

Classeur pédagogique

Naturaville

Projet d'éducation à l'environnement





Préambule

Le concept des projets NATURAVILLE a été développé en 2006 sous l'égide de la communauté d'agglomération du Pays de Montbéliard, grâce à un travail étroit avec l'association La Roche du Trésor de Pierrefontaine-les-Varans, le CPIE (Centre Permanent d'Initiatives pour l'Environnement) de la Vallée de l'Ognon et l'Education Nationale.

Au total, 4958 enfants de milieux scolaires ou périscolaires du Pays de Montbéliard ont pu réaliser des projets Naturaville entre 2005 et 2013. Ces projets ont été proposés par l'Agglomération dans le cadre de l'offre pédagogique envoyée chaque début d'année scolaire aux établissements et aux centres de loisirs du Pays de Montbéliard. La mise en œuvre des projets a été confiée à des intervenants extérieurs, professionnels de l'éducation à l'environnement : CPIE de la Vallée de l'Ognon et de la Bresse du Jura et LPO de Franche-Comté (Ligue de Protection des Oiseaux).

Le présent document rassemble les éléments de méthodologie ainsi que des fiches actions. Il est destiné aux enseignants et aux animateurs afin de leur permettre de s'approprier le dispositif Naturaville et de mener à bien des projets.

Sommaire

Préambule

I. Présentation du projet pédagogique « Naturaville »

1.1. Finalité	6
1.2. Objectifs du projet	6
1.3. Présentation des partenaires	6

II. Cadre fonctionnel

2.1. Le programme pédagogique	7
2.2. Les moyens de mise en oeuvre	10
2.3. Les centres d'accueil périscolaire	10
2.4. Schéma de la démarche	11

III. Déroulement du projet 13

IV. Les différents milieux en ville

4.1. Les habitations	14
4.2. Les parcs et espaces verts	14
4.3. Les friches et les terrains vagues	14
4.4. Les haies et allées d'arbres	14
4.5. Les rivières, canaux et étangs	15
4.6. Les forêts, bois, bosquets et vergers	15

V. Comment utiliser les fiches pédagogiques Naturaville ?

Etape 1	16
A - Une étape indispensable : la lecture de carte (n°1)	16
B - Les balades sensorielles et artistiques (n°2 à 7)	16
Etape 2	16
A - Choisir un projet (n°8)	16
B - Les différentes activités (n°9 à 30)	16
Etape 3	16
A - Enquêtes et interview en ville (n°31)	16
B - Enquêtes et études de la nature en ville (n°32)	16
Etape 4	17
A - Un projet pour la ville (n°34)	17
B - Restitution du projet d'école (n°35)	17

VI. Fiches d'activités

6.1. Fiches d'activités en fonction des milieux	18
6.2. Fiches d'activités en fonction du thème choisi	19
6.3. Fiches d'activités en fonction de la saison	20
6.4. Fiches d'activités en fonction du niveau scolaire	21

Sommaire

VII. Quel projet choisir ?	22
VIII. Carnet de bord	24
IX. Etape 1: L'immersion	
A) Une étape indispensable : la lecture de carte (n°1)	31
B) Les balades sensorielles et artistiques (n°2 à 7)	31
X. Etape 2 : Un projet pour l'école	
A) Choisir un projet (n°8)	59
B) Les différentes activités (n°9 à 28)	59
XI. Etape 3 : Un projet pour la ville	
A) Enquêtes et interview en ville (n°29)	120
B) Enquêtes et études de la nature en ville (n°30)	120
XII. Etape 4 : La restitution	
A) Un projet pour la ville (n°31)	134
B) Restitution du projet d'école (n°32)	134
XIII. Bibliographie	
Informations et activités	139
Guides d'identification	139
Petits ouvrages	140



I. Présentation du projet pédagogique « Naturaville »

1.1. Finalité

- développer le sentiment d'appartenance au territoire et les gestes eco-citoyens (respect de l'environnement).
- apprendre à regarder différemment l'environnement proche et se sentir bien dans son cadre de vie.

Le projet Naturaville a pour vocation le développement d'une conscience communautaire de la présence de la nature près de chez soi et c'est donc un projet à développer sur une longue durée. C'est pour cette raison que ce programme éducatif permet aux enseignants et éducateurs d'être de plus en plus autonomes dans la conduite et dans la mise en place de ce projet.

1.2. Objectifs du projet

- Découvrir et comprendre son environnement proche
- S'initier à la démarche scientifique
- Connaître la biologie et le comportement des quelques espèces dans sa commune
- Découvrir les liens entre faune sauvage et milieu humain et naturel
- Comprendre la complexité d'un écosystème (notion de biodiversité)
- Apprendre à faire des observations sur le terrain et à utiliser du matériel scientifique (jumelles, loupes, guides de reconnaissances, etc.)

1.3. Présentation des partenaires

Le programme pédagogique Naturaville a été construit grâce à la mise en place d'un groupe de travail qui a réuni tous les acteurs concernés du projet :

- l'Agence de l'Environnement (porteur du projet),
- la SHNPM (Société d'Histoire Naturelle du Pays de Montbéliard),
- le Muséum Cuvier,
- l'Association des Oeuvres éducatives à Grand-Charmont,
- le chef de projet politique de la ville,
- l'Éducation Nationale,
- le GNFC (Groupe Naturaliste de Franche-Comté),
- la ville de Grand-Charmont.

Le projet pédagogique Naturaville a connu, dès sa conception, un fort appui et la participation de l'Éducation Nationale. Ce partenariat s'est exprimé sous la forme d'une convention qui garantit la qualité et la pertinence du projet pédagogique Naturaville et investit l'Agence de l'Environnement du rôle de partenaire qui « apporte sa collaboration à l'enseignement de l'Éducation à l'Environnement ».

II. Cadre fonctionnel

2.1. Le programme pédagogique

Le projet Naturaville a été décliné pour différents publics. Pour le milieu scolaire, il s'agit d'interventions pédagogiques dans les classes qui participent au projet et de proposer à tous les établissements scolaires du Pays de Montbéliard de participer à ce projet. Pour ce faire, l'idée est de rendre les enseignants de plus en plus autonomes dans la conduite des projets d'éducation à l'environnement. Il ne s'agit pas de multiplier



les interventions externes mais de mettre à disposition des éducateurs les outils nécessaires afin qu'ils puissent s'approprier la démarche et monter leur propre projet pédagogique.

- **La pédagogie**

Le projet Naturaville propose une approche éducative par la pédagogie de projet et une alternance entre différentes approches pédagogiques. Or, la pédagogie de projet est un moyen d'approche privilégié de l'environnement permettant au groupe d'élèves de prendre en charge leur apprentissage par une confrontation sur le terrain des idées, des observations, des réflexions dans le cadre d'un projet que le groupe a lui-même choisi.

La pédagogie proposée dans le cadre de Naturaville est basée non pas sur la transmission d'un savoir par l'affirmation mais sur le déroulement d'une « recherche-démonstration-crédation » menée par l'apprenant et guidée par l'éducateur.

Le classeur pédagogique aidera les enseignants à mener des activités en autonomie de découverte et d'observation de la nature en fonction de différentes thématiques.

- **Les différentes approches pédagogiques**

Pourquoi une diversité d'approche ? Notre relation à l'environnement peut se faire de différentes façons. Chaque individu ne réagit pas de la même manière aux apprentissages. Certains se sentent plus à l'aise dans certains domaines. Alternner les approches pédagogiques permettra à chacun, à un moment donné, d'être dans son élément, c'est ainsi qu'il pourra plus facilement assimiler des connaissances.

- **Les approches cognitives (scientifique, naturaliste...)**

Ce sont les types d'approches les plus courants. Ce fut, historiquement, une des premières façons d'éduquer à l'environnement. L'étude de milieu, les expériences, les prélèvements et expérimentations permettent une approche rationnelle et pragmatique indispensable à la bonne compréhension de nos écosystèmes. Ainsi nos actions sur notre environnement pourront être mesurées et analysées pour ensuite proposer de nouveaux comportements plus adéquates qui réduisent nos impacts négatifs sur la nature.

- **Les approches sensibles (sensorielle, artistique...)**

Ces approches font le plus souvent appel au relationnel et à l'affectif. Le but est de mettre l'enfant en relation avec la nature pour qu'il ressente des émotions positives et qu'il éveille ses sens tout en développant son imaginaire. Il y a, dans cette démarche, peu d'apports directs de connaissances. Il s'agit plutôt de créer un nouveau contact avec son environnement, riche en émotions. Ainsi l'enfant développera sa curiosité et son envie d'apprendre.

- **Les approches dites « manuelles »**

Découper, planter, clouer... Fabriquer ou créer quelque chose qui contribuera à protéger ou à développer la nature sera pour certains le meilleur moyen de les sensibiliser. En construisant et en utilisant quelque chose de concret, l'élève voit directement l'impact positif qu'il peut avoir sur son environnement.

- **L'approche ludique**

Chez l'enfant la plupart des apprentissages commencent par le jeu. Ceci est chez lui quelque chose de naturel. Par certains jeux de rôles ou de plateau, l'enfant pourra acquérir des connaissances ou découvrir des concepts écologiques tout en se faisant plaisir. Alors pourquoi l'en priver ?

Les approches sensibles seront plus adaptées aux élèves de cycle 1 et 2. Basées sur le relationnel et l'imaginaire, les élèves s'impliqueront facilement dans ces activités. Les activités manuelles demandent un minimum de dextérité. Elles seront adaptées au cycle 3 et aux 6^e et 5^e, cependant, quelques activités simples avec une première partie du travail déjà faite pourront être envisagées avec des plus petits. Les apports de connaissances doivent être bien adaptés au niveau des élèves, en fonction bien sûr de leurs acquis. Pour le cycle 1, elles devront être réduites à leur strict minimum.



Le plus important sera donc de diversifier les activités proposées en rappelant que le but de ces différentes approches est pour toutes le même : amener l'enfant à respecter son environnement.

- **Le public**

Pour le milieu scolaire, le programme pédagogique s'adresse aux enfants de cycle 1, cycle 2, cycle 3 ainsi qu'aux élèves en 5^e et 6^e du collège.

- **La démarche (voir « Schéma de la démarche »)**

Les élèves sont amenés à étudier, observer et expérimenter la nature autour de leur école pour ensuite avoir un regard plus large à l'échelle de la commune.

Après avoir appris à se positionner sur une carte géographique du territoire et à en reconnaître les unités paysagères les plus importantes, les enfants avec leur enseignant vont choisir *un projet en fonction des potentialités naturelles qui se trouvent autour de l'école*, dans leur environnement proche. La carte sera aussi l'outil pour travailler sur les représentations initiales des enfants par rapport à la configuration de leur territoire (ex : Quelle est la superficie boisée de la commune ? Où se trouve-t-elle ?). Avec des sorties sur le terrain, les élèves pourront répondre à ces questions. Le projet choisi, qui se déroule sur une année scolaire, permettra aux enfants d'apprendre à reconnaître les spécificités de la nature en ville dans le Pays de Montbéliard. À travers la mise en place des vivariums, jardins d'école, aquariums, nichoirs, gîtes à insectes, etc..., les élèves seront mis en situation d'apprentissage actif grâce à l'expérimentation directe et à l'observation. Ils pourront apprendre à maîtriser des outils simples de connaissance de la nature et de la biologie de certaines espèces qu'ils pourront, après, reproduire chez eux.

L'utilisation de ces outils de connaissance de la nature sera toujours accompagnée d'une réflexion sur le rôle et la place de l'homme dans le développement de la nature dans la ville. Les nichoirs, les mangeoires, les gîtes à insectes, n'existent pas dans la nature sous telle forme ; il est important de replacer toujours l'outil dans son contexte.

L'école sera donc le lieu d'expérimentation, de réflexion et de réalisation concrète.

L'enfant pourra ensuite avoir une réflexion plus globale à l'échelle de sa commune. Des sorties autour de l'école seront réalisées pour permettre d'enquêter sur *l'état de la nature en ville et sur ses besoins*. Les élèves s'appuieront sur ces différents travaux pour arriver à réfléchir aux possibilités d'amélioration et d'aménagements concrets dans leur commune. La journée de restitution prévue en fin d'année sera l'occasion de présenter le travail réalisé pendant l'année scolaire ainsi que leur proposition d'aménagement au maire et aux services techniques des espaces verts de la commune concernée.

Le projet se déroule de la façon suivant :

- **Phase d'immersion :**

Le but de cette étape est de mettre les élèves en contact avec le thème de la nature en ville par une approche globale. L'intervenant fera vivre aux élèves, pendant une demi-journée, des activités dans la nature dont le but sera d'éveiller la curiosité et les sens. Dans le classeur pédagogique « Naturaville » qui sera mis à disposition de l'intervenant ainsi que de l'enseignant, plusieurs fiches d'activités pour cette phase d'immersion seront présentées.

Cette phase d'immersion ou de contact va permettre, par le plaisir de découvrir (les autres, l'environnement, soi-même,...), de vivre (physiquement, émotionnellement, intellectuellement...), de faire émerger des questionnements, des problématiques, des curiosités à satisfaire.

- **Choix et mise en place du projet :**

Ensuite les élèves peuvent choisir les projets à travailler en fonction des envies du groupe et des potentiels des lieux. Pour ce faire, les élèves seront amenés à étudier une carte géographique du



territoire qui sera le support pour différentes activités. L'intervenant sera présent lors d'une autre demi-journée qui sera destinée à vérifier la faisabilité du projet choisi ainsi qu'à donner des pistes de réalisations concrètes. Les projets peuvent toucher à tous les domaines qui concernent la « Nature en Ville », par exemple :

- créer des mangeoires pour étudier les oiseaux de l'hiver ;
- récolter et identifier des insectes aquatiques puis faire un aquarium pour les observer ;
- créer des attrape-coléoptères pour les étudier ;
- mettre en place un terrarium pour vers de terre puis observer leur rôle dans le sol ;
- élever des chenilles pour observer leur vie et leur transformation ;
- fabriquer un gîte à abeilles solitaires pour comprendre la diversité des insectes ;
- aménager de mini jardins dans la classe pour suivre le développement d'une plante.

◦ **Les projets dans la commune :**

Par des enquêtes et des activités à l'échelle de la commune, l'enfant pourra ensuite avoir une réflexion plus large et arriver à des propositions d'amélioration et d'aménagements concrets pour développer la nature en ville dans son propre territoire. La sensibilisation et la responsabilisation passent par une prise de conscience des enjeux multiples et diversifiés qui concernent le territoire du Pays de Montbéliard.

◦ **La préparation à la restitution :**

Il s'agit de remettre ou de transmettre à d'autres le résultat de ce qu'on a fait : on communique, on donne quelque chose, on retransmet. La restitution est à la fois action et communication et chaque acteur du projet y joue un rôle. Ce peut être aussi un moment d'exercice de la citoyenneté vers des gens extérieurs au groupe. La restitution peut prendre différentes formes et cette diversité est précieuse, reflet de la créativité, et élément stimulant pour le public.

Les restitutions prennent des formes multiples : scènes théâtrales et autres spectacles, comptes-rendus agrémentés de sketches, montages diapos, exposés, vidéo, textes écrits, création artistique, dessins, autres...

◦ **La restitution :**

Une journée de restitution est donc prévue en fin d'année. D'une manière ou d'une autre, les résultats sont mis en scène. Au niveau pédagogique, le regard des autres renforce le sens de ce qui est réalisé. La seule présence du spectateur peut déjà représenter une valorisation des résultats.

En général, le contenu de la restitution dans ses grandes lignes est déjà esquissé lors de la structuration du projet. Il se peut toutefois que la forme de la restitution ne soit décidée que plus tard, en fonction d'éléments recueillis lors de la mise en œuvre du projet.

Le projet pédagogique est donc structuré en deux phases. Une première phase axée plutôt autour de l'école et de son environnement proche et une deuxième qui permettra de s'ouvrir à l'échelle communale.

2.2. Les moyens de mise en oeuvre

Pour la mise en place de ce projet pédagogique, différents outils ainsi que des personnes ressources seront mis à disposition de l'enseignant :

● **1. Le classeur pédagogique « Naturaville »**

L'objectif de cet outil est de permettre à l'enseignant de développer un travail éducatif sur le thème de la nature en ville en proposant une démarche pédagogique adaptée au niveau des élèves. Les fiches d'activités classées par projet, thème et niveau, permettent la mise en place d'actions concrètes sur le terrain.

- **2. Le dossier pédagogique « Naturaville - A la découverte du Pays de Montbéliard »**

Ce dossier pédagogique, qui sera disponible à partir du mois de septembre 2007, complémentaire au classeur, a pour but de fournir aux éducateurs et enseignants les éléments cognitifs nécessaires pour mener à bien leurs projets. Il se présente sous forme de fiches thématiques présentant les principaux milieux écologiques qui composent le paysage du territoire du Pays de Montbéliard et qui sont repris, en partie, dans le classeur pédagogique Naturaville.

- **3. Matériel à disposition**

Un certain nombre d'outils pédagogiques de PMA sont disponibles pour le prêt au CDDP de Montbéliard. La liste sera fournie sur demande aux éducateurs et enseignants. L'Agence de l'Environnement pourra prêter aussi quelques outils nécessaires aux projets (exemple : boîtes loupe, livres d'identification, jumelles, ...). La malle pédagogique « Naturaville - Jeux d'oiseaux au Pays de Montbéliard » pourra aussi être mise à disposition des classes qui souhaitent faire ou continuer un travail autour des oiseaux.



