

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. (Matériel : instruments à « bruits » divers, appeaux, percussions...)

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. (foulards, espace délimité)

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.(foulards).

Vue

Palette du peintre (voir carnet de terrain et lecture de paysage)

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.

A partir de 3 ans.

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. Peut se faire sans fil d'Ariane sur un parcours fléché ou à partir d'un plan.

A partir de 3ans.

Jeu d'observation :

Documents Journées des sciences 2012 et 2013

Le toucher :

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.

Jeu de Kim avec éléments de la nature

Matériel : sac en tissu, objets divers de la nature de tailles différentes(minéral, végétal, animal)

Déroulement : Chaque enfant va attraper un objet et émettre une hypothèse sur ce que c'est. On le touche de diverses façons, on le décrit, on trouve s'il s'agit d'une roche, d'une plante ou d'un morceau d'arbre, d'un élément animal, on les trie puis on les remet dans le sac et chacun doit retrouver son objet.

Avec ses mains :

Marionnettes ou épouvantails

Matériel : Ficelle fine, ciseaux, couteaux. Grande quantité de végétaux, collants coupés, paille pour les plus jeunes

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.