats (voir annexe 2)
- Eventuellement des photos des animaux vivant dans les différents habitats
- Craie
- Cordes ou cerceaux
- Bande de marquage

Durée

20-30 minutes

Compétences

MSN 18 et 28

Cette proposition est un extrait du matériel pédagogique «Artenfangis», développé dans le cadre du programme Biodiversité à l'école, de la Fondation Pusch, disponible uniquement en allemand:

<https://www.pusch.ch/biodiv/unterrichtsmaterial>.

Dans la chasse aux espèces, les enfants apprennent à connaître les différentes espèces animales et leurs habitats et comment les relier les unes aux autres. Dans l'approfondissement facultatif du cycle 2, les élèves découvrent comment différents habitats disparaissent et comment la biodiversité diminue en conséquence.

Introduction

A l'aide d'images plastifiées de différents habitats, l'enseignant introduit le sujet de la biodiversité (voir les images ci-après).

Les enfants doivent énumérer les animaux présents dans ces habitats.

Ensemble, les lacunes dans les connaissances sont comblées et l'apprentissage se construit sur les bases connues. L'enseignant vérifie si chaque enfant connaît au moins un animal de l'habitat.

Déroulement du jeu

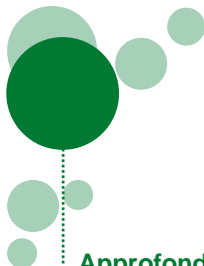
Avant le début du jeu, l'enseignant étale les images des habitats sur le sol à une distance de quelques mètres les unes des autres. A l'aide de craie, une corde ou un cerceau, on entoure chacune de ces images. Les règles habituelles du jeu de capture s'appliquent: un chasseur poursuit les autres enfants. Dans la chasse aux espèces, les enfants incarnent des animaux et le chasseur est un omnivore qui veut manger les autres animaux. Selon la taille de la classe, deux omnivores peuvent également être désignés. Les autres enfants peuvent échapper au prédateur en se retirant dans les habitats. Pour pouvoir pénétrer dans un habitat, les enfants doivent nommer un animal qui vit dans l'espace correspondant. Si l'omnivore est plus rapide et attrape sa proie, celle-ci devient le nouveau chasseur.

Un exemple pour mieux visualiser: Nicolas veut échapper au prédateur et cherche refuge dans l'habitat «prairie». Avant d'entrer, il crie à haute voix: «papillon». Comme on trouve des papillons dans l'habitat prairie, Nicolas est autorisé à entrer dans cette zone sûre où l'omnivore ne peut le manger.

L'habitat prairie était déjà occupé par Lena. Elle doit quitter l'environnement qui la gardait en sécurité et trouver un nouvel abri.

Vérification des résultats

Echange avec toute la classe: quelles nouvelles espèces les enfants ont-ils découvertes? Quels habitats connaissent-ils maintenant? Quels animaux vivent dans quel habitat?



Approfondissement pour le cycle 2 – pertes d'habitats

Les lieux de refuges disparaissent de plus en plus. Sur le terrain de jeu, des habitats sont donc supprimés. Dans les autres habitats, 2 enfants sont désormais autorisés à séjourner en même temps. On est bien à l'étroit dans un refuge. Réflexion: comment avez-vous ressenti la disparition des habitats? Transfert sur l'intervention humaine qui entraîne la perte des habitats.

Méthode pédagogique

Pour les jeunes enfants en particulier, l'apprentissage en mouvement est une approche passionnante pour acquérir de nouvelles connaissances et en même temps répondre à leur besoin naturel de bouger. Les enfants découvrent les habitats de manière ludique: en incarnant les habitants d'un habitat, ils découvrent activement les habitats. Ils s'identifient à un animal choisi de manière individuelle et le relie à l'habitat correspondant. Cette relation favorise une approche consciente de la nature.

La chasse aux espèces est particulièrement adaptée comme introduction au thème de la biodiversité en éveillant la curiosité des enfants. Mais il est également possible d'y jouer de temps en temps pour consolider les connaissances.