IV. Les différents milieux en ville

Malgré les apparences, la ville ou le village comporte une multitude de milieux où la vie peut se nicher. Même des milieux apparemment hostiles pour la faune ou la flore peuvent abriter la vie.

4.1. Les habitations

Les murs des maisons sont des abris pour plusieurs espèces comme les lézards ou quelques bourdons qui se logeront dans les fissures. Derrière les volets ou les bardages se cachent des chauves souris, dans les greniers les chouettes et les fouines élèveront leurs petits. Les moineaux, rouge queues, hirondelles et autres oiseaux pourront faire leurs nids dans les trous et recoins des maisons...

Toute cette faune passera souvent inaperçue et seule une observation minutieuse permettra de la révéler. La flore sera moins présente, mais au pied du mur ou sur les façades, quelques plantes peuvent se développer.

Nous aborderons ici la partie « mur de l'habitation » qu'il soit encore « fonctionnel » ou en ruine. La recherche de vie autour ou dans l'habitation peut se faire sous forme d'enquête ou de questionnaire.

Les alentours des habitations sont parfois très riches. Les jardins, pelouses, massifs floraux sont autant de nourritures et de refuges pour les insectes, les petits mammifères et les oiseaux.

4.2. Les parcs et espaces verts

Un parc peut comporter une multitude de milieux tels que le bois, la haie, le muret, la prairie. Cette diversité de milieu augmentera le nombre de plantes et animaux sur le site. On pourra observer des écureuils, des hérissons, des sitelles, des mésanges, des chouettes, des fouines et même le renard qui peut s'aventurer en pleine ville dans les parcs.

La gestion et l'entretien des parcs conditionneront cette diversité. Une tonte intensive, une taille agressive des arbres ou un nettoyage des feuilles trop poussées réduira cette biodiversité. Le nombre de promeneurs et leur comportement sur les lieux aura aussi un effet important sur le milieu.

4.3. Les friches et les terrains vagues

Les terrains abandonnés sont de petits paradis pour les animaux. La vie viendra s'installer naturellement et remplira les « vides », elle formera ainsi des réservoirs de nourriture pour les autres animaux de la ville.

4.4. Les haies et allées d'arbres

Il existe une multitude de haies différentes en ville, de la haie de thuyas (pauvre en biodiversité) à la haie mixte comportant une dizaine d'espèces végétales. Les allées d'arbres sont des refuges pour les oiseaux, certains, comme la tourterelle turque ou le merle, nichent facilement dans ces arbres.

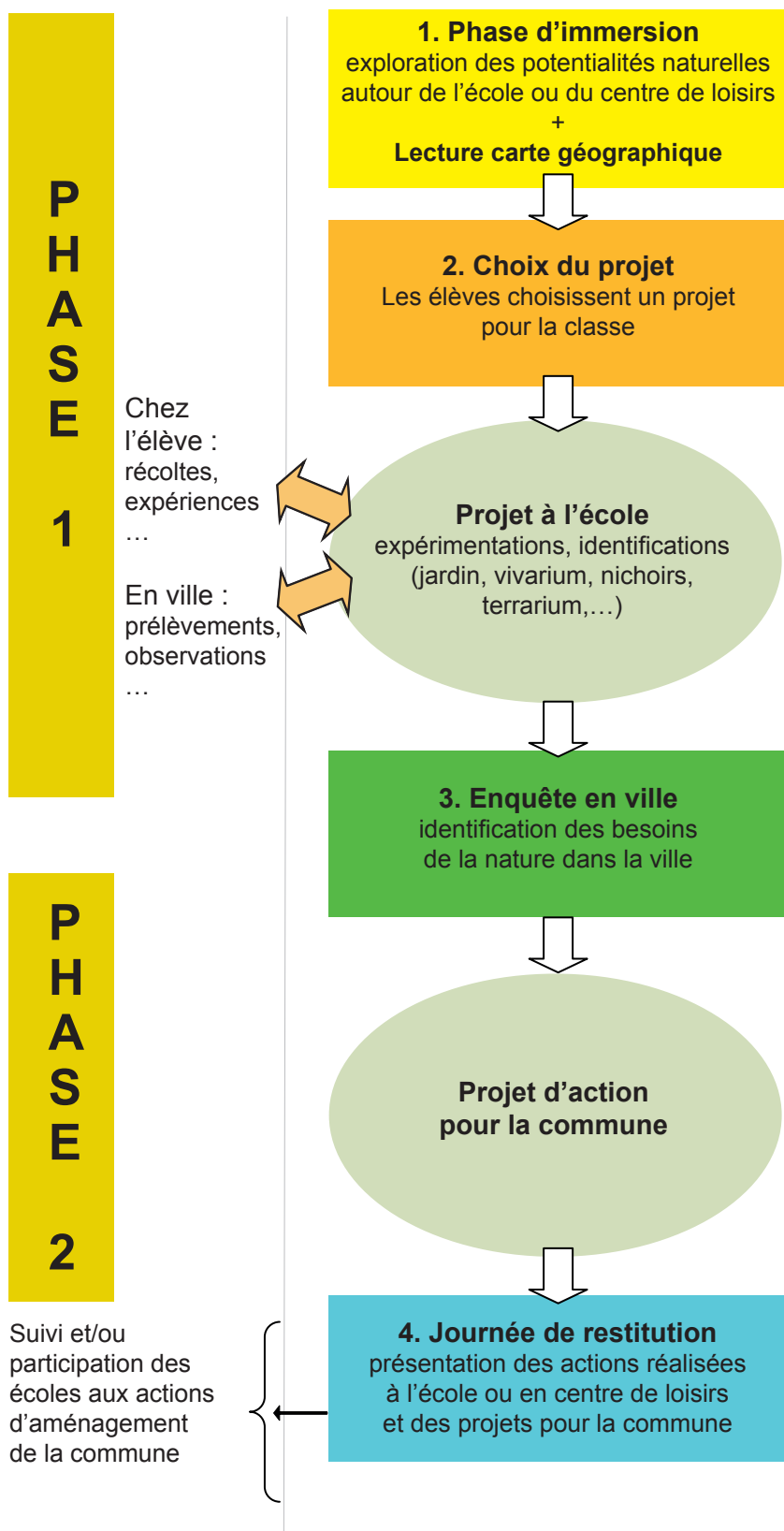
4.5. Les rivières, canaux et étangs

L'eau est source de vie. Une rivière ou un étang comporte une grande richesse de vie et attirera beaucoup d'animaux, mais cela dépendra aussi de son état de santé. Une rivière polluée affectera tous les systèmes écologiques environnants, c'est pour cela qu'il faut être attentif à la qualité des eaux se déversant dans la rivière. D'autre part, cette eau servira souvent à alimenter la ville en eau domestique. On peut trouver en pleine ville des oiseaux d'eau que l'on imaginerait plus souvent en pleine nature, comme le grèbe huppé, le héron cendré ou le cormoran.

4.6. Les forêts, bois, bosquets et vergers

Des forêts sont très proches de la ville. Elles sont accessibles en quelques minutes. Beaucoup d'animaux voyagent entre ces deux lieux et ont besoin de l'un comme de l'autre. La fréquentation importante des bois et des forêts proches des villes peut affecter la faune et la flore. Mais c'est surtout les comportements inappropriés de certaines personnes qui auront le plus d'effets négatifs. On peut trouver aussi de petits bois

2.3. Schéma de la démarche



OBJECTIFS

- Découvrir et comprendre son environnement proche
- Découvrir quelques écosystèmes citadins
- Observer la diversité de la nature en ville
- Comprendre ce qu'est le vivant et le non vivant par l'expérimentation
- Développer le sens de l'observation
- Apprendre à identifier et à classer certaines espèces
- S'initier à la démarche scientifique
- Apprendre à rechercher des informations
- Comprendre l'intérêt de la nature en ville et ses besoins
- S'initier à la réalisation des aménagements ou constructions simples pour développer la nature dans sa commune
- Appréhender le côté esthétique de la nature en ville
- Apprendre à vivre et à travailler ensemble
- Se projeter dans l'avenir

III. Déroulement du projet

Les étapes	Objectif de l'étape	Activités correspondantes Fiche n°...
Etape 1 Immersion Aux alentours de l'école De 1 à 2 jour(s)	Le but de cette étape est de mettre les élèves en contact avec le thème, par une approche globale ou liée aux spécificités du territoire.	1. Lecture de paysage 2. Etude de carte* 2a. Carte avec légende à colorier 2b. Carte corrigée 3. Le parc de monsieur Mulot 4. Balade sensorielle 2 5. Balade sensorielle 3 6. Le tableau nature 7. Le mandala 8. Art et nature 3
Etape 2 Un projet pour l'école Dans l'école, 1/2 journée	Mettre les élèves en situation de choisir les projets à travailler, en fonction des envies du groupe et des potentiels des lieux	9. Choisir un projet pour l'école* 9a. Les mots mêlés
Etape 3 Le projet à l'école De 2 à 10 jours	Réalisation des projets, activités, jeux, création d'aménagements, observations...	10. La vie du muret 11. La vie de la haie 12. La vie de la litière forestière 13. La vie de la rivière et de l'étang 14. Les minis jardins à expériences 15. Identification des animaux 15a. Dessins des classes d'animaux 16. Feuilles d'arbres 17. Lombricarium 18. Elevage de papillons 19. Attrape coléoptères 20. Mangeoires 21. Gîtes pour abeilles solitaires 22. Créations végétales 23. Un jardin à l'école 24. « Proies prédateurs » 25. « La vie des Mésanges » 25a. Plateau de jeu 25b. Plateau de jeu 25c. Plateau de jeu 26. Conte « Les oiseaux gris » 27. Conte « Fouine et martre » 28. Conte « Les ailes des insectes » 29. Conte « Les pattes des insectes » 30. La diversité des arbres fruitiers 30a. Carte d'identité de mon arbre 31. Le verger au fil des saisons
Etape 4 La nature en ville : enquête et étude De 1 à 2 jour(s)	Etudier les manques et les besoins de la nature en ville	32. Interview et Enquête en ville 33. Enquête et analyse de la nature en ville 33a. Enquête : Le mur 33b. Enquête : La haie 33c. Enquête : La forêt 33d. Enquête : La rivière et de la mare 33e. Enquête : Le jardin 33f. Enquête : Le parc 33g. Enquête sur le verger 34. Enquête au verger
Etape 5 La restitution De 1 à 2 jour(s)	Différentes écoles se réuniront pour présenter et partager leurs projets sur un lieu commun	35. Des projets pour la ville * 36. Restitution du projet d'école*

* Activités essentielles au bon déroulement du projet. Les autres activités sont à choisir en fonction des envies, des potentiels naturels des lieux, de la saison et de l'âge des élèves.



ou vergers aux abords de la ville et même à l'intérieur. Ces lieux sont importants pour beaucoup d'animaux que l'on peut croiser de jour comme de nuit (le renard, la chouette hulotte, la fouine). Il est donc important de les préserver.





V. Comment utiliser les fiches pédagogiques Naturaville ?

Etape 1

L'immersion

Cette étape permet de mettre l'enfant dans « l'ambiance » du projet Naturaville.

Pour commencer, présentez aux enfants le projet global en leur expliquant qu'un travail de plusieurs jours sera réalisé à partir d'un thème qu'ils auront choisi eux-mêmes.

A) Une étape indispensable : la lecture de carte (n°1)

Grâce à cette première activité, les élèves pourront visualiser les différents milieux proches de l'école et se situer sur le territoire de la communauté d'agglomération (les élèves de cycle 1 commenceront directement par la balade sensorielle ou artistique).

B) Les balades sensorielles et artistiques (n°2 à 7)

Cette première sortie à l'extérieur a pour but de mettre l'élève en contact avec le terrain.

Il n'y a pas encore ici d'apports de connaissances, mais plutôt une approche sensible et globale qui permettra aux élèves de faire émerger des idées ou des envies pour monter leur projet dans l'école et en ville.

Etape 2

Un projet pour l'école

A) Choisir un projet (n°8)

Cette activité est importante ; elle permet aux élèves de s'approprier le projet en proposant eux-mêmes des idées ou des pistes d'actions.

L'enseignant est là pour cadrer les propositions en fonction des différents potentiels ou contraintes (lieux, saison, matériel, durée...) et rendre le projet commun et opérationnel.

Voici quelques exemples de projet à l'école :

- Créer un jardin, une mare, un muret ou une haie dans l'école pour attirer la vie,
- Etudier les insectes ou les oiseaux autour de l'école et en ville.

B) Les différentes activités (n°9 à 30)

C'est à chacun de choisir les activités à réaliser. Cela dépendra bien sûr du projet choisi et du temps disponible. Les différentes activités ne sont pas figées, à vous de les remanier ou de les adapter en fonction du contexte. Les documents annexes ainsi que la bibliographie vous donneront d'autres pistes de travail.

Etape 3

La nature en ville : recherches et enquêtes

Après avoir travaillé un projet au sein de l'école, il est temps de se demander quels aménagements ou modifications pourront être apportés à la commune pour développer la nature en ville.



Pour ce faire, il faudra réaliser un état des lieux. Nous proposons ici, une série d'enquêtes auprès des habitants ainsi que des études sur le milieu.

A) Enquêtes et interview en ville (n°31)

Il est important de savoir si la mairie a des projets pour développer la nature en ville. Le travail des élèves pourra être complémentaire.

Les habitants ont peut-être eux aussi des envies ou des manques sur le sujet ; les questionner pourra donner des réponses à cela. Les « anciens » possèdent la mémoire des lieux, leurs témoignages peuvent être aussi très intéressants.

B) Enquêtes et études de la nature en ville (n°32)

Faire un diagnostic de différents milieux naturels en ville (mur, haie, forêt rivière, jardin parc)

Etape 4

La restitution

La restitution se fait dans un lieu où plusieurs écoles ayant participé au projet « Naturaville » se rencontrent et échangent sur leurs réalisations.

Le temps de restitution comportera deux phases :

A) Un projet pour la ville (n°34)

Proposer un projet d'action pour la commune, avec des éléments concrets pour agir.

B) Restitution du projet d'école (n°35)

Présenter à d'autres classes son projet à l'école d'une façon originale.

VI. Fiches d'activités

6.1. Fiches d'activités en fonction des milieux

	Mur	Parc	Haie	Forêt	Jardin	Rivière, étang
1. Lecture de paysage						
2. Etude de carte						
3. Balade sensorielle 1						
4. Balade sensorielle 2						
5. Balade sensorielle 3						
6. Art et nature 1						
7. Art et nature 2						
8. Art et nature 3						
9. Choisir un projet pour l'école						
10. La vie du muret						
11. La vie de la haie						
12. La vie de la litière forestière						
13. La vie de la rivière et de l'étang						
14. Les minis jardins à expériences						
15. Identification des animaux						
16. Feuilles d'arbres						
17. Lombricarium						
18. Elevage de papillons						
19. Attrape coléoptères						
20. Mangeoires et nichoirs						
21. Gîtes pour abeilles solitaires						
22. Créations végétales						
23. Un jardin à l'école						
24. « Proies prédateurs »						
25. « La vie des Mésanges »						
26. Conte « Les oiseaux gris »						
27. Conte « Fouine et martre »						
28. Conte « Les ailes des insectes »						
29. Conte « Les pattes des insectes »						
30. La diversité des arbres fruitiers						
31. Le verger au fil des saisons						
32. Interview et enquête en ville						
33. Enquête et analyse de la nature en ville						
34. Enquête au verger						
35. Des projets pour la ville						
36. Restitution du projet d'école						

6.2. Fiches d'activités en fonction du thème choisi

	Flore	Petites bêtes*	Oiseaux	Mammifères
1. Lecture de paysage				
2. Etude de carte				
3. Balade sensorielle 1				
4. Balade sensorielle 2				
5. Balade sensorielle 3				
6. Art et nature 1				
7. Art et nature 2				
8. Art et nature 3				
9. Choisir un projet pour l'école				
10. La vie du muret				
11. La vie de la haie				
12. La vie de la litière forestière				
13. La vie de la rivière et de l'étang				
14. Les minis jardins à expériences				
15. Identification des animaux				
16. Feuilles d'arbres				
17. Lombricarium				
18. Elevage de papillons				
19. Attrape coléoptères				
20. Mangeoires et niohirs				
21. Gîtes pour abeilles solitaires				
22. Créations végétales				
23. Un jardin à l'école				
24. « Proies prédateurs »				
25. « La vie des Mésanges »				
26. Conte « Les oiseaux gris »				
27. Conte « Fouine et martre »				
28. Conte « Les ailes des insectes »				
29. Conte « Les pattes des insectes »				
30. La diversité des arbres fruitiers				
31. Le verger au fil des saisons				
32. Interview et enquête en ville				
33. Enquête et analyse de la nature en ville				
34. Enquête au verger				
35. Des projets pour la ville				
36. Restitution du projet d'école				

Petites bêtes* : insectes, araignées, gastéropodes, vers, milles pattes, reptiles, amphibiens.

 relation directe avec l'activité

 relation indirecte avec l'activité

6.3. Fiches d'activités en fonction de la saison

	Automne		Hiver		Printemps		Eté	
	début	fin	début	fin	début	fin	début	fin
1. Lecture de paysage								
2. Etude de carte								
3. Balade sensorielle 1								
4. Balade sensorielle 2								
5. Balade sensorielle 3								
6. Art et nature 1								
7. Art et nature 2								
8. Art et nature 3								
9. Choisir un projet pour l'école								
10. La vie du muret								
11. La vie de la haie								
12. La vie de la litière forestière								
13. La vie de la rivière et de l'étang								
14. Les minis jardins à expériences								
15. Identification des animaux								
16. Feuilles d'arbres								
17. Lombricarium								
18. Elevage de papillons								
19. Attrape coléoptères								
20. Mangeoires et nichoirs								
21. Gîtes pour abeilles solitaires								
22. Créations végétales								
23. Un jardin à l'école								
24. « Proies prédateurs »								
25. « La vie des Mésanges »								
26. Conte « Les oiseaux gris »								
27. Conte « Fouine et martre »								
28. Conte « Les ailes des insectes »								
29. Conte « Les pattes des insectes »								
30. La diversité des arbres fruitiers								
31. Le verger au fil des saisons								
32. Interview et enquête en ville								
33. Enquête et analyse de la nature en ville								
34. Enquête au verger								
35. Des projets pour la ville								
36. Restitution du projet d'école								

6.4. Fiches d'activités en fonction du niveau scolaire

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	6°, 5°
1. Lecture de paysage				
2. Etude de carte				
3. Balade sensorielle 1				
4. Balade sensorielle 2				
5. Balade sensorielle 3				
6. Art et nature 1				
7. Art et nature 2				
8. Art et nature 3				
9. Choisir un projet pour l'école				
10. La vie du muret				
11. La vie de la haie				
12. La vie de la litière forestière				
13. La vie de la rivière et de l'étang				
14. Les minis jardins à expériences				
15. Identification des animaux				
16. Feuilles d'arbres				
17. Lombricarium				
18. Elevage de papillons				
19. Attrape coléoptères				
20. Mangeoires et nichoirs				
21. Gîtes pour abeilles solitaires				
22. Créations végétales				
23. Un jardin à l'école				
24. « Proies prédateurs »				
25. « La vie des Mésanges »				
26. Conte « Les oiseaux gris »				
27. Conte « Fouine et martre »				
28. Conte « Les ailes des insectes »				
29. Conte « Les pattes des insectes »				
30. La diversité des arbres fruitiers				
31. Le verger au fil des saisons				
32. Interview et enquête en ville				
33. Enquête et analyse de la nature en ville				
34. Enquête au verger				
35. Des projets pour la ville				
36. Restitution du projet d'école				



VII. Quel projet choisir ?

Durée du projet

Sur certains projets, vous vous engagez sur plusieurs années comme pour la création d'un jardin, d'une haie ou d'une mare, il est donc important de bien réfléchir au choix du projet et de mesurer le temps qu'il prendra.

Utiliser le potentiel de terrain

L'activité numéro 1 « Lecture de carte » vous permet de visualiser quelques milieux proches de l'école (forêt, rivière, étang). En regardant une carte du territoire (IGN 25/1000e) vous aurez encore d'autres informations comme l'emplacement de haies, vergers, habitations... Un repérage sur le terrain pourra donner d'autres informations importantes sur les potentiels des lieux.

Définir le matériel existant et celui à trouver

Du matériel est à disposition au service de l'environnement :

- Boîtes loupe
- Jumelles
- Guides d'identification
- Kits et malles pédagogiques
- Expositions itinérantes

Saisons

L'hiver sera la saison la moins propice pour réaliser des sorties ; cependant, les activités comme « Créations de mangeoires ou de nichoirs » ainsi que les différentes enquêtes auprès des habitants pourront facilement se réaliser à cette saison. Un tableau récapitulatif vous renseigne sur les activités possibles à chaque saison.

Partenaires

N'hésitez pas à vous renseigner sur le sujet sur lequel vous allez travailler avec les enfants et à contacter des associations locales.

Evolution du projet dans le temps

Votre projet pourra évoluer dans le temps. Certaines contraintes vous feront peut-être changer de sujet en cours de route. Sachez rebondir, ce qui a été acquis n'est sûrement pas perdu.



Adapter au niveau des enfants

Un tableau récapitulatif vous permet de visualiser en un coup d'œil les activités adaptées à l'âge des enfants. Cependant, certaines fiches peuvent être facilement adaptables en modifiant quelques conditions.

Lien enfant école/maison

Une partie des activités proposées sont assez simples à réaliser, les élèves pourront facilement les reproduire à la maison et faire eux-mêmes des expériences, des élevages ou des observations. Si chaque élève réalise une action autour de sa maison cela devient autant de lieux où la nature pourra se développer.

Communication : médias...

N'hésitez pas à contacter votre correspondant local dès que vous faites une sortie ou pour présenter votre projet en cours. La dernière journée d'immersion sera aussi un moment important pour les élèves, un article dans le journal local permettra de valoriser leur travail.

Carnet de bord

Un carnet de bord est à disposition (feuilles suivantes). Il vous permet de noter au fur et à mesure l'état d'avancement de votre projet et de garder des traces de vos actions. Il vous sera utile au moment du bilan.



VIII. Carnet de bord

Ecole :	Année scolaire :
Enseignant :	
Classe :	Effectifs :
Projet d'école :	
Etat des lieux (milieux proches de l'école, sites remarquables...) :	
Projet Naturaville pour l'école (à décider avec les élèves) :	
Projet Naturaville pour la commune (à décider avec les élèves) :	
Matériel nécessaire :	
Information nécessaire :	



Etape 1 : immersion

Date :	Lieu :	Animateur :
Activité (fiche n°) :		
Bilan :		

Date :	Lieu :	Animateur :
Activité (fiche n°) :		
Bilan :		

Date :	Lieu :	Animateur :
Activité (fiche n°) :		
Bilan :		

Etape 2 : choix du projet

Date :	Lieu :	Animateur :
Activité (fiche n°) : Choisir un projet		
Bilan :		



Etape 3 : le projet à l'école

Date :	Lieu :	Animateur :
Activité (fiche n°) :		
Bilan :		

Date :	Lieu :	Animateur :
Activité (fiche n°) :		
Bilan :		

Date :	Lieu :	Animateur :
Activité (fiche n°) :		
Bilan :		

Date :	Lieu :	Animateur :
Activité (fiche n°) :		
Bilan :		



Etape 4 : enquête en ville

Date :	Lieu :	Animateur :
Activité (fiche n°) :		
Bilan :		

Date :	Lieu :	Animateur :
Activité (fiche n°) :		
Bilan :		

Etape 5 : restitution

Date :	Lieu :	Animateur :
Activité (fiche n°) : Projet pour la ville		
Bilan :		

Date :	Lieu :	Animateur :
Activité (fiche n°) : Restitution		
Bilan :		

Lettre aux élèves

L

Lieu : En classe

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Lire une lettre pour présenter le projet Naturaville

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :

Découvrir le projet Naturaville



1/2 heures

Activités précédentes :

Activités suivantes :
Fiches de 2 et 3

Type d'activité :

Lecture, discussion

Matériel :

Fiches L1 ou L2

Préparation :

Photocopies des fiches L1 ou L2, mettre la lettre dans l'enveloppe

Déroulement

1. Expliquer aux élèves que l'école a reçu une lettre importante et qu'il serait utile que tout le monde entende son contenu.
2. Faire lire la lettre par un enfant à haute voix.
3. Suite à la lecture, demander aux enfants s'ils ont des questions ou des remarques. Des idées peuvent déjà émerger, notez les, sans rentrer dans les détails. Précisez aux élèves qu'un temps sera consacré pour, ensemble, écrire les idées et faire des choix de projet.
4. Information à transmettre aux élèves :
 - Durée et dates approximatives du projet
 - Un animateur sera présent quelques fois, expliquer son rôle.
 - Ce sera leur projet, à eux de choisir ce qu'ils veulent faire.
 - Tout n'est pas possible, il y a des contraintes : matériel, saison, argent etc.
 - Les élèves pourront aussi, chez eux essayer des choses, poursuivre le projet.

Vos remarques :

Renvoi vers :

Chers enfants,

Nous avons constaté que l'homme est de plus en plus présent partout ; il ne laisse plus guère de place aux plantes et aux animaux.

Notre travail consiste à faire connaître cette nature et à la protéger, mais tout cela est difficile car il y a beaucoup de choses à faire.

Après avoir réfléchi, nous avons pensé à faire appel à votre classe.

Pouvez-vous nous aider ?

Votre mission serait de permettre à la nature de reprendre un peu la place qui lui a été prise.

Que pouvez-vous faire pour attirer la vie à l'école et développer la nature dans votre ville ou village ?

D'autres écoles comme la votre seront contactées.

Quelqu'un pourra vous accompagner, il vous apprendra beaucoup de choses sur la nature et vous choisirez avec votre maître ou maîtresse ce que vous voulez exactement faire.

Alors êtes-vous d'accord ?

Nous comptons sur vous ! Merci d'avance !

Sincères salutations,

Le service Environnement

Chers élèves,

Nous avons constaté que l'homme est de plus en plus présent partout, il ne laisse plus guère de place aux plantes et aux animaux.

Parfois malheureusement, il pollue et détruit la nature.

Notre travail consiste à faire connaître cette nature et à la protéger, mais tout cela est difficile car il y a beaucoup de chose à faire.

Redonner plus de place à la nature nous semble important.

Nous avons donc pensé à vous pour nous aider dans cette tâche.

L'école peut-être un lieu pour attirer la vie, puis l'observer et l'étudier.

Après avoir travaillé sur le sujet, vous pourrez même proposer à votre ville ou village un projet plus ambitieux.

D'autres écoles comme la vôtre seront également contactées.

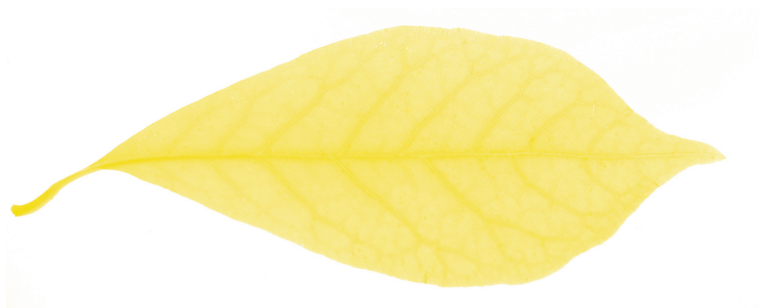
Un animateur sera là pour vous aider et vous choisirez avec lui et votre maître ou maîtresse ce que vous voulez faire exactement dans ou autour de l'école.

On espère vivement que vous soyez prêts à nous aider, nous comptons sur vous !

Merci d'avance !

Sincères salutations,

Le service Environnement



IX. Etape 1

L'immersion

Cette étape permettra de mettre l'élève dans « l'ambiance » du projet Naturaville. Pour commencer, présentez aux enfants le projet global en leur expliquant qu'un travail de plusieurs jours sera réalisé à partir d'un thème qu'ils auront choisi eux-mêmes.

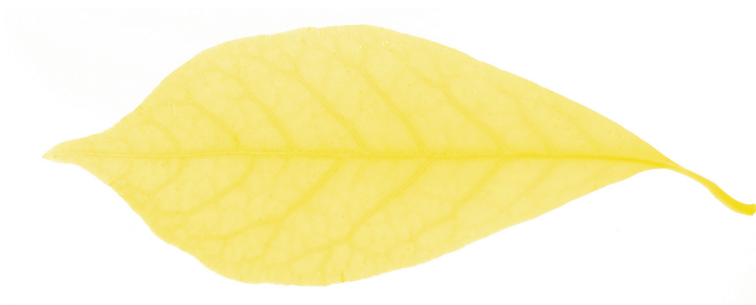
A) Une étape indispensable : la lecture de carte (n°2)

Grâce à cette première activité les élèves pourront visualiser les différents milieux proches de l'école et se situer sur le territoire de la communauté d'agglomération (les élèves de cycle 1 commenceront directement par la balade sensorielle ou artistique).

B) Les balades sensorielles et artistiques (n°3 à 8)

Cette première sortie à l'extérieur a pour but de mettre l'élève en contact avec le terrain.

Il n'y a pas encore ici d'apport de connaissances, mais plutôt une approche sensible et globale qui permettra aux élèves de faire émerger des idées ou des envies pour monter leur projet dans l'école et en ville.



Lieu : Depuis un belvédère ou un point de vue

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Observer le paysage et découvrir les différents milieux le composant

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :



1 à 2 heures

Prendre connaissance des différents milieux existants autour de sa commune
Explorer un paysage de différentes manières

Activités précédentes :

Présentation du projet
Naturaville, travail de carte

Activités suivantes :

Fiches de 3 à 8 (au choix)

Type d'activité :

Observation, Analyse.

Matériel :

Fiches 1a, 1b ; crayons de papier ; Planchettes ; Pincettes à linges.

Préparation :

Définir un lieu d'observation et s'y rendre pour vérifier si le site est adapté pour une lecture de paysage ; Photocopie des fiches 1a, 1b. Utiliser seulement la fiche 1a pour les Cycle 2.

Déroulement

Se rendre au belvédère choisi. Prendre le temps de regarder le paysage sans faire de remarque.

1. Avec la fiche 1a :

- Dessiner en quelques traits le paysage devant soi (fixer les limites d'observation de chaque côté du paysage, grâce à des repères nets : pylône, colline...).

- Faire remplir les six cases au bas de la fiche :

- Quelles couleurs voit-on dans le paysage ? Demander aux élèves de noter les couleurs visibles sur le paysage, de la plus présente à la plus discrète. Préciser par exemple, qu'il n'y a pas un seul vert, il y a du vert clair, du vert foncé, du vert bouteille etc...
- Quelles sont les formes visibles dans le paysage ? Carrés ? Ronds ? Courbes ? Lignes droites ?
- Y a-t-il des choses qui bougent dans le paysage ? Circulation, vent dans les arbres, nuages, ombres, lumière, animaux... Certains mouvements sont rapides, d'autres lents, préciser.
- Le paysage produit des sons. Noter les différents sons entendus : voitures, vent, activités humaines, oiseaux, insectes... Préciser si le son est d'origine naturelle ou humaine.
- Un paysage odorant. Noter les odeurs senties sur place, à quoi font-elles penser ?
- Le paysage procure des émotions. Noter vos sensations devant ce paysage : beauté, tristesse, calme, stress...

2. Avec la fiche 1b :

- Dessiner le paysage rapidement en utilisant seulement des lignes (5 minutes maximum).

- Faire remplir les surfaces ainsi obtenues en utilisant la légende de la fiche.

On peut aussi utiliser un code couleur (ce travail peut se faire aussi au retour en classe) :

- a) Les rivières et les étangs en bleu.
- b) Les forêts en vert.
- c) Les cultures et les prairies en jaune.
- d) Les villes et les villages en orange.
- e) Les routes et autoroutes en rouge.

Quand l'exercice est terminé répondre à la question suivante :

Quel est le milieu le plus présent dans notre paysage ? Prairie, ville, forêt... ?

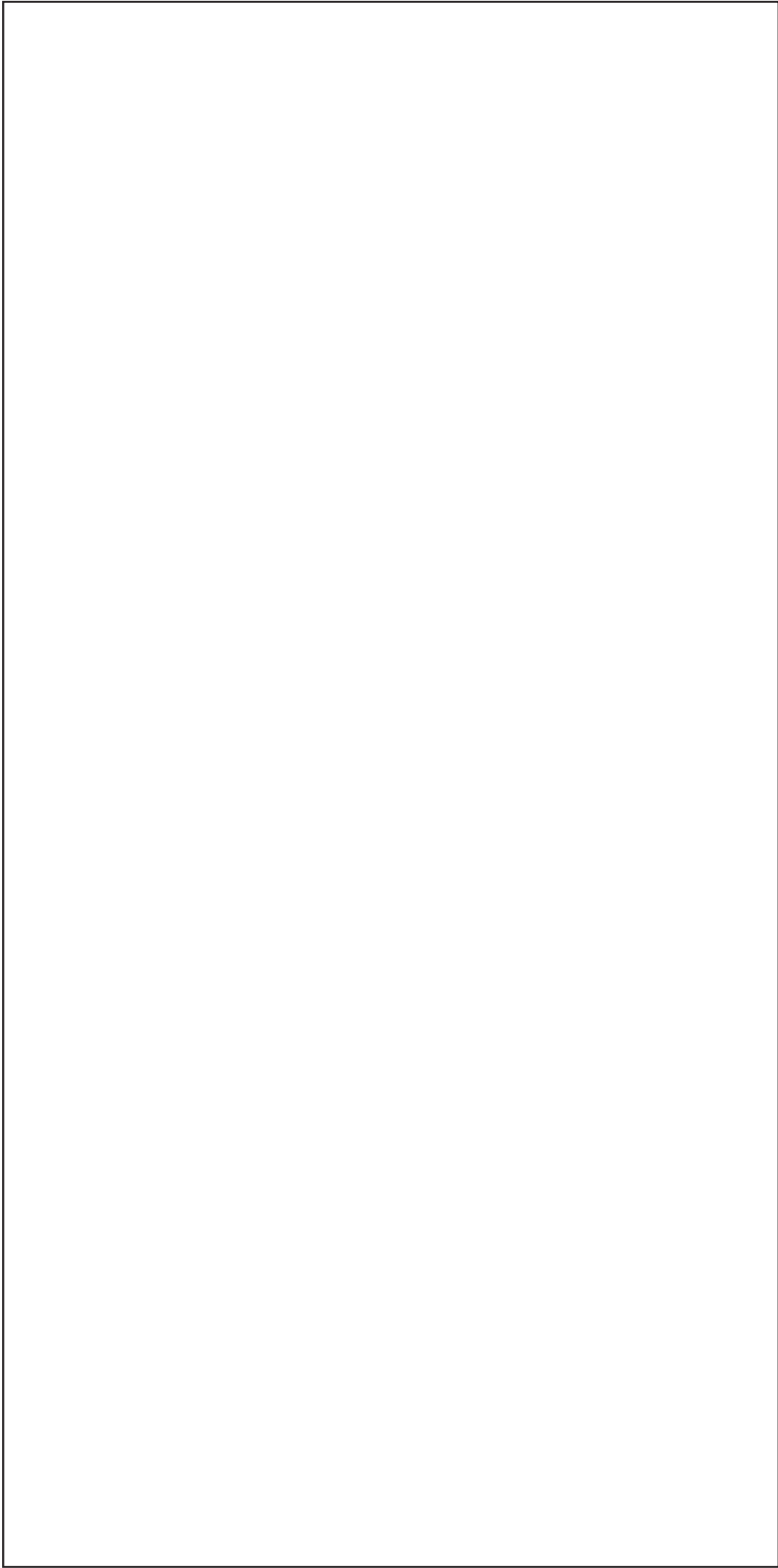
Documentation :

Pistes, Louis Espinassous - Edition Milan

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lecture de paysage



Les arbres
Les forêts et les haies



Les prairies

Les routes



Les maisons
Les villes et villages

Les rivières



Les cultures

1a

Lecture de paysage

Couleurs :	Mouvements :	Odeurs :
Formes :	Sons :	Sensations :

Lieu : Dans l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Observer la carte de Pays de Montbéliard Agglomération et colorier les différents milieux

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :



1 à 2 heures

Prendre conscience des différents milieux existants autour de sa commune
Se situer sur la carte

Activités précédentes :

Présentation du projet
Naturaville aux élèves

Activités suivantes :

Fiches de 3 à 8 (au choix)

Type d'activité :

Observation, Analyse, Coloriage

Matériel :

Les cartes 2a et 2b ; crayons de papier ; crayons de couleurs

Préparation :

Photocopies des cartes

Déroulement

Distribuer à chaque élève la carte 2a.

Etape 1

Présenter ce qu'est Pays de Montbéliard Agglomération.

Etape 2

Faire le contour de la communauté d'agglomération avec un crayon de papier (suivre les pointillés)

Etape 3

Retrouver sa commune sur la carte et entourer son nom au crayon.

Etape 4

Colorier les différents milieux visibles sur la carte en utilisant la légende et en débutant par sa commune.

Etape 5

Faire un cercle de six centimètres de diamètre autour de sa commune et lister sur une feuille les différents milieux qui sont présents dans ce cercle.

Etape 6

Distribuer la carte 2b (une par table)

Echanger sur les résultats.

Combien de milieux différents sont présents autour de sa commune ?

Quel est le milieu le plus représenté ?

Quels sont les milieux inexistantes ?

Suites possibles :

Cette carte ne permettra pas de visualiser tous les milieux et leurs détails comme les haies, les murs...

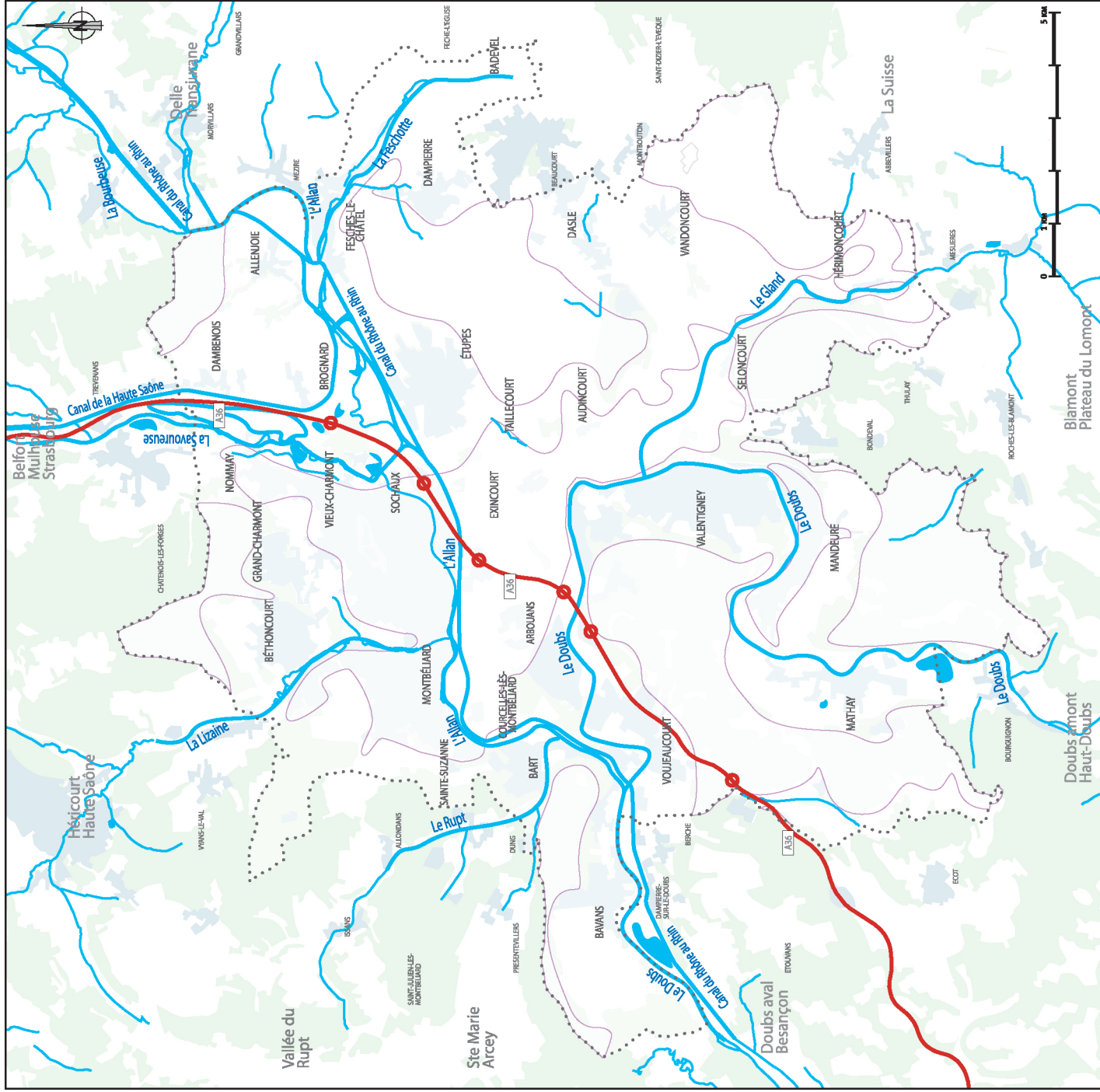
Une carte IGN 25/1000e plus précise vous apportera davantage d'informations, comme les emplacements des murets, des vergers...

Une sortie sur le terrain vous donnera bien sûr encore d'autres informations.

Documentation :

Vos remarques :

Renvoi vers :



Occupation actuelle de l'espace

• • •
Territoire de la Communauté
d'agglomération du Pays de Montbéliard

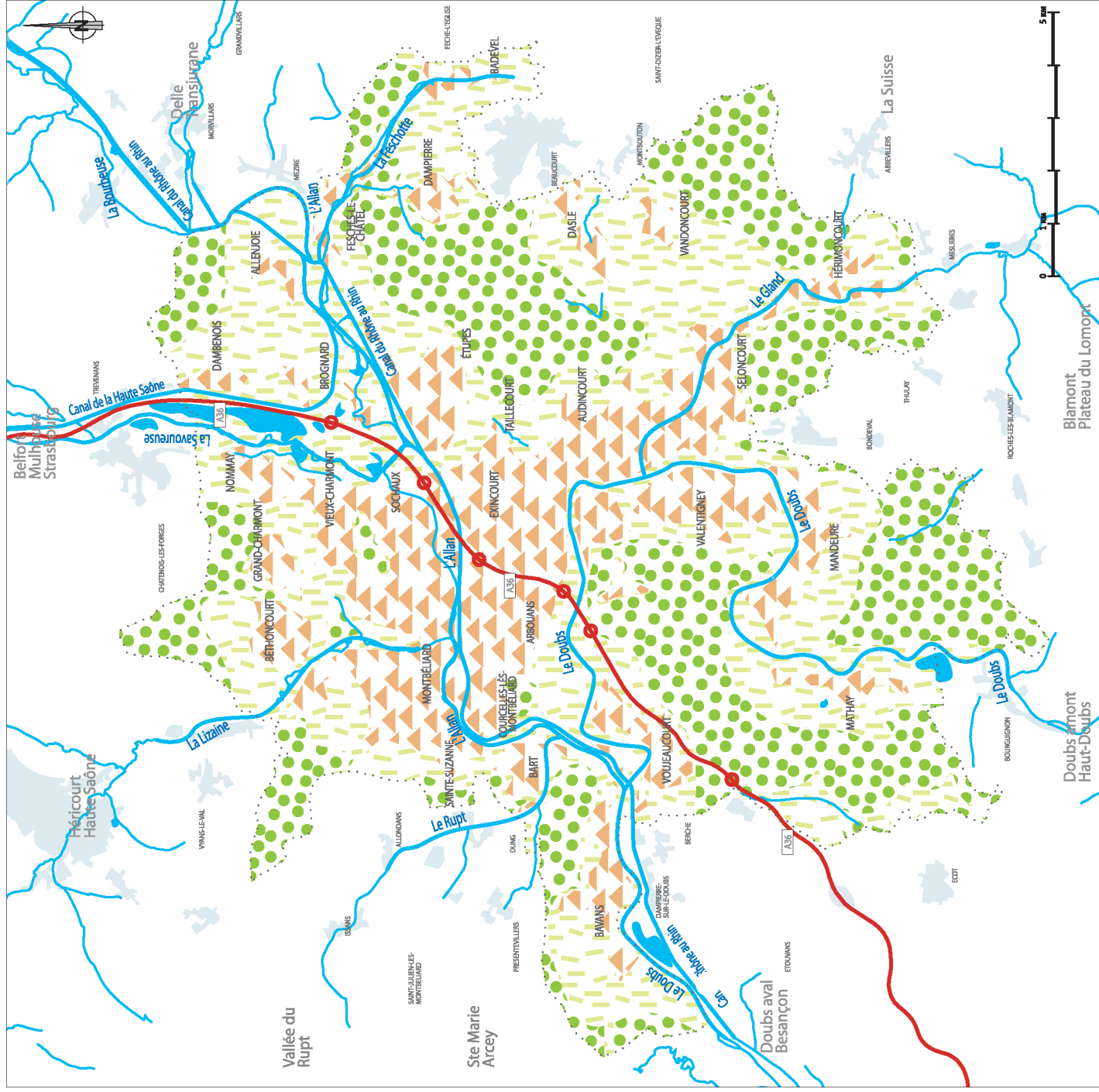
 Les villes et les villages

 Les cultures et les prairies

 Les forêts

 Les rivières et les étangs

 Les routes et autoroutes



Occupation actuelle de l'espace

• • •
Territoire de la Communauté
d'agglomération du Pays de Montbéliard

 Les villes et les villages

 Les cultures et les prairies

 Les forêts

 Les rivières et les étangs

 Les routes et autoroutes

Lieu : Parc, bois, haie, forêt, jardin

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Suite d'activités permettant d'éveiller les sens et de découvrir son environnement.

Niveau :

Cycle 1	
Cycle 2	

Objectifs :

Découvrir la diversité des formes, couleurs, odeurs autour de soi. Eveiller les sens. Développer la curiosité de la nature. Créer un lien émotionnel fort avec son environnement.



1h30 à 2 heures

Activités précédentes :
Fiche 2

Activités suivantes :
Fiche 9

Type d'activité :
Balade sensorielle

Matériel :

Voir pour chaque activité

Préparation :

Repérer le terrain. Définir le lieu où se déroulera chaque activité.

Déroulement

Fil conducteur :

Objectifs :

Mettre dans l'ambiance, donner envie aux enfants de découvrir la forêt. Créer un lien entre les animations pour que celles-ci s'enchaînent plus facilement.

Matériel :

Une image de monsieur Mulot.

Durée :

5 minutes

« Nous allons ensemble découvrir un parc magique. C'est un lieu où vivent mille et une petites bêtes, il y a de petits animaux ; ils se cachent sous les feuilles ou dans les arbres. Mais il y en a aussi des plus gros qui fuient quand on s'approche. Je connais bien un de ces animaux, c'est monsieur Mulot. Le connaissez-vous ? ».

« C'est une sorte de petite souris rousse qui a des oreilles rondes, un nez pointu et de grands yeux noirs. Il mange des graines, des fruits, et quelques vers de terre... Nous allons partir à sa découverte ».

Montrer un dessin ou une photo de monsieur Mulot.

« Mais au fait, d'après vous, quels sont les autres animaux que l'on peut trouver dans le parc ? »

Laisser un moment pour que les enfants donnent leurs réponses. Ainsi, vous vous ferez une idée des animaux qu'ils connaissent.

Activité 1 :

Le concert des animaux

Fil conducteur :

« Vous connaissez déjà quelques animaux ; je vous propose par un jeu de découvrir d'autres animaux qui vivent dans le parc de monsieur Mulot »

Objectifs :

Dynamiser le groupe, découvrir quelques animaux du parc.

Matériel :

Petits cartons avec des dessins d'animaux en double (abeille, hibou, papillon, écureuil, mésange, renard, mulot, pic vert, lézard...)

Durée :

10 minutes

Déroulement :

Distribuer les dessins aux enfants. Leur demander s'ils connaissent bien leur animal, le bruit qu'il fait (leur souffler éventuellement...).

Eparpiller les enfants.

Au top départ, chacun imite le cri et/ou le déplacement de son animal, il doit ainsi retrouver son double. Quand un enfant pense avoir découvert son camarade correspondant, ils se montrent mutuellement leur dessin. S'ils se sont trompés, ils continuent leur recherche.

Quand tout le monde a trouvé son double, les enfants se rassemblent en cercle et, à tour de rôle, ils présentent qui ils sont et racontent ce qu'ils connaissent de leur animal.

Quelques informations peuvent éventuellement être rajoutées (le lieu où ils vivent, leur nourriture, leurs prédateurs...).

Activité 2 :

La potion magique

Fil conducteur :

« Monsieur Mulot a un museau pointu et peut retrouver sa nourriture même en pleine nuit. Grâce à son nez il peut trouver de la nourriture cachée. Mettons nous à sa place... »

Objectifs :

Découvrir la diversité des odeurs, échanger sur ses découvertes, développer l'odorat

Matériel :

Boîtes de pellicule photo

Durée :

10 minutes

Déroulement :

Raconter aux enfants qu'ils devront faire un mélange d'odeurs en récoltant quelques plantes autour d'eux. Distribuer les boîtes, leur demander de trouver un petit bâton pour mélanger, puis les laisser chercher aux alentours. Au bout de cinq à dix minutes, les rassembler en leur proposant d'échanger les boîtes pour sentir les autres odeurs.

Activité 3 :

Le village miniature

« Vous trouverez peut-être sa vraie maison. On reconnaît la porte, c'est un petit trou dans le sol... »

Objectifs :

Développer l'imaginaire, observer le monde du tout petit.

Matériel : 0

Durée :

20 minutes

Fil conducteur :

« Je vous propose de faire une petite maison pour notre mulot, et surtout de lui trouver à manger. Il viendra peut-être visiter et grignoter vos cadeaux... »

Déroulement :

Par deux ou trois, les enfants choisissent un petit coin de nature et doivent fabriquer une petite maison avec les éléments présents aux alentours (bois, mousse, feuilles, graines, cailloux...). Ils la décorent et peuvent aussi créer un mini jardin autour. Quand ils auront terminé, ils relieront leur maison avec les autres constructions les plus proches en faisant des routes, toujours avec des objets trouvés sur place.

Pour terminer chaque groupe fait visiter sa maison en racontant (ou non) ce qu'il a créé.

Activité 4 :

Ecoute du parc

Fil conducteur :

« Mulot a deux grandes oreilles ; elles lui servent surtout pour échapper aux animaux, comme la chouette ou le renard qui veulent le manger. Au moindre bruit, « fffffuit », il se cache. Comme lui, cachez-vous et écoutez autour de vous... »

Objectifs :

Découvrir la diversité des sons de la forêt, identifier quelques sons

Matériel :

Bandeaux

Durée :

10 minutes

Déroulement :

Chaque enfant choisit un coin de forêt (de 5 à 20 mètres du point de départ, en grand cercle pour les 3 ans). Ils mettent leur bandeau et comptent combien de sons différents ils entendent en levant un doigt à chaque nouveau son.

Réunir les enfants puis échanger sur les bruits entendus (Qu'est ce que c'était ? Combien y en avait-il ? D'où venaient-ils ? Etaient-ils produits par l'homme ou bien par la nature ? Était-ce quelque chose de vivant ? »

Activité 5 :

La palette des couleurs

Fil conducteur :

« Voilà, nous avons découvert le parc de monsieur Mulot, nous pouvons peut-être rapporter un souvenir de cet endroit... »

Objectifs :

Découvrir les différentes couleurs de la forêt, rapporter un souvenir.

Matériel :

Carrés de bristol (10 /10 cm) avec de l'adhésif double-face collé dessus.

Durée :

15 minutes

Déroulement :

Distribuer à chaque élève un carré de bristol autocollant. Proposer aux élèves de récolter un maximum de couleurs et de les coller sur leur support. Ils peuvent, s'ils le souhaitent, représenter un animal, un arbre, ou un autre élément de la forêt. Quand tout le monde a terminé, poser les tableaux au sol ou sur un tronc couché pour faire une petite exposition forestière. Chacun peut commenter son tableau.

De la farine ou du sable peut-être saupoudré sur les tableaux pour neutraliser les parties encore collantes.

Activité 6 :**Echange****Objectifs :**

Partager les impressions, découvrir les différences des ressentis, évaluer son animation.

Matériel :

0

Durée :

10 minutes

Déroulement :

Asseoir les enfants en cercle. Rappeler les différentes activités réalisées, leur demander ce qu'ils ont le plus ou le moins aimé...

Remarques et consignes :**Rassemblement :**

Vous pouvez imiter le bruit de la chouette par exemple ou utiliser un appeau pour rassembler les enfants (c'est toujours plus agréable que de crier !).

Déplacement :

La distance du lieu de départ au parc ne doit pas être trop longue (un kilomètre maximum). Ne pas oublier de compter le temps de déplacement dans la durée de l'animation.

Matériel :

Tout le matériel devra tenir dans un sac, pour avoir les mains libres. Prévoir pour une ou deux personnes supplémentaire(s).

Lieu :

Choisir un lieu bien dégagé sans ronce ni trou, avec si possible une bonne diversité végétale.

Consignes :

Donner les consignes en ayant préalablement mis tous les enfants en cercle. Cela vous permettra de vérifier qu'ils sont tous attentifs et qu'ils vous regardent bien.

Durée de l'activité :

Une ou plusieurs activités peuvent durer plus longtemps que prévu. Dans ce cas, penser à éliminer une des activités à venir sans perturber l'histoire générale.

Fil conducteur :

Vous avez ici un exemple. A vous d'imaginer le fil qui vous plaît ; le tout est de rester cohérent dans son histoire. Bonne balade...

Documentation :

- ò *Vivre la nature avec les enfants*, Joseph Cornell - Edition Jouvence
- ò *Les joies de la nature*, Joseph Cornell - Edition Jouvence
- ò *Guide de l'éducateur nature* (43 jeux d'éveil sensoriels à la nature) - Editions Le souffle d'or
- ò *Activités ludiques, sensorielles et naturalistes aux cycles 2 et 3* (44 fiches pour une éducation à l'environnement. Réalisé Par l'URCPIE de Franche-Comté. Edité par le CRDP de Franche-Comté

Vos remarques :**Renvoi vers :**

Lieu : Parc, haie, forêt, jardin

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Vivre une série d'activités pour éveiller les sens à la nature.

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	

Objectifs :



1 heure 30

Découvrir la diversité des formes, couleurs, odeurs autour de soi. Eveiller les sens. Développer la curiosité de la nature. Créer un lien émotionnel fort avec son environnement.

Activités précédentes :

Fiche 2

Activités suivantes :

Fiche 9

Type d'activité :

Balade Sensorielle

Matériel :

Voir plus bas pour chaque activité

Préparation :

Repérer le terrain. Définir le lieu où aura lieu chaque activité

Déroulement

Fil conducteur :

Dans le parc vit un étrange personnage que l'on appelle le Lutin rouge. Il est très discret. Il vit dans les arbres et, à l'aide de ses deux petites mains, il décortique un tas de graines différentes. Savez vous de qui il s'agit ? Il a deux oreilles pointues, de grands yeux noirs et de fines moustaches... Très discret, il n'est peut-être pas loin d'ici en train de nous observer.

Etape 1

Le bérêt nature

Fil conducteur :

« Le Lutin rouge connaît très bien la nature (ou les arbres). Et vous, la connaissez-vous ? Nous allons ensemble faire un jeu pour vous mettre à l'épreuve ».

Matériel :

Un drap, quelques éléments naturels.

Durée :

20 minutes

Déroulement :

Créer deux groupes d'élèves. Les mettre face à face à une distance d'environ vingt mètres. Placer au milieu sur un drap une série d'éléments naturels (branches, mousse, lichen, écorce...) Donner un numéro secret à chaque élève de chaque groupe (un élève de chaque groupe aura donc le même numéro).

Citer un élément posé sur le drap et appeler un numéro. Exemple : « Pour rapporter la mousse, j'appelle le numéro... Sept ».

A ce moment, les élèves possédant ce numéro courent vers le drap pour rapporter le plus vite possible le bon élément sans être touché par leur adversaire. S'ils y parviennent, leur équipe marque un point. En revanche, s'ils se font toucher par l'autre élève, le point ira à l'équipe adverse.

Activité 2 :

Le ticket d'entrée

Fil conducteur :

« Pour rentrer sur le territoire du Lutin rouge, il vous faut un ticket d'entrée. C'est vous qui allez le fabriquer... »

Matériel :

Petits cartons comportant des dessins de formes simples.

Exemples :



Durée :

10 minutes

Déroulement :

Chaque élève reçoit un petit carton comportant un dessin.

Il doit retrouver autour de lui un élément naturel présentant des similitudes avec cette forme. Quand un élève a terminé, il peut aider ses camarades. Enfin, le groupe se rassemble et chacun présente l'objet qu'il a trouvé.

Activité 3 :

Trouver son arbre

Fil conducteur :

« Notre Lutin rouge connaît très bien les arbres. Il sait les reconnaître dans l'obscurité, juste en les touchant. Nous allons nous mettre à sa place ».

Matériel :

Des bandeaux.

Durée :

20 minutes

Déroulement :

Les élèves se mettent par deux. Le premier a les yeux bandés, le second choisit un arbre à proximité et emmène doucement son compagnon vers cet arbre. Après avoir bien pris le temps de le toucher, « l'aveugle » est ramené au point de départ et doit retrouver son arbre. Quand cette étape est terminée, inverser les rôles. Il est conseillé de montrer un exemple avec un élève pour que tous comprennent bien les consignes.

Activité 4 :

Un cadeau pour le lutin rouge

Fil conducteur :

« Nous allons maintenant quitter le parc, mais avant de partir je vous propose de laisser chacun un cadeau à notre ami le lutin rouge. Mais au fait savez vous de qui nous parlons... De l'écureuil ».

Matériel :

0

Durée :

10 minutes

Déroulement :

Chaque élève part récolter des graines ou d'autres éléments naturels et les dispose dans un petit coin du parc, pour les offrir à l'écureuil.

Remarques et consignes :

Rassemblement :

Vous pouvez imiter le bruit de la chouette par exemple ou utiliser un appeau pour rassembler les enfants (c'est toujours plus agréable que de crier !).

Déplacement :

La distance du lieu de départ au parc ne doit pas être trop longue (un kilomètre maximum). Ne pas oublier de compter le temps de déplacement dans la durée de l'animation.

Matériel :

Tout le matériel devra tenir dans un sac, pour avoir les mains libres. Prévoir pour une ou deux personnes supplémentaire(s).

Lieu :

Choisir un lieu bien dégagé sans ronces ni trous, avec si possible une bonne diversité végétale.

Consignes :

Donner les consignes en ayant préalablement mis tous les enfants en cercle. Cela vous permettra de vérifier qu'ils sont tous attentifs et qu'ils vous regardent bien.

Durée de l'activité :

Une ou plusieurs activités peuvent durer plus longtemps que prévu. Dans ce cas, penser à éliminer une des activités à venir sans perturber l'histoire générale.

Fil conducteur :

Vous avez ici un exemple. A vous d'imaginer le fil qui vous plaît ; le tout est de rester cohérent dans son histoire.

Documentation :

- *Vivre la nature avec les enfants* et *Les joies de la nature*, Joseph Cornell - Edition Jouvence
- *Guide de l'éducateur nature* (43 jeux d'éveil sensoriels à la nature) - Editions Le souffle d'or
- *Activités ludiques, sensorielles et naturalistes aux cycles 2 et 3* (44 fiches pour une éducation à l'environnement. Réalisé Par l'URCPIE de Franche-Comté. Edité par le CRDP de Franche-Comté

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Parc, forêt, haie, jardin

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Suite d'activités permettant d'éveiller les sens et de découvrir son environnement.

Niveau :

	Cycle 3
	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :

Découvrir la diversité des formes, couleurs, odeurs autour de soi. Eveiller les sens. Développer la curiosité de la nature. Créer un lien émotionnel fort avec son environnement.



1 heure 30

Activités précédentes :

Fiche 2

Activités suivantes :

Fiche 9

Type d'activité :

Balade sensorielle

Matériel :

Voir pour chaque activité

Préparation :

Repérer le terrain. Définir le lieu où se déroulera chaque activité.

Déroulement

Fil conducteur :

« Vous êtes un Reporter de la nature. Votre mission est d'étudier le parc pour faire un article et dire ce que vous en pensez ».

Activité 1

Le vrai du faux

Fil conducteur :

« Un bon reporter doit bien connaître son sujet et discerner le vrai du faux. Une première épreuve va nous permettre de vous tester ».

Objectifs :

Faire un état des lieux des connaissances des enfants. Dynamiser le groupe.

Matériel :

3 cordes pour délimiter le terrain

Durée :

20 minutes

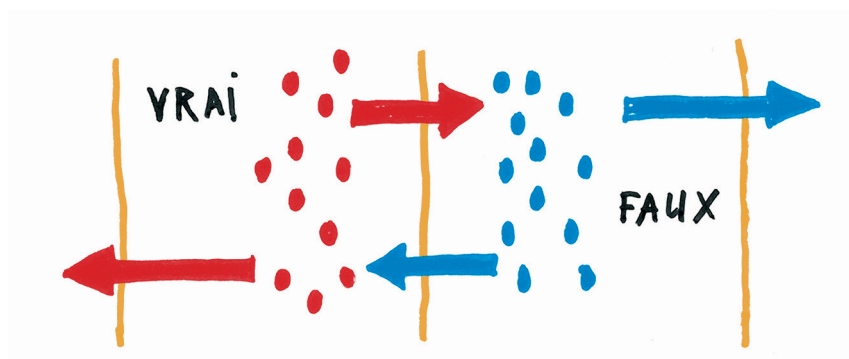
Déroulement :

Placer au sol, parallèlement, trois cordes distantes chacune de dix mètres. Séparer le groupe en deux équipes face à face de chaque côté de la corde centrale.

Il y aura d'un côté l'équipe des « vrais » et de l'autre, l'équipe des « faux ».

Lancer à haute voix des affirmations préparées préalablement (et écrites).

Quand l'affirmation est vraie, l'équipe des « vrais » doit attraper l'équipe des « faux » avant que celle-ci ne passe la corde du fond derrière laquelle ils seront protégés.



Inversement, quand l'affirmation est fausse, l'équipe des « faux » doit attraper l'équipe des « vrais » avant que celle-ci ne passe la dernière corde.

Quand un élève est touché, il doit changer de camp.

Quelques exemples :

Dans ce lieu, il y a des baobabs (faux).

Les arbres appelés « feuillus » perdent leurs feuilles en automne (vrai).

Il y a des pandas dans la forêt (faux).

Activité 2 :

Traces et indices

Fil conducteur :

« Un bon reporter inspecte, observe, analyse. Tel un détective, il est capable de dire si quelqu'un est passé dans le secteur grâce aux traces et indices qu'il a pu laisser ».

Objectifs :

Découvrir que le lieu contient beaucoup de vie.

Matériel :

Liste d'éléments

Durée :

10 minutes

Déroulement :

Distribuer aux élèves une liste d'éléments à trouver (exemples : une graine grignotée, une feuille trouée, une plume, un morceau de toile d'araignée, des poils, un déchet humain...). Chacun part à la recherche de ces indices de présence de vie et doit en rapporter un maximum. Rassembler les élèves puis échanger sur les découvertes.

Activité 3 :

L'appareil photo

Fil conducteur :

« Un reporter a toujours un appareil photo avec lui. Vous allez prendre des photographies du lieu afin d'illustrer votre article ».

Objectifs :

Observer les lieux autrement.

Matériel :

Bandeaux, feuilles de papier, crayons de papier, supports pour écrire.

Durée :

20 minutes

Déroulement :

Les élèves se mettent par deux. Le premier représente un appareil photo en fermant les yeux. Le second devient le photographe qui va choisir un lieu à prendre en photo. Il emmène son « appareil » sur son site préféré, puis en tirant doucement sur le lobe de l'oreille de son collègue (« l'appareil » ouvre alors les yeux pendant trois secondes), il prend une photo.

Le reporter fait une ou deux photographies, puis les rôles sont inversés.

Sur un papier, chacun dessine une des deux images qu'il a vues un court instant.

Enfin, Les photos sont exposées sur un tronc couché ou au sol.

Activité 4 :

La pêche aux mots

Fil conducteur :

« Vous allez maintenant rédiger un article sur le lieu dans lequel nous sommes... ».

Objectifs :

Exprimer ses sentiments et émotions.

Matériel :

Feuilles, crayons, supports pour écrire.

Durée :

20 minutes

Déroulement :

Distribuer à chaque élève, un support pour écrire, un crayon de papier et une feuille.

Proposer à chacun de se promener tranquillement pendant dix minutes sur le site pour récolter des mots (une dizaine). Ces mots peuvent être des choses vues ou des sentiments et émotions.

Rassembler tout le monde puis échanger les papiers.

Proposer à chaque élève de s'isoler dans un coin de nature et d'écrire son article avec les dix mots qu'il a sur sa feuille. Le style de texte est laissé libre.

Pour finir, se mettre en cercle pour que chacun lise à haute voix son article.

Remarques et consignes :

Rassemblement :

Vous pouvez imiter le bruit de la chouette par exemple ou utiliser un appeau pour rassembler les enfants (c'est toujours plus agréable que de crier !).

Déplacement :

La distance entre le lieu de départ et le parc ne doit pas être trop longue (un kilomètre maximum). Ne pas oublier de compter le temps de déplacement dans la durée de l'animation.

Matériel :

Tout le matériel devra tenir dans un sac, pour avoir les mains libres. Prévoir pour une ou deux personnes supplémentaire(s).

Lieu :

Choisir un lieu bien dégagé sans ronces ni trous, avec si possible une bonne diversité végétale.

Consignes :

Donner les consignes en ayant préalablement mis tous les enfants en cercle. Cela vous permettra de vérifier qu'ils sont tous attentifs et qu'ils vous regardent bien.

Durée de l'activité :

Une ou plusieurs activités peuvent durer plus longtemps que prévu. Dans ce cas, penser à éliminer une des activités à venir sans perturber l'histoire générale.

Fil conducteur :

Vous avez ici un exemple. A vous d'imaginer le fil qui vous plaît ; le tout est de rester cohérent dans son histoire.

Bonne balade...

Documentation :

- *Vivre la nature avec les enfants*, Joseph Cornell - Edition Jouvence
- *Les joies de la nature*, Joseph Cornell - Edition Jouvence
- *Guide de l'éducateur nature* (43 jeux d'éveil sensoriels à la nature) - Editions Le souffle d'or.
- *Activités ludiques, sensorielles et naturalistes aux cycles 2 et 3* (44 fiches pour une éducation à l'environnement. Réalisé Par l'URCPIE de Franche-Comté. Edité par le CRDP de Franche-Comté

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Parc, forêt, haie, jardin

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Créer un tableau de couleurs naturelles sur une petite toile

Niveau :

Cycle 1	
Cycle 2	

Objectifs :

Découvrir la richesse des couleurs
S'exprimer à l'aide de formes et de couleurs
Découvrir les plantes



1 à 2 heures

Activités précédentes :

Fiche 2

Activités suivantes :

Fiche 9

Type d'activité :

Artistique, Imaginaire

Matériel :

Planchettes (A4 ou A5 suivant l'âge), morceaux de draps (agrafés sur les planchettes), crayons, papiers

Préparation :

Repérer un lieu où il y a un maximum de couleurs utilisables

Déroulement

Activité 1

Histoire introductive

Dans une tribu, de l'autre côté de l'Océan, on raconte que le monde a été créé par un papillon géant. Les couleurs de ses ailes se sont décollées alors qu'il volait parmi les étoiles. Ces couleurs se sont rassemblées en une grande boule. Cette boule s'est mise à durcir pour former ce qu'on appelle aujourd'hui « la terre ». Certaines couleurs sont bien visibles, comme le vert des prairies ou le bleu de la mer, d'autres, plus discrètes, se sont cachées dans des pierres ou à l'intérieur de certaines plantes. À vous maintenant de les retrouver pour recréer un morceau de l'aile du grand papillon.

Activité 2

Récolte des couleurs

Chacun part dans la nature à la récolte de couleurs avec une petite boîte ou un petit panier pour y mettre les objets colorants (donner des limites de recherche).

Attention de ne pas dégrader un lieu aménagé.

Pour les plus petits, partir en groupe pour récolter les éléments.

Donner la consigne de ne pas porter à la bouche les éléments récoltés.

Exemples d'éléments pouvant être trouvés : des mûres, des baies, de l'herbe, du charbon, de la brique, de la terre, de la craie, des fleurs...

Activité 3

Peinture

Sur une toile (une planchette avec un morceau de drap tendu et agrafé format A4 ou A5 pour les plus petits), on frotte les objets trouvés en traçant des lignes, des cercles, des points, des surfaces, sans chercher à représenter quelque chose de figuratif.

Les couleurs rapportées pourront être échangées pour que chacun augmente la richesse de ses teintes.

La toile complètement couverte, chacun pourra découvrir les autres créations.

Ce travail peut se faire en solitaire ou à proximité d'autres personnes.

Activité 4

Inventer un titre (C3, 6e 5e)

Tendre une corde entre deux arbres et exposer les toiles dégrafées de leur support à l'aide de pinces à linge.

Distribuer de petits papiers et des crayons.

Chacun invente un titre aux tableaux qu'il visite. Il pourra s'agir d'un mot ou d'une phrase. Poser le papier au pied du tableau.

Chacun lit à haute voix les titres ainsi offerts devant sa toile.

Variantes :

- le tableau peut se faire directement dans la nature, sur un arbre, sur un rocher, etc....
- faire une création collective sur une grande toile ou un support naturel

Et après ...

Étudier les baies (automne).

Documentation :

- o *4 saisons d'activités nature en famille* (une mine d'activités, de jeux, de créations en plein air pour toute la famille), Fiona Danks, Jo Schofeld - Edition Nathan.
- o *Artistes de nature : Pratiquer le land art au fil des saisons*, Marc Pouyet - Edition Plume de Carotte

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Forêt, chemin, tous lieux où le sol peut-être mis à nu

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Créer un grand cercle au sol avec des objets naturels

Niveau :

Cycle 1	
Cycle 2	

Objectifs :



1 à 2 heures

Activités précédentes :

Fiche 2

Permettre à chacun de s'exprimer dans et avec la nature à l'aide des objets et matières trouvés sur place.
Découvrir la diversité des formes, couleurs, textures, etc....
Rassembler les travaux individuels en une fresque commune

Activités suivantes :

Fiche 9

Type d'activité :

Artistique, Imaginaire

Matériel :

Aucun (appareil photo pour garder une trace de l'activité)

Préparation :

Repérer un endroit au sol bien dégagé, avec une diversité de formes et de couleurs aux alentours

Déroulement

Activité 1 :

Histoire introductive

« Savez-vous ce qu'est un Mandala ? C'est un grand cercle coloré représentant l'univers avec ses différents mondes. Il comporte les quatre directions, symbolisées par différentes couleurs. Y sont représentées les divinités des paradis et des enfers. Le mandala est souvent peint sur une toile que l'on appelle un tanka ; il est ensuite exposé dans les temples. Au Tibet, le Mandala est parfois fait avec du sable très fin et coloré, les moines mettent plusieurs mois pour le réaliser. Ils font tout d'abord un dessin au sol, puis ils déposent les grains dessus, petit à petit, très délicatement. Il ne sera visible que quelques jours, le temps d'une cérémonie ; ensuite, il disparaîtra d'un coup de bras et le sable sera dispersé au vent ou dans la rivière. Nous allons donc réaliser ensemble un Mandala naturel... ».

Activité 2 :

Choix du site

Sur place, chaque participant choisit un objet naturel joli, sympathique ou curieux.

En prenant son temps, chercher un « coin » de nature qui plaît plus particulièrement, et déposer son objet qui sera le centre de l'œuvre.

Chacun prend soin de nettoyer le lieu pour qu'il soit le plus homogène possible

Puis chercher des objets intéressants pour leur forme, leur couleur ou leur toucher.

Activité 3 :

Création

Placer les éléments autour de son objet central pour les faire rayonner afin de former un genre de soleil ou de « tarte ». On peut aussi utiliser différentes matières : terre, bois pourri, herbes, sable etc....

Puis, chaque enfant relie son « mandala » à celui de son voisin le plus proche avec des objets de son choix (branches, feuilles, cailloux...).

Ainsi nous obtenons des créations individuelles qui se retrouvent reliées ensemble pour former une œuvre collective.

Activité 4 :

Echange

La visite des « mandalas » commence, avec ou sans commentaire des créateurs ; on peut raconter comment est constitué son « monde ».

Les créations sont éphémères, le vent, les animaux, des visiteurs, vont peut-être les transformer.

Il peut-être intéressant de retourner voir comment évolue chaque « mandala » et de se demander ce qui est à l'origine de la transformation.

Conseils :

Eviter un jour de grand vent.

Pour les cycles 2, on peut tracer au sol (craie ou gratter avec un bâton) le cercle ainsi que quelques rayons

Variante :

Proposer au groupe de faire un mandala thématique, exemple : le cycle de la matière, la chaîne alimentaire...

Dans ce cas, l'activité peut-être utile, soit en début de séance pour faire émerger les représentations, soit à la fin pour évaluer les objectifs.

Faire un Mandala collectif où chaque enfant, à tour de rôle, propose un élément naturel à intégrer. Partir du centre pour former des cercles concentriques.

Documentation :

- ò *4 saisons d'activités nature en famille* (une mine d'activités, de jeux, de créations en plein air pour toute la famille) Fiona Danks, Jo Schofeld - Edition Nathan
- ò *Artistes de nature : Pratiquer le land art au fil des saisons*, Marc Pouyet - Edition Plume de Carotte
- ò

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Un parc, la forêt, verger, jardin

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Créer un mobile collectif dans un arbre

Niveau :

	Cycle 3
	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :



1 heure 30

Créer une œuvre collective

Utiliser le mouvement et l'espace en fabriquant un mobile

Activités précédentes :

Fiche 2

Activités suivantes :

Fiche 9

Type d'activité :

Artistique, Imaginaire

Matériel :

Raphia ou ficelle

Préparation :

Préparer des baguettes souples pour les cycles 2

Déroulement

Activité 1 :

Histoire introductive

« Les Indiens d'Amérique du Nord racontent qu'une araignée appelée « Asibikaashi » protégeait les enfants de la tribu en tissant sa toile au dessus de l'endroit où ils dormaient. Les mauvais rêves, les mauvaises pensées et les mauvaises vibrations restaient accrochés dans la toile et étaient détruits par le soleil du matin. Au fil des années, la tribu grandit et les indiens ont dû se disperser sur leur territoire. Comme l'araignée n'était plus capable de visiter tous les tipis, elle demanda aux femmes de la nation de l'aider dans sa tâche. C'est ainsi que l'on vit apparaître le « capteur de rêve » que les femmes tissaient dans un cerceau de bois à l'aide de fibres végétales ou animales.

Nous allons donc créer tous ensemble un arbre attrapeur de rêves... ».

Activité 2 :

Recherche des éléments

Trouver tout d'abord des baguettes souples (Noisetier, Cornouiller, Lierre...) de 1 mètre à 1 mètre 50 de long, former des cercles avec ces baguettes en les tressant pour qu'elles tiennent sans ficelle. Les baguettes peuvent être préparées avant l'activité en fonction du niveau des enfants.

Récolter des éléments pour décorer le cercle ; plumes, herbes, petits cailloux...

Activité 3 :

Création de l'attrapeur

Distribuer du raphia pour que chacun décore son cercle en tressant une toile d'araignée à l'intérieur. On peut aussi utiliser des tiges de graminées qui traverseront le cercle en s'entrecroisant. Les objets trouvés sont attachés avec la ficelle et fixés dans ou sous le cercle. Quand tout est terminé, accrocher l'attrapeur de rêve à l'arbre choisi sous une branche basse, pas trop proche d'autres attrapeurs, pour éviter qu'ils ne s'emmêlent quand le vent les fera danser.

Proposer de fabriquer un deuxième attrapeur aux élèves qui auront déjà terminé.

Activité 4 :

Echange

« Notre attrapeur de rêves est particulier, il offre aussi de beaux rêves aux promeneurs, réfléchissez à un rêve que peut offrir votre objet magique. »

Un par un, les élèves présentent leur création et racontent les jolis rêves qu'ils offrent.

Variantes :

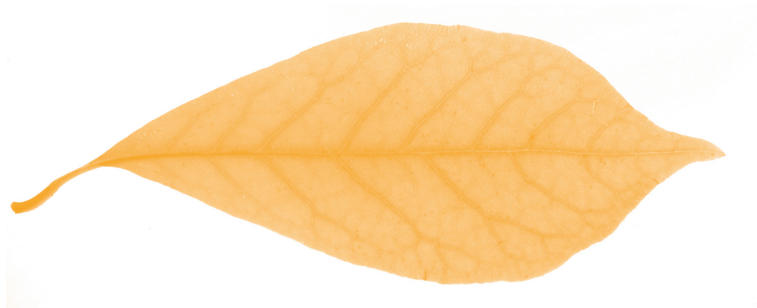
- Accrocher des graines aux attrapeurs de rêves et les transformer en mangeoires à oiseaux pour l'hiver
- Les rêves peuvent être écrits sur une feuille d'arbre puis fixés sous l'attrapeur de rêve.
- En hiver, accrocher de la glace avec des inclusions d'éléments naturels.

Documentation :

- ò *4 saisons d'activités nature en famille* (une mine d'activités, de jeux, de créations en plein air pour toute la famille), Fiona Danks, Jo Schofeld - Edition Nathan
- ò *Artistes de nature : Pratiquer le land art au fil des saisons*, Marc Pouyet - Edition Plume de Carotte
- ò

Vos remarques :

Renvoi vers :



X. Etape 2

Un projet pour l'école

A) Choisir un projet (n°8)

Cette activité est importante, elle permettra aux élèves de s'approprier le projet en proposant eux-mêmes des idées ou des pistes d'actions.

L'enseignant sera là pour cadrer les propositions en fonction des différents potentiels ou contraintes (lieux, saison, matériel, durée...) et rendre le projet commun et opérationnel.

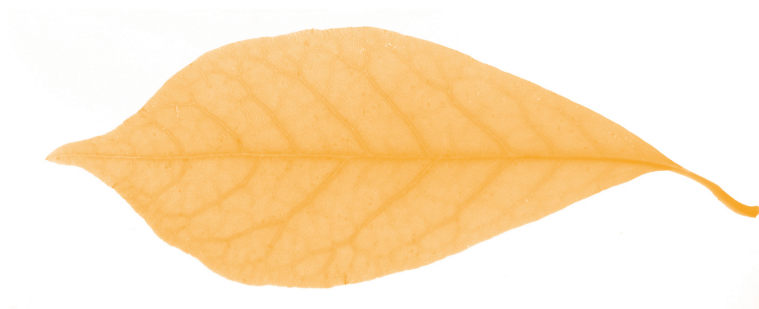
Voici quelques exemples de projet à l'école :

- Créer un jardin, une mare, un muret ou une haie dans l'école pour attirer la vie,
- Etudier les insectes ou les oiseaux autour de l'école et en ville.

B) Les différentes activités (n°9 à 28)

C'est à chacun de choisir les activités à réaliser. Cela dépendra bien sûr du projet choisi et du temps disponible.

Les différentes activités ne sont pas figées ; à vous de les remanier ou de les adapter en fonction du contexte. Les documents annexes ainsi que la bibliographie vous donneront d'autres pistes de travail.



Lieu : A l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Préparer un projet pour l'école

Niveau :

Cycle 1	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :

Permettre aux élèves d'exprimer leurs idées de projet



1 heure 30

Activités précédentes :

Fiche 2

Activités suivantes :

Fiche 9

Type d'activité :

Réflexions, Ecriture, Dessin

Matériel :

Fiche 8a (pour l'activité les mots choisis)

Préparation :

Photocopier la fiche 9a

Déroulement

Après avoir vécu la première étape d'immersion, les élèves vont proposer des pistes de projets réalisables dans ou autour de l'école.

Pour faire émerger les idées : tout d'abord, il faut présenter le projet aux enfants.

« Nous allons passer du temps ensemble pour travailler sur la nature en ville. Pour cela, nous devons attirer et étudier cette nature autour et dans l'école. Il y a plein de choses possibles, il faut juste que cela ne soit pas trop compliqué à réaliser. Plus tard, nous proposerons à notre commune des choses à faire pour que la nature soit plus riche dans notre ville.

Activité 1

Les groupes de mots

Chaque élève écrit sur un papier deux ou trois mots en lien avec ses envies (exemple : papillon, arbre, fleur, oiseau, haie, odeur, bois, mare...).

Ensuite, un par un les élèves citent leurs mots à haute voix. Ces mots sont notés sur le tableau. Quand tout le monde s'est exprimé, regrouper les mots par « familles ».

Exemples : Entourer les mots liés à l'eau, aux insectes, au jardin, aux fleurs...

Discuter ensemble des familles qui ressortent le plus et définir par un petit débat quelles actions il est possible de mettre en place pour réaliser le projet. Donner éventuellement des exemples concrets d'actions liées au thème choisi.

Activité 2 :

La boîte à idées

Présenter au tableau une grande liste d'actions possibles (voir les fiches d'activités). Demander à chacun d'écrire sur un papier les idées de projets qu'il voudrait développer. Faire passer une boîte à idées où chacun déposera son papier.

Le dépouillement peut se faire collectivement, avec un temps de débat et d'échange pour choisir le projet le plus évoqué ou, après lecture des papiers, présenter le projet le plus réaliste et collectif.

Activité 3 :

Les mots choisis

Distribuer la fiche « la soupe de mots » et demander aux enfants d'entourer les mots qui les inspirent le plus. Faire une synthèse avec les élèves ou seul pour faire apparaître les mots les plus souvent entourés. Présenter ces mots et discuter de l'action concrète qui pourrait être conduite à l'école.

Activité 4 :

Les dessins choisis

Le principe est le même que pour les mots choisis, il suffit de changer les mots par des dessins.

Activité 5 :

Dessiner la vie

Demander aux élèves de dessiner l'école idéale où il y aurait un maximum de nature. Exposer les dessins. Echanger sur les réalisations puis faire émerger un projet commun.

Documentation :

Vos remarques :

Renvoi vers :

Choisir un projet pour l'école

9a

Un jardin

Une mare

Des fleurs

Une mangeoire

Des scarabées

Des insectes

Des bricolages

Une haie

Des plantations

Des abeilles

Des vers de terre

Des champignons

Un nichoir

Des papillons

Des pierres

Des nids

Des gîtes à insectes

Des plantes grimpantes

Un noisetier

Des reptiles

Des chenilles

Des oiseaux

Des petites bêtes

Un élevage

Des arbres

De l'eau

Des graines

Des araignées

Un aquarium

Des mammifères

Un buisson

Un hérisson

Des lézards

De la mousse

Des constructions

Des pissenlits

Lieu : Le long d'un mur ou d'une maison

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Récolter des petites bêtes sur un muret puis faire un vivarium.

Niveau :

Cycle 1	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :

Découvrir la vie du muret
Observer les petites bêtes



1/2 journée

Activités précédentes :

Fiche 9

Activités suivantes :

Fiche 15

Type d'activité :

Naturaliste (récolte, dessin identification).

Matériel :

Boîtes pour récupérer les petites bêtes. Pinceaux. Un vivarium.

Préparation :

Repérer les murets qui pourront être exploités, utiliser des murets comportant beaucoup de vie pour avoir la récolte la plus riche possible.

Déroulement

Récolte des petits animaux du muret

Trouver un mur proche de l'école comportant une grande diversité animale et végétale.

Répartir les élèves le long du mur.

Les élèves recherchent les petites bêtes vivant sur et dans le mur. Quand ils trouvent un animal, ils le font tomber à l'aide d'un pinceau dans leur boîte qu'ils placent dessous. Les animaux peuvent être transvasés ensuite dans un bocal plus gros comportant un couvercle percé de petits trous.

Récolter quelques plantes de mur (mousses, fougères...) pour les placer plus tard dans le vivarium.

Quand le nombre de captures est suffisant, rentrer en classe pour remplir le vivarium préalablement préparé.

Préparation du vivarium

Placer votre vivarium sur un morceau de tissu épais ou de moquette pour le protéger, sur un endroit bien stable. Mettre un lit de sable au fond du vivarium.

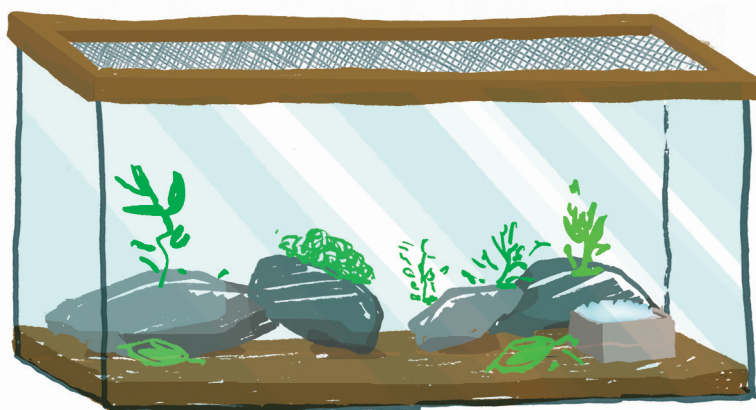
Mettre quelques pierres dans le vivarium pour reconstituer un petit muret. Commencer par poser de petites pierres, puis de plus grosses par dessus pour créer des cachettes pour les animaux.

Ne remplissez pas trop le vivarium de pierres pour éviter que celui-ci ne casse.

Placer les plantes récoltées pendant la capture des animaux.

Mettre les animaux délicatement dans le vivarium.

Remplir une petite boîte de coton mouillé pour permettre aux animaux de venir boire sans se noyer.



Déposer un couvercle sur le vivarium (ex : cadre de bois avec du tulle tendu) pour éviter que certains animaux ne se sauvent.

Pour prendre les petites bêtes, ôter délicatement les pierres du vivarium.

Attention de ne pas déplacer le vivarium avec les pierres, elles pourraient tomber et le vivarium pourrait casser.

Si le muret sur lequel ont été récoltées les petites bêtes était au soleil, vous pouvez faire de même avec le vivarium (pensez à pulvériser de l'eau de temps en temps sur les pierres).

Relâcher les animaux au bout de quelques jours. Replacez-les sur un vieux mur pour qu'ils retrouvent leur milieu de vie.

Observation et dessin

Les élèves choisissent chacun une petite bête qu'ils mettront dans un pot. Ils pourront ainsi prendre le temps d'observer leur animal pour ensuite le dessiner et le colorier.

Identification :

Pour trouver à quelle classe (famille) appartient l'animal choisi, utiliser la fiche numéro 15.

Pour aller plus loin, utiliser un guide de détermination des petites bêtes.

Suite possible...

Créer un muret pédagogique autour de l'école (voir document annexe *La nature en ville*)

Documentation :

- ò *Insectes d'Europe occidentale* (guide de détermination), Michael Chinery - Edition Arthaud
- ò *En quête d'insectes* (animations, expériences, découverte, astuces, jeux...) - Edité par Les écologistes de l'Euzière

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Dans la ville
Au bord d'un chemin

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Récolter des petites bêtes dans la haie en secouant les branches et les récupérer sur des tissus blancs avant de faire un vivarium.

Niveau :

Cycle 1	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :



1/2 journée

Découvrir la biodiversité de la haie
Observer les petites bêtes

Activités précédentes :

Fiche 9

Activités suivantes :

Fiche 15

Type d'activité :

Naturaliste (Récolte, dessin identification).

Matériel :

Des draps blancs, des boîtes pour récupérer les petites bêtes. Un vivarium.

Préparation :

Repérer les haies qui pourront être exploitées, privilégier des haies comportant une bonne diversité d'essences pour avoir la récolte la plus riche possible.

Déroulement

Récolte des petits animaux de la haie

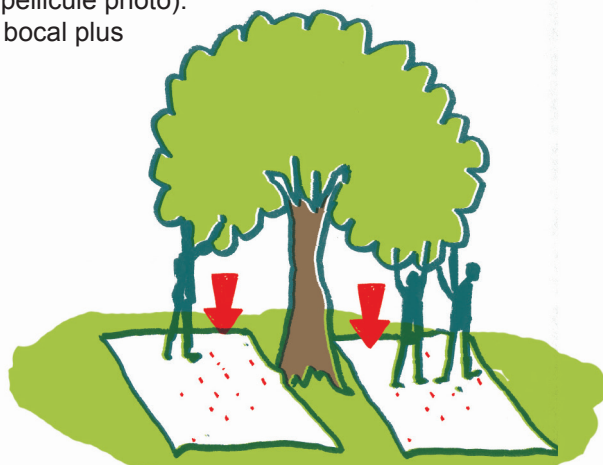
Repérer une haie proche de l'école comportant plusieurs espèces végétales.

Les élèves se mettent par groupes de 3 ou 4. Ils choisissent un coin de haie, étalent leur drap au pied de cette haie et secouent les branches énergiquement. Dès qu'une petite bête tombe sur le drap, ils la capturent à l'aide d'une petite boîte (exemple : boîte à pellicule photo).

Les animaux peuvent être transvasés ensuite dans un bocal plus gros comportant un couvercle percé de petits trous.

Prélever quelques branches sur lesquelles étaient les animaux.

Quand le nombre de captures est suffisant, rentrer en classe pour remplir le vivarium préalablement préparé.



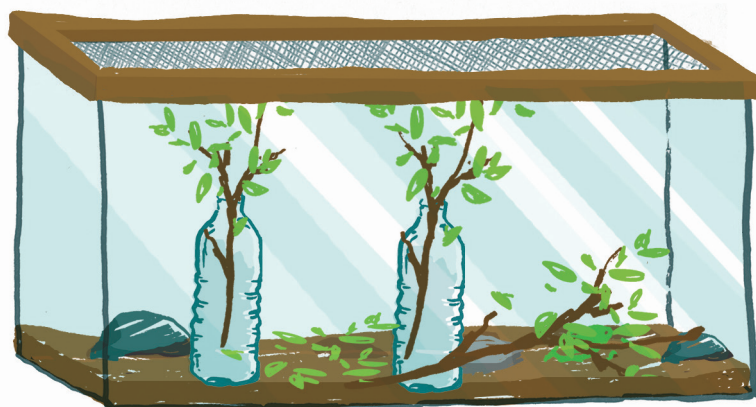
Préparation du vivarium

Mettre quelques branches récupérées pendant l'activité dans des petites bouteilles remplies d'eau. Boucher de coton l'entrée des bouteilles pour éviter que certains insectes ne se noient.

Choisir les branches des arbustes qui ont été secoués (certains animaux se nourrissent exclusivement de la plante sur laquelle vous les avez récoltés).

Placer au sol un peu de terre et quelques feuilles mortes.

Mettre les animaux délicatement dans le vivarium.



Déposer un couvercle sur l'aquarium (ex : cadre de bois avec du tulle tendu) pour éviter que certains animaux ne se sauvent. Penser à pulvériser avec de l'eau les branches de temps en temps. Relâchez les insectes au bout de quelques jours. Si vous voulez les conserver plus longtemps, pensez à remettre des branches fraîches.

Observation et dessin

Les élèves choisissent chacun une petite bête qu'ils mettront dans un pot. Ils pourront ainsi prendre le temps d'observer leur animal pour ensuite le dessiner et le colorier.

Identification

Pour trouver à quelle classe (famille) appartient l'animal choisi, utiliser la fiche numéro 15.

Pour aller plus loin, utiliser un guide de détermination des animaux de la haie.

Et après...

Créer une haie pédagogique autour de l'école (voir document annexe *La nature en ville*)

Documentation :

- ò *Insectes d'Europe occidentale* (guide de détermination), Michael Chinery - Edition Arthaud
- ò *En quête d'insectes* (animations, expériences, découverte, astuces, jeux...) - Edité par Les écologistes de l'Euzière

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Dans la forêt
Dans un parc

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Récolter des petites bêtes dans la litière forestière puis faire un vivarium.

Niveau :

Cycle 1	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :



1/2 journée

Découvrir la vie de la forêt
Observer les petites bêtes

Activités précédentes :

Fiche 9

Activités suivantes :

Fiche 15

Type d'activité :

Naturaliste (Récolte, dessin identification).

Matériel :

Boîtes pour récupérer les petites bêtes. Draps blancs. Un vivarium.

Préparation :

Repérer la forêt qui pourra être exploitée.

Déroulement

Récolte des petits animaux de la litière

Choisir un parc ou une forêt avec un sol sans trop de ronces et comportant un bon tapis de feuilles. Les élèves se mettent par groupes de 3 ou 4 et choisissent un coin de forêt. Ils étalent leur drap au sol et jettent de la litière dessus. Ainsi, les petites bêtes seront bien visibles. Ils capturent les petits animaux à l'aide d'une petite boîte (exemple : boîte à pellicule photo). La boîte sera posée sur le drap et les petits bêtes seront guidées dedans (éviter de les manipuler pour ne pas les abîmer). Les animaux peuvent être transvasés ensuite dans un bocal plus gros comportant un couvercle percé de petits trous. Quand le nombre de captures est suffisant, rentrer en classe pour remplir le vivarium préalablement préparé.

Préparation du vivarium

Posez au fond du vivarium un peu de terre. Rajoutez des feuilles et des branches mortes.

Mettre les animaux délicatement dans le vivarium.

Déposez un couvercle sur le vivarium (ex : cadre de bois avec du tulle tendu) pour éviter que certains animaux ne se sauvent.

Rajoutez de temps en temps de l'eau, grâce à un pulvérisateur.

Ne gardez pas plus d'un mois votre récolte si vous ne voulez pas que tous les animaux meurent.



Observation et dessin

Les élèves choisissent chacun une petite bête qu'ils mettront dans un pot ou une boîte loupe. Ils pourront ainsi prendre le temps d'observer leur animal pour ensuite le dessiner et le colorier.

Identification

Pour trouver à quelle classe (famille) appartient l'animal choisi, utiliser la fiche numéro 15.
Pour aller plus loin, utiliser un guide de détermination des animaux de la litière.

Documentation :

- *Insectes d'Europe occidentale* (guide de détermination), Michael Chinery - Edition Arthaud.
- *Les petits animaux des bois et des forêts* (tous les invertébrés du milieu forestier), Les guides du naturaliste - Edition Delachaux et Niestlé
- *En quête d'insectes* (animations, expériences, découverte, astuces, jeux...) - Edité par Les écologistes de l'Euzière

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Au bord d'une rivière ou d'une mare puis en classe

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Récolter des insectes aquatiques puis faire un aquarium pour les observer et les identifier.

Niveau :

Cycle 1	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :

Découvrir la biodiversité de la rivière ou de la mare



1/2 journée

Activités précédentes :

Fiche 9

Activités suivantes :

Fiche 15

Type d'activité :

Naturaliste (Récolte, dessin identification)

Matériel :

Passoires, aquarium, bocaux, boîtes, bulleur

Préparation :

Préparer un aquarium avant la pêche

Déroulement

Préparation de l'aquarium :

Pour commencer, placer votre aquarium sur un morceau de moquette ou de tissu épais pour le protéger. Trouver un emplacement sans soleil pour que l'eau ne chauffe pas trop.

Remplir l'aquarium d'eau de rivière ou de mare. Eviter l'eau du robinet car elle contient du chlore qui tuerait les petites bêtes, ou alors laisser la « déchlorer » pendant deux ou trois jours en la remuant de temps en temps.

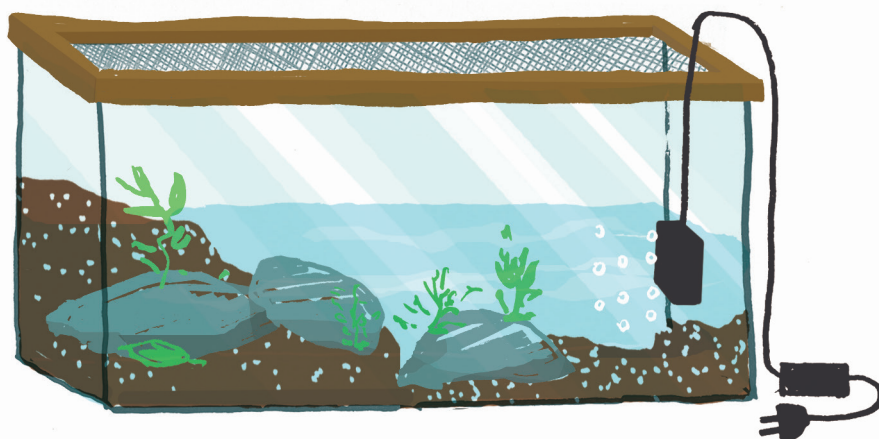
Recouvrir le fond de l'aquarium de sable (le rincer avant).

Poser au fond de l'aquarium plusieurs pierres jusqu'à ce qu'elles dépassent de l'eau sur un côté de l'aquarium. Ainsi certains animaux pourront s'y reposer, comme la grenouille ou le gerris.

Mettre quelques plantes aquatiques récoltées dans la rivière. Entourer les racines d'un petit filet de terre, puis caler le tout à l'aide de petits cailloux.

Utilisez un bulleur pour oxygéner l'eau, même si vous reconstituez une mare (cela évitera à l'eau de se troubler et aux bactéries de proliférer).

Déposez un couvercle sur l'aquarium (ex : cadre de bois avec du tulle tendu) pour éviter que certains animaux ne se sauvent.



La pêche des insectes aquatiques

Trouver une rivière ou une mare facilement accessible et peu profonde.

Mettre les élèves par deux, les munir d'un bocal pour mettre les récoltes et d'une passoire métallique pour pêcher (les épuisettes ayant souvent de grosses mailles elles laisseront passer les insectes).

Proposer aux élèves de chercher sous les galets de la rivière et dans les plantes aquatiques tout près du bord (c'est à cet endroit que se cachent la plupart des animaux).

Rapporter le plus rapidement possible les récoltes en classe pour les verser délicatement dans l'aquarium.

Ne gardez pas plus d'un mois votre récolte si vous ne voulez pas que tous les animaux meurent (pensez à renouveler l'eau chaque semaine).

Observation et dessin

Les élèves choisissent chacun une petite bête qu'ils mettront dans un pot avec un peu d'eau de l'aquarium.

Ils pourront ainsi prendre le temps d'observer leur animal pour ensuite le dessiner et le colorier.

Identification

Pour trouver à quelle classe (famille) appartient l'animal choisi, utiliser la fiche numéro 14.

Pour aller plus loin, utiliser un guide de détermination des animaux de la rivière ou de la mare.

Suite possible...

Créer une mare pédagogique autour de l'école (voir document annexe: La nature en ville)

Documentation :

- *Guide Vigot de la vie dans les étangs les ruisseaux et les mares*, W Engelhardt - Edition Vigot
- *Les dossiers de la Gazette des terriers* (une mine d'activités pour préserver et développer la nature autour de chez soi) : *Animer une sortie mare. Créer une mare. Gérer une mare*
- *La Rivière m'a dit* (observer, comprendre, créer avec du matériel d'observation et un carnet à compléter) - Editée par la FRAPNA
- *La Hulotte* (Bulletin de découverte et de protection de la faune et de la flore) : n° 21 *Etang et mare*

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Autour de l'école
Dans l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Fabriquer un mini jardin pour faire des expériences

Niveau :

Cycle 1	Cycle 3
Cycle 2	

Objectifs :



1 heure à 1/2 journée

S'approprier un petit morceau de nature en créant un mini jardin.
Comprendre les besoins des plantes.

Activités précédentes :
Fiche 9

Activités suivantes :
Fiche 23

Type d'activité :

Fabrication, expérimentations

Matériel :

Bouteilles en plastique, graines

Préparation :

Demander aux élèves d'apporter des bouteilles en plastique

Déroulement

Création du mini jardin

Découper des bouteilles en plastique à différentes hauteurs puis remplir de terreau. Choisir les graines à planter, regrouper les bouteilles pour former un mini jardin sur différents niveaux. Mettre les bouteilles sur un bord de fenêtre ou bien à l'extérieur, sur un muret.



Les graines à utiliser

Haricots, courges, pois...

Les bouteilles peuvent être aussi couchées puis coupées sur la longueur pour former d'autres bacs.

Expériences

Ces expériences sont faites pour découvrir les différents besoins des plantes. Pour que l'expérience soit la plus parlante possible, il faudra, dans chaque cas, avoir une plante témoin pour comparer les résultats.

Le besoin de lumière

A) Couvrir une plante d'un sac plastique noir pour qu'elle ne reçoive plus de lumière du tout. Découvrir la plante au bout d'une semaine ou deux, puis comparer avec la plante témoin.

B) Utiliser une boîte à chaussures. Fabriquer des parois (illustration). Faire un trou sur un côté de la boîte. Mettre une plante avec son pot à l'autre extrémité de la boîte. Fermer celle-ci. Observer la plante pousser dans la direction de la lumière.



Boîte vue de dessus

Le besoin de chaleur

Mettre une plante sous plastique ou dans une bouteille à l'extérieur, arroser de temps en temps. Comparer avec la plante témoin.

Le besoin de sels minéraux

Poser une graine dans un pot de tourbe (témoin) et une autre dans un pot de coton, arroser de la même façon les deux pots. Comparer avec la plante témoin.

Le besoin d'eau

Arroser seulement un des deux pots et observer les premiers signes de faiblesse de la plante sans eau. Comparer avec la plante témoin.

Documentation :

- ò *Le royaume des épices* (recueil de séquences d'animations à faire avec des enfants autour d'un jardin de plantes aromatiques) - Réaliser par le CPIE de la vallée de l'Ognon (03 84 31 75 49).
Les dossiers de la Gazette des terriers (une mine d'activités pour préserver et développer la nature autour de chez soi) : *Jardin sauvage*
- ò *Jardiner, herboriser à l'école* (contribuer à la construction du vivant à partir de l'exploration de la vie végétale) Cycles 1 et 2 - Edité par le CRDP de Franche-Comté.

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Au bord d'une rivière ou d'une mare puis en classe

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Classer des dessins d'animaux en les mettant dans des boîtes

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :

Apprendre à classer les animaux observés (insecte, reptile...)



1 heure

Activités précédentes :

Fiches 10 ou 11 ou 12 ou 13

Activités suivantes :

Fiche 30

Type d'activité :

Récolte, dessin identification.

Matériel :

Récoltes de petites bêtes des activités précédentes ou photographies d'animaux découpées.
12 boîtes en carton.

Préparation :

Coller les images de la fiche 15a sur chaque boîte

Déroulement

Observation et dessin (rappel des activités précédentes)

Les élèves choisissent chacun une petite bête qu'ils mettront dans un pot ou une boîte loupe. Ils pourront ainsi prendre le temps d'observer leur animal pour ensuite le dessiner et le colorier.

Identification

Pour trouver à quelle classe (famille) appartient l'animal choisi, utiliser la fiche numéro 15a. Découper les images et les accrocher sur des boîtes (boîtes à chaussures) afin qu'elles soient bien visibles. Disposer les boîtes sur différentes tables en présentant chaque image et critères distinctifs des classes animales. Demander aux élèves de déposer un par un leur dessin dans la boîte correspondante. Quand tout le monde a terminé, reprendre chaque boîte et vérifier collectivement les résultats.

Identification à l'aide de photos

Distribuer aux élèves des images d'animaux ou des magazines sur la nature à découper. Classer de la même façon que pour les dessins.

Informations sur la fiche 15a

Sur cette fiche sont représentées les 11 classes d'animaux les plus courantes. Il en existe d'autres comme certaines classes d'animaux marins mais elles ne seront pas utiles dans notre cas.

Les dessins représentent des animaux adultes. Les larves, cocons et autres animaux en voie de développement seront difficiles à classer.

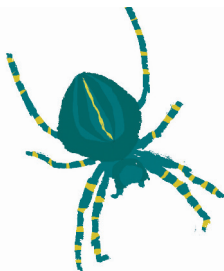
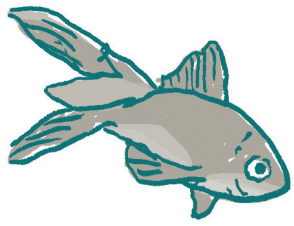
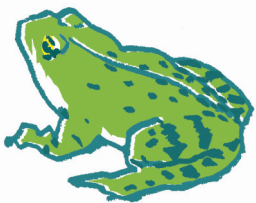
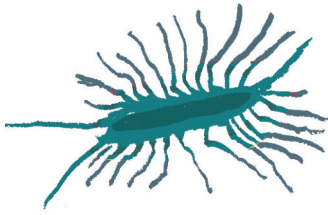
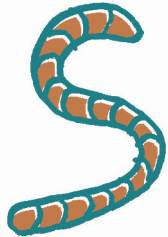
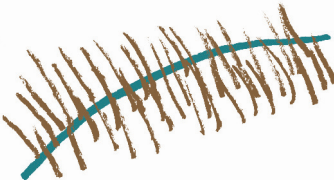
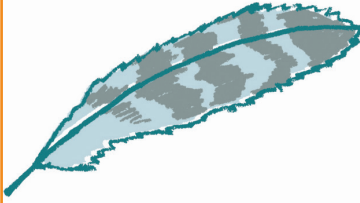
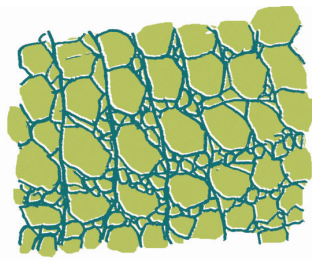
- ò **Les insectes** : les insectes adultes ont tous six pattes. Cependant, certains, comme les papillons de jours, n'en présentent que quatre (les deux autres sont atrophiées et difficiles à voir). Quelques insectes aquatiques comme le **gerris** ou la **nèpe** ne semblent posséder que quatre pattes ; en fait, les pinces à l'avant de l'animal, sont des pattes transformées.
- ò **Les araignées** : cette classe s'appelle en fait les Arachnides. Elle comprend aussi les **scorpions** et **opilions** (Faucheurs). Les araignées ont toujours huit pattes mais n'oubliez pas qu'il peut leur en manquer quelques unes ! Et une araignée à qui on a arraché deux pattes ne devient pas un insecte (comme l'avait suggéré un enfant) !
- ò **Les crustacés** : cette classe est peu présente sur le continent, les deux représentants les plus courants sont le **cloporte** que l'on trouve sous les pierres et le **gammare** qui vit dans les rivières.
- ò **Les poissons** : à l'occasion de pêches à l'épuisette, les élèves peuvent attraper des **alevins**. Ceux-ci sont parfois confondus avec des têtards de Triton ou de Grenouille. Mais, en observant attentivement, la confusion disparaîtra.
- ò **Les gastéropodes** : les plus courants sont les **escargots** et les **limaces** bien connus des élèves.
- ò **Les amphibiens** : appelés aussi batraciens, cette classe comprend les **grenouilles**, les **crapauds**, les **tritons** et les **salamandres**. Pour les grenouilles et crapauds leurs quatre pattes n'apparaissant qu'à l'état adulte, l'identification sera donc moins facile.
- ò **Les mille-pattes** : les myriapodes (vrai nom de cette classe) sont courants dans la litière forestière comme le **scolopendre**, le **lule** et le **glomérus** qui, lui, se met en boule en cas de danger et ressemble à une petite bille.
- ò **Les vers** : le **ver de terre** est le plus courant.
- ò **Les mammifères** : la plupart des mammifères possèdent des poils sauf les mammifères marins comme la **baleine** ou le **dauphin**.
- ò **Les oiseaux** : tous les oiseaux possèdent des plumes, il n'y a donc pas de confusion possible.
- ò **Les reptiles** : avec quatre pattes comme le **lézard** ou sans aucune patte comme le **serpent**, ils possèdent tous des écailles.
- ò **Les inclassables** : dans cette case finiront tous les animaux difficiles à classer, comme certaines larves. Avec un peu de documentation elles retrouveront peut-être leur classe.

Documentation :

- ò *Les petits animaux des bois et des forêts (tous les invertébrés du milieu forestier)* Les guides du naturaliste. - Edition Delachaux et Niestlé
- ò *En quête d'insectes* (animations, expériences, découverte, astuces, jeux...) - Edité par Les écologistes de l'Euzière

Vos remarques :

Renvoi vers :

 6 pattes Un insecte	 8 pattes Une araignée	 environ 10 pattes Un crustacé	 des nageoires et des écailles Un poisson
 un pied baveux Un gastéropode	 4 pattes, de la peau Un amphibien	 une centaine de pattes Un mille pattes	 aucune patte Un ver
 des poils, 4 pattes Un mammifère	 des plumes Un oiseau	 des écailles Un reptile	 Inclassable

Lieu : Autour de l'école ou en ville puis dans l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Récolter des feuilles d'arbre, faire des frottis puis créer un arbre

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :



1 à 2 heures

Identifier différentes essences d'arbres

Activités précédentes :

Fiche 9

Activités suivantes :

Fiche 30

Type d'activité :

Récolte, Identification, Dessin

Matériel :

Feuilles de papier, pastels gras, grande feuille ou carton.

Préparation :

Repérer un parcours le long duquel des feuilles sont à portée de main ou au sol.

Déroulement

Etape 1 :

Partir en balade autour de l'école pour rapporter des feuilles d'arbres.

Les élèves récoltent chacun une dizaine de feuilles d'arbres différentes (si vous êtes dans un parc, récoltez des feuilles au sol pour ne pas dégrader le milieu).

Etape 2 :

Retour en classe. Chaque enfant choisit quelques feuilles et glisse l'une d'elles sous une feuille de papier (nervures vers le haut). A l'aide d'un pastel gras, frotter sur le papier, à l'emplacement de la feuille d'arbre. Ainsi apparaît la forme de la feuille d'arbre cachée dessous. Bien tenir le tout pendant l'opération pour éviter de faire glisser les feuilles.

Etape 3 :

Découper les feuilles d'arbre reproduites sur papier en suivant les contours.

Etape 4 :

Identifier quelques feuilles d'arbres à l'aide d'un guide de détermination ou de fiches pédagogiques (attention, certaines feuilles seront difficile à identifier, les arbres d'ornement venant souvent de pays étrangers).

Etape 5 :

Arbre mélangé : Dessiner sur une grande feuille ou un carton blanc un tronc avec des branches, puis coller sur l'arbre les feuilles précédemment découpées. Il en résultera un arbre multicolore (plutôt imaginaire).

Etape 6 :

Choisir une essence d'arbre, et coller les feuilles correspondantes dessus. Dans ce cas, tous les élèves froteront la même espèce de feuille. Utiliser des couleurs d'automne pour le rendre plus réaliste.

Autre activité :

Sélectionner quelques feuilles courantes dans le lieu à explorer avec les élèves. Photocopier les différentes feuilles (environ 6) sur un papier épais. Découper sous forme de jeux de cartes les photocopies. Distribuer aux enfants répartis en équipes, un jeu de six images et demandez-leur de retrouver ces mêmes feuilles.

Documentation :

- o *Guide des Arbres et arbustes d'Europe*, Les guides naturalistes - Edition Delachaux et Niestlé
- o *La forêt m'a dit* (observer, comprendre, créer, avec du matériel d'observation et un carnet à compléter)
 - Edité par la FRAPNA

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Parc, forêt, jardin...
Dans l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Créer un Terrarium pour vers de terre, puis observer leur rôle dans le sol

Niveau :

Cycle 1	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :

Découvrir que les vers de terre mélangent la terre



Fabrication : 1/2 heure
Récolte : 1/4 d'heure

Activités précédentes :

Fiche 9

Activités suivantes :

Fiche 30

Type d'activité :

Bricolage, Expériences

Matériel :

Bouteilles en plastique, petits sac noirs (sacs poubelle), terreau, sable, terre.

Préparation :

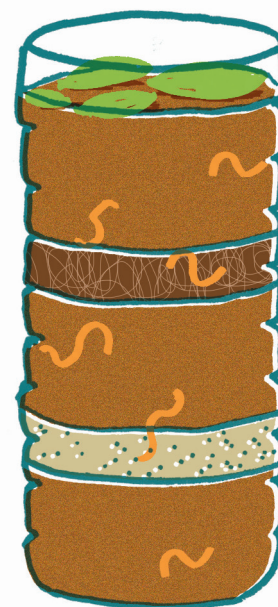
Mettre dans des bassines différentes terres.

Déroulement

Etape 1 :

Fabrication du lombricarium

Découper le goulot d'une bouteille en plastique, mettre successivement dans la bouteille une couche de terreau, une couche de sable, de nouveau une couche de terreau puis une couche de terre tamisée. Poser au sommet quelques feuilles sèches. Rajouter un sachet plastique noir sur le lombricarium pour cacher la lumière. Ainsi, les vers de terre se positionneront plus facilement sur les bords de la bouteille pour une meilleure observation. Penser à utiliser un pulvérisateur pour humidifier de temps en temps le lombricarium.



Etape 2 :

Récolter les vers de terre

Ramasser des vers de terre, grâce à une bêche, ou en faisant « la danse du ver de terre » : après avoir arrosé le sol (si celui-ci est sec), les élèves se mettent en cercle et tapent du pied en tournant en rond. Au bout de quelques minutes, des vers sortiront du sol comme par magie.

Etape 3 :

Observations

Tracer sur la bouteille, à l'aide d'un marqueur, les lignes d'horizon des différents substrats mis dans la bouteille. Laisser travailler les lombrics une ou deux nuit(s). Observer ce qui se passe.

Etape 4 :

Variante

Les lombrics auront tendance à se mettre au centre de la bouteille pour éviter la lumière. Pour optimiser le lombricarium, vous pouvez mettre une petite bouteille coupée à l'intérieur de la grande. Ceci formera, vu de dessus, un anneau dans lequel seront cantonnés les vers de terre. Ils seront ainsi plus proches du bord extérieur de la bouteille et seront plus facilement visibles.



Vue du dessus

Documentation :

ò *Le ver de terre au jardin*, Walter Buch - Edition Ulmer

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Parc, forêt, jardin...
Dans l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Elever des chenilles pour observer leur vie et leurs transformations

Niveau :

Cycle 1

Cycle 3

Cycle 2

6^e, 5^e

Objectifs :



2 à 3 heures

Découvrir l'évolution et la métamorphose du papillon.
Comprendre l'intérêt d'un massif d'orties.

Activités précédentes :

Fiche 9

Activités suivantes :

Fiches 23 ou 30

Type d'activité :

Récolte, Observation

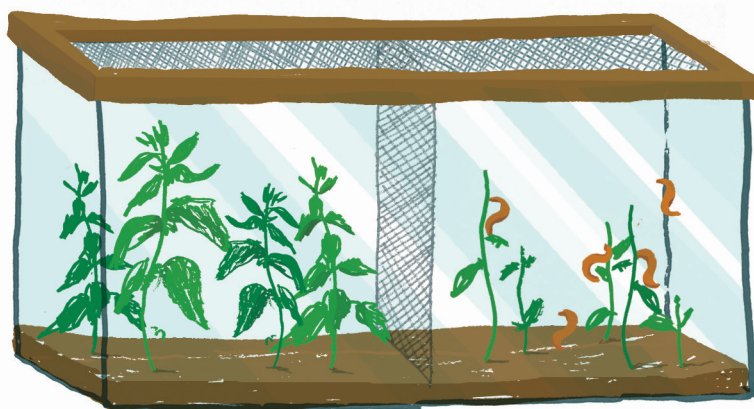
Matériel :

Vivarium, Couvercle de tulle.

Préparation :

Récolter des chenilles et des orties.

Il est intéressant d'élever des chenilles qui mangent des orties. Les orties, ainsi que les chenilles, sont assez faciles à trouver. Les espèces utilisées sont de beaux papillons de jour comme le *Paon de jour*, la *Petite Tortue* ou la *Petite Carte Géographique*.



Déroulement

Etape 1 : Remplir le vivarium de terreau et planter de jeunes pousses d'orties.

Etape 2 : Récolter les chenilles (attention, celles-ci mangent beaucoup, ne pas en prendre de trop ; une dizaine suffira). Vous les trouverez dans les massifs d'orties à partir de la fin du mois d'avril. Elles sont tout d'abord en groupe au sommet d'une ortie, puis se séparent pour se cacher sous les feuilles.

Etape 3 : Séparer le vivarium en deux parties et poser un couvercle en tulle tendu sur un cadre de bois

Etape 4 : Mettre les chenilles dans l'une des deux zones

Etape 5 : Quand elles ont presque tout mangé, retirer la cloison

Etape 6 : Après le passage des chenilles sur la nouvelle zone, remettre le cache

Etape 7 : Rajouter des orties dans la zone mangée, ainsi de suite...

Etape 8 : Le développement des chenilles :



Chenille fixée sur une ortie prête à se transformer en chrysalide

Chrysalide prête à se transformer en papillon

Les chenilles les plus courantes sur les orties sont : la *Petite Tortue*, le *Paon de jour*, la *Petite Carte Géographique*.

Penser à relâcher à l'extérieur les papillons, le plus rapidement possible, quand ils sont sortis de leur chrysalide.

Et après...

- ò Dessiner les différentes phases de l'évolution du papillon.
- ò Prendre des photographies.
- ò Noter sur un calendrier les différentes étapes.
- ò Identifier les papillons à l'aide d'un guide.

Documentation :

- ò *Insectes d'Europe occidentale* (guide de détermination), Michael Chinery - Edition Arthaud
- ò *En quête d'insectes* (animations, expériences, découverte, astuces, jeux...) - Edité par Les écologistes de l'Euzière

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Parc, Jardin, Haie

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Créer des attrape-coléoptères grâce à des bouteilles en plastique

Attraper des coléoptères dans des bouteilles pour les observer

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :

Apprendre à fabriquer un piège à coléoptères
Observer et identifier des petites bêtes



1 heure 30

Activités précédentes :

Activités suivantes :

Type d'activité :

Naturaliste (récolte, dessin, observation).

Matériel :

Bouteilles en plastique, ciseaux, planchettes.

Préparation :

Mettre en place un vivarium avec une litière de feuilles et de branches.

Récupérer des bouteilles en plastique (demander aux enfants d'apporter de chez eux une bouteille chacun).

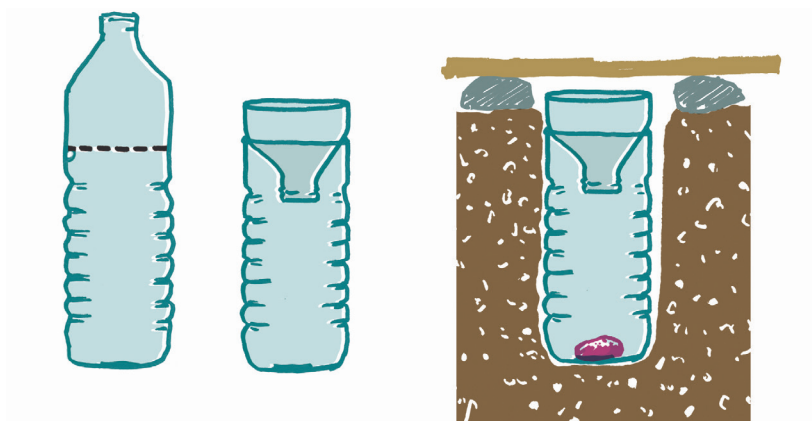
Déroulement

Etape 1 :

Fabrication des pièges

a) Découper à l'aide de ciseaux le sommet de la bouteille au niveau de la flèche (faire au préalable un trou pour faciliter le découpage).

b) Le retourner à l'intérieur.



c) Pose des pièges :

Creuser au sol des trous de la taille d'une bouteille. Poser les pièges dans le sol. Mettre au fond du piège un petit morceau de viande ou de fromage. Poser sur le piège une petite planchette soutenue par quatre cailloux pour éviter de noyer les insectes s'il pleut.

Etape 2 :

Le lendemain matin, récolter les petites bêtes en les mettant dans un bocal, puis du bocal transférer les animaux dans le vivarium.

Etape 3 :

Observation des petites bêtes

Les insectes se cacheront sous les feuilles, ils seront donc difficiles à observer. Pour cela, attraper les insectes un par un pour les mettre dans de petits bocaux (type pots de bébé).

Distribuez les bocaux aux élèves et proposez - leur de dessiner les insectes puis de les colorier.

Les premiers à avoir terminé, pourront échanger leur bocal avec d'autres enfants.

Etape 4 :

Identification

Pour trouver à quelle classe (famille) appartient l'animal choisi, utiliser la fiche numéro 14.

Pour aller plus loin, utiliser un guide de détermination des insectes.

Information :

Dans les pièges, vous attraperez surtout des insectes comme les carabes, les scarabées ou les staphylins. Ces animaux volent rarement, un couvercle n'est donc pas obligatoire pendant les observations dans les petits pots.

Documentation :

- *En quête d'insectes* (animations, expériences, découverte, astuces, jeux...) - Edité par Les écologistes de l'Euzière
- *Insectes d'Europe occidentale* (guide de détermination), Michael Chinery - Edition Arthaud

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Jardin, Forêt, Haie, Parc
Autour de l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Fabriquer des mangeoires et des niohirs simples pour observer les oiseaux ou les chauves souris

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :



30 minutes à 1 heure

Apprendre à construire une mangeoire ou un niohir. Identifier et observer les oiseaux de l'hiver

Activités précédentes :

Fiches 24 ou 25

Activités suivantes :

Fiches 24 ou 25

Type d'activité :

Bricolage, observation.

Matériel :

Bouteilles en plastique (mangeoire), clous planches scie, marteau (niohir)

Préparation :

Demander aux élèves d