

Introduction

La nature, l'écologie, l'environnement... C'est toute notre vie qui en dépend mais comment y intéresser les enfants dès 3 ans ? Il existe des jeux passionnants pour les jeunes mais aussi pour les adultes.

Les jeux sur la nature consistent à découvrir la vie de notre fabuleuse planète ! Pour nos petits, cela va développer leur sens de l'observation et leur curiosité.

Mais attention, la capacité d'attention d'un enfant de 6 ans n'excédant pas un quart d'heure, il est important pour certains jeux un peu longs de faire équipe avec lui et de le stimuler en permanence.

Les jeux de société nature

La sélection de jeux pour sensibiliser nos enfants à la nature par Charlie Guerrier.

En ce qui concerne les enfants de 3 ans, il existe un excellent jeu de jardin. Chacun choisit ses plantations : fleurs, fruits ou deux sortes de légumes, reconnaissables à leur base de couleur.

Il est distribué un carré de jardin aux quatre enfants qui lancent les dés. S'ils tombent sur arrosoir, soleil, râteau ou coccinelle, ils plantent le nombre de plantations indiqué sur l'autre dé.

S'il tombent sur lapin ou grêle, ils arrachent leurs plantations du même nombre. Pour se protéger : un épouvantail que l'on gagne uniquement si le dé marque 6 !

Ce jeu est très amusant, ne dure pas longtemps et l'on peut apprendre aux enfants le nom des plantes. Pour les plus grands, existe une autre variante.

Mon jardin

Fnac Junior

Tél. : 01 53 63 40 40

19,95 euros

Reconnaître les odeurs maintenant ! Il s'agit d'un loto très facile à jouer dès 4 ans mais il faut avoir de l'odorat. Chaque enfant reçoit une planche. Devant lui sont ouverts trente petits pots de senteur.

Il y a des odeurs de fruits, de fleurs, de légumes mais aussi le parfum de la mer ou du feu de bois ! S'il reconnaît l'odeur, il place le petit pot sur sa planche. Le gagnant est celui qui remplit sa planche le premier.

Le loto des odeurs

1.2.3 Famille

Tél. : 0 825 16 00 40

32 euros

Voici, pour les 7 ans, un grand jeu réalisé en collaboration avec les parcs nationaux de France.

L'enfant doit être le premier randonneur à rejoindre la Maison du parc en répondant, suivant où son dé le mène, à des questions de faune, de flore ou de parcs et paysages. Seulement, il y a des pièges !

On peut jouer en famille, puisqu'il y a deux niveaux de difficulté, on ne s'ennuie pas une minute et tout le monde se cultive sans s'en apercevoir !

Nature sauvage

Bioviva

Points de vente : 04 67 54 32 24

35 euros

Pour les 8-9 ans, voici un voyage à travers les océans ! Pour avancer sur les mers, il suffit de souffler sur l'éolienne qui donne un chiffre, puis de répondre à une énigme. Si la réponse est bonne, le bateau avance du chiffre désigné, mais si un autre navigateur répond plus vite, c'est lui qui avance !

Dès qu'un navigateur arrive sur une île, il place un fanion dessus et gagne une carte Découverte. Quand il a trois cartes Découvertes, il tire une carte Objectif, qu'il garde secrète et qui lui indiquera où il devra se rendre pour gagner.

C'est riche en péripéties, on apprend plein de choses sur la mer et son environnement, et là, j'ai fait un raccourci mais il y a d'autres astuces.

Thalassa

Bioviva

Points de vente : 04 67 54 32 24

38 euros

Les petites fermes

Le monde de la ferme est fabuleux ! D'abord, c'est un univers miniature dans lequel les enfants seront tour à tour metteur en scène et acteur, mais cela leur permet aussi d'apprendre plein de choses. Jouer au fermier est l'une des occupations favorites des 2-4 ans. C'est un monde plein de découvertes. Ils peuvent apprendre ce qui pousse dans la terre, que le cheval dort dans l'écurie et plein d'autres choses. Les fermes miniatures vont nous aider à répondre à leurs questions.

Pour les 18 mois, je vous propose la ferme en tissu, transportable et toute douce. Quand on l'ouvre, le pré se déroule ! Il ne reste plus qu'à installer les barrières, pour empêcher les animaux (cochons, vaches, canards...) d'aller sur la route. Le fermier arrive dans sa belle auto ! Et de l'autre côté, on trouve la maison, avec la porte qui s'ouvre et un miroir !

La ferme des animaux

1.2.3. Famille

21, rue Desaix - 75015 Paris

Tél. : 01 43 06 00 50

Commandes : 0 825 160 040 (0,15 euro/min.)