Matériel d'accompagnement à la proposition d'activité (illustrations annexe 2)

Habitats	animaux qu'on peut trouver dans l'habitat (ex. typiques, liste non-exhaustive)
Prairies fleuries	abeilles, papillons, coccinelles, chrysopes
Tas de branches	hérissons, belettes, scarabées, larves de scarabées, fourmis
Amas de pierres	lézards, orvets, crapauds, tritons alpestres, lichens
Lit d'un ruisseau	poissons, puces d'eau, gammares, larves d'insectes, larves de salamandres tachetées
Sol	vers de terre, souris, scarabées, larves de scarabées, escargots, isopodes
Bois mort	scarabées, larves de scarabées, oiseaux (par ex. pics épeiches, chouettes), mousses, lichens, champignons
Etang	crapauds, grenouilles, têtards, tritons, larves d'insectes (par ex. larves de libellules), poissons
Sols sablonneux	abeilles sauvages nichant au sol, bourdons
Murs de pierres sèches	lézards, serpents, abeilles sauvages, guêpes, souris, belettes

WWF Suisse

Avenue Dickens 6
1006 Lausanne

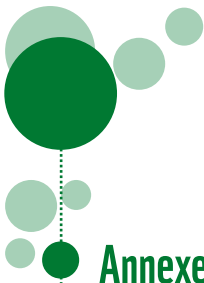
Tél.: +41 (0) 21 966 73 73
Fax: +41 (0) 21 966 73 74
wwf.ch/contact

Dons: CP 12-5008-4
wwf.ch/don



Notre objectif

Mobilisons-nous tous pour protéger l'environnement et concevoir un avenir harmonieux pour les générations futures.



Annexe 1 - cartes illustrées - jeu de stratégie « La forêt appartient à tous »



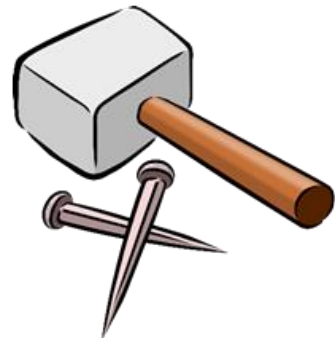
feu



maison



école



outils



musée



magasin



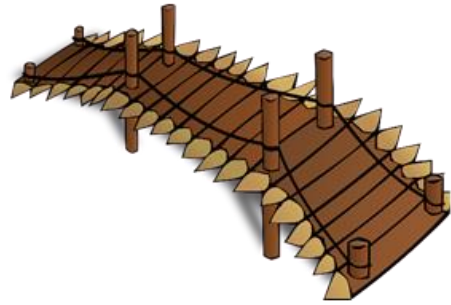
ferme



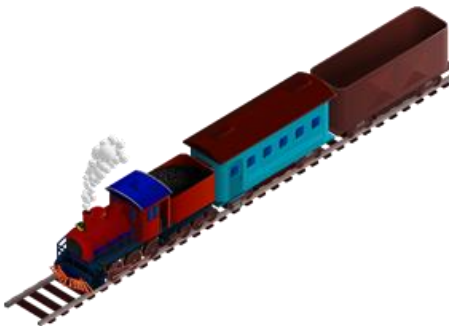
moulin



banque



pont



chemin de fer



hôpital



contrôle social



nouvelle forêt



**énergies
renouvelables**



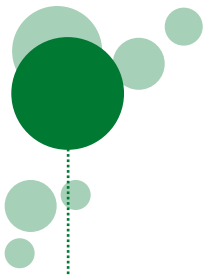
**fusion de
communes**



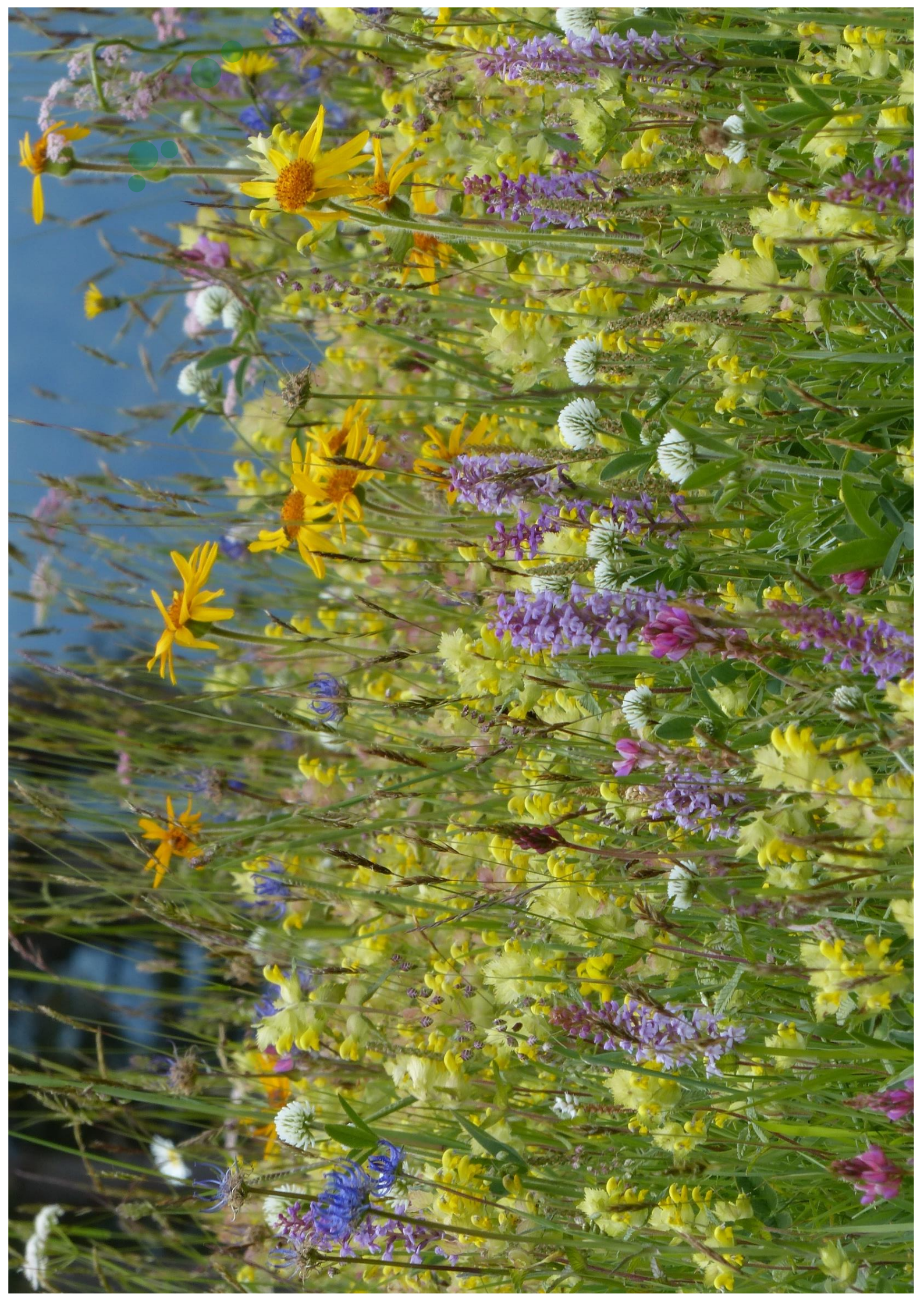
**éducation
pour tous**



**privatisation
d'espaces**



● **Annexe 2 - cartes illustrant les habitats - chasse aux espèces « Quels animaux et quelles plantes pour quel habitat ? »**



Prairies fleuries:
abeilles, papillons, coccinelles, chrysopes

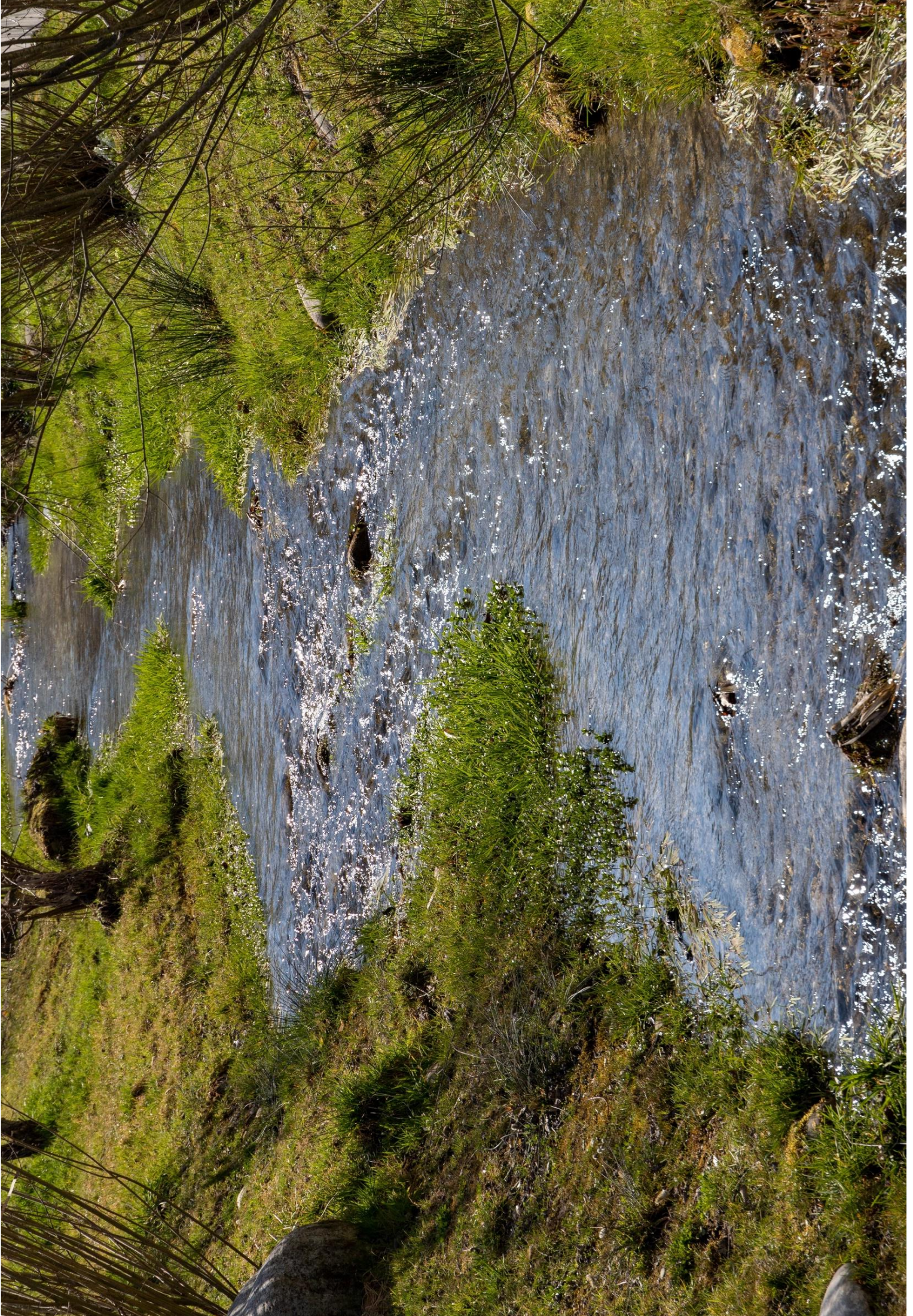


Tas de branches:
hérissons, belettes, scarabées, larves de
scarabées, fourmis



Amas de pierres:

lézards, orvets, crapauds, tritons alpestres,
lichens



Lit d'un ruisseau:

poissons, puces d'eau, gammares, larves d'insectes, larves de salamandres tachetées



Sol:

vers de terre, souris, scarabées, larves de scarabées, escargots, isopodes



Bois mort:

scarabées, larves de scarabées, oiseaux
(par ex. pics épeiches, chouettes),
mousses, lichens, champignons



Etang:

crapauds, grenouilles, têtards, tritons,
larves d'insectes (par ex. larves de libel-
lules), poissons



Sols sablonneux:
abeilles sauvages nichant au sol, bourdons





Murs de pierres sèches:
lézards, serpents, abeilles sauvages,
guêpes, souris, belettes