24,90 euros

Dès 2 ans, on est un bâtisseur né. Les grosses briques, on les connaît, s'emboîtent parfaitement et vont permettre de faire trois formes de fermes différentes. Il y a un treuil, pour monter le matériel. Le fermier a son tracteur et s'occupe, avec sa femme et son fils, d'un beau troupeau : vaches, moutons, chevaux, cochons, sans oublier le chat et le coq !

La grande ferme

Lego-Duplo

En vente dans les grands magasins

40 euros

Ensuite, une ferme animée pour les 3 ans. C'est celle de Tracteur Tom, qui roule des yeux en avançant, conduit par Flore, la fermière. Derrière, on trouve la semeuse, ainsi que Greg, le pick-up (le camion), conduit par Max, et Philou, le quad (moto). La grange est petite mais a une girouette ; le bétail est très drôle : les moutons sont ronds et Maude, la vache, est mauve ! On retrouve les aventures du Tracteur Tom en DVD et dans [Les Zouzous](#).

La ferme du pré charmant

Tomy

Points de vente : 04 50 820 820

35 euros

DVD

Tracteur Tom

- "[Magie à la ferme](#)"

Ed. France Télévision, 2005

14,99 euros

- "La grande journée de sport"

Ed. France télévision, à paraître en avril 2006

14,99 euros

Pour les 4 ans, voici une ferme en bois. Les bâtiments se montent par emboîtement des picots et on peut faire des formes variées. C'est une ferme très complète, avec 164 éléments ! On y retrouve des fermiers, des animaux, des tracteurs, des bottes de paille... le tout en bois d'hévéa, très doux au toucher. Tout se range dans une grande boîte, avec casiers ! C'est un très beau jouet.

Coffret ferme en bois Woody Click

Nature et Découvertes

Points de vente : 01 39 56 01 47

99 euros

Pour terminer, voici la grande ferme industrielle. On voit le hangar, l'étable, l'écurie, le silo à grains, la girouette... Tout est à monter soi-même, mais un enfant de 5 ans peut très bien le faire. Là aussi, la ferme est

bien complète : quatre fermiers, des animaux, des barrières et des outils.

Coffret ferme

JouéClub

Points de vente : 05 56 69 26 26

Par correspondance : 05 56 69 69 00

29,95 euros

Et surtout, avec les beaux jours qui arrivent, emmenez vos enfants visiter une ferme et faire une cueillette de fleurs ou de fruits : c'est enrichissant pour tout le monde !

Pour en savoir plus

Les informations utiles autour du thème des jeux sur la nature.

Adresses utiles

[Cueillette de Gally](#)

Route de Saint-Cyr - 78870 Bailly

Répondeur : 01 39 63 30 90

Ferme de Viltain

78350 Jouy-en-Josas

Tél. : 01 69 41 22 23

Cueillette de Cergy

A15 - Sortie n° 13

Route de Courcelles - 95650 Puiseux-Pontoise

Tél. : 01 34 46 10 52

Cueillette de Seresville

CD 105 - 28300 Mainvilliers

Tél. : 02 37 21 42 40

Cueillette des Authieux

Les Authieux - 76690 Cleres

Informations et répondeur : 02 35 33 56 30

Cueillette d'Aulnay-sur-Marne

RN 3 de Chalons à Epernay-en-Champagne

51150 Aulnay-sur-Marne

Tél. : 03 26 66 07 07

Fichier de jeux nature

- L'ouïe

Ecoute

Déroulement : Asseoir les enfants tous dans le même sens. Les yeux fermés, ils doivent déterminer la direction et l'origine des bruits perçus.

La Chauve Souris

Matériel : un foulard

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

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

Son partenaire

Matériel : un foulard par personne

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

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

- La vue

Palette du peintre

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

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

L'intrus de la nature

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

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

Qui a vu le ...

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

Le monde du petit

Matériel : papier, crayon, support

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

Photographe

Matériel : 1 feuille par personne

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

- L'odorat

Le thé des odeurs

Matériel : Des récipients

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

Quelle est cette odeur ?

Matériel : des gobelets peuvent être utiles

Déroulement : Soit vous-même soit chaque participant choisit une senteur qui lui est agréable. Attention, certaines plantes sont toxiques et à force de malaxer des végétaux entre ses doigts pour en faire ressortir les odeurs, celles-ci se mélangent; l'utilisation de gobelet et de bâton peut éviter ces deux problèmes. Lorsque les odeurs sont choisies, les participants peuvent se mettre à deux et rechercher l'odeur qu'a confectionnée son camarade ou celle que vous avez choisi.

- Le toucher

Mon arbre mon ami !

Matériel : 1 foulard pour 2

Déroulement : Groupe de deux. Un a les yeux bandés et l'autre est le guide. Le guide va mener l'autre enfant toucher différents arbres. A un moment, le guide lui indiquera que l'arbre qu'il est en train de toucher est son ami qu'il devra retrouver. La promenade continue un peu (en fonction de l'âge) puis tous les groupes se retrouvent à un point donné. Les aveugles retirent leur foulard et doivent retrouver leur arbre.

Touche / trouve

Matériel : un grand tissu

Déroulement : faites ramasser divers objets aux participants puis placez les sous le tissu. Ensuite, les participants se mettent deux par deux. L'un va choisir un objet (discrètement) sous le tissu et le faire toucher à son camarade. Celui-ci doit alors retrouver cet objet dans l'environnement sous la surveillance du camarade qui a choisi l'objet.

Parcours sensoriel

Matériel : un foulard pour deux

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

- Travaux manuels

Décalque

Matériel : 1 ou plusieurs feuilles par pers et des crayons.

Déroulement : Faites décalquer des feuilles, des écorces...

Marionnettes

Matériel : Ficelle fine, ciseaux, couteaux.

Déroulement : Proposez aux enfants de fabriquer une marionnette avec des éléments naturels ou des fleurs. Pour les fleurs, la ficelle n'est pas nécessaire. Pour les éléments naturels, cela peut vous permettre de faire tenir la tête sur un bâton ou donner une forme aux bras. Ne pas donner d'exemple permettra une exploitation maximum des éléments en fonction de l'imagination des enfants. Mais certains enfants auront besoin d'exemple pour démarrer l'activité.

Carrousel des diapositives

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

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

- Observation

Lecture de paysage

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

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

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

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

- Réflexion

Cartographie

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

Déroulement : dans un espace délimité, faites redessiner l'environnement vu du dessus. Cette carte peut être dessinée au crayon ou être faite avec des éléments naturels collés sur le support. Les cartes peuvent être réalisées en petit groupe ou individuellement. Pour l'élaboration d'une seule carte, les enfants peuvent être répartis en fonction des éléments de l'environnement (ex. maison en écorce, route en sable...).

Paysage

Comme pour la carte, il est possible de réaliser un paysage en suivant les mêmes critères.

Et si j'étais ...

Déroulement : Demander aux enfants ce qu'ils seraient s'ils étaient un végétal, un animal, s'ils devaient construire une maison... en fonction de l'endroit où vous vous trouvez.

L'Alphabet

Déroulement : Chaque participant doit citer, ramener ou montrer un élément de l'environnement qui commence par la lettre . . . (chaque lettre de l'alphabet les unes après les autres). Il est également possible de choisir la première lettre de chaque prénom et d'offrir l'élément nommé, en cadeau au dénommé.

Qui suis-je?

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

Déroulement : L'animateur distribue une carte d'animaux à chaque joueur en lui collant sur le front ou dans le dos. Ensuite, chacun va poser des questions aux autres joueurs pour déterminer qui il est.

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

- Réactivité et sport

Béret nature

Matériel : de quoi délimiter une surface d'1m²

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

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

Poule renard vipère

Matériel : pour matérialiser trois camps

Déroulement : 3 équipes. Les...(1) doivent attraper les...(2) qui doivent attraper les...(3) qui doivent attraper les...(1). Dès qu'un enfant est attrapé, il est ramené dans le camp de l'adversaire. Pour le délivrer, les membres de son équipe doivent le toucher. A la fin, compter le nombre de capture dans chaque équipe.

Chaise musicale

Matériel : des carrés de tissu ou des chaises

Déroulement : Placer le nombre de chaises moins une par rapport au nombre de participants. Chanter une chanson puis lorsque vous arrêtez, donner le nom d'un objet qu'ils doivent ramener avant de s'asseoir. Cela évite les bousculades !

Chasse au cerf

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

Mini randonnée

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

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

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

La toile de la vie

Matériel : 3X2m de cordelette/pers

Déroulement : chaque enfant prend un rôle (le nom d'un animal). Il est attaché avec ceux qui ont un lien avec lui. (noisette → écureuil, écureuil → renard, noisette → mulot, etc...) L'animateur va demander à un enfant de « disparaître » et donc de s'asseoir et de tirer à lui tous les enfants accrochés. Cela permet de se rendre compte de l'interdépendance des éléments de la nature.

La contagion

Déroulement : 3 équipes. Une équipe représente les malades et devra toucher les autres participants qui deviendront malades appartenant à l'équipe des malades. Les participants des 2 autres équipes doivent avoir en leur possession un objet différent qui, mis en commun, guérit les malades. 2 guérisseurs pour soigner un malade. Ils ne peuvent se faire contaminer s'ils le touchent quand ils sont ensemble.

Orientation

Matériel : carte et/ou boussole

Déroulement : Vous pouvez donner la direction de la randonnée à un ou deux enfants avec l'aide de la carte et d'une boussole. Cela suppose une approche préalable de ce type d'outils.

Il est également possible de demander régulièrement à d'autres enfants de donner le nom du ruisseau, du village ou du sommet observable tout au long de la randonnée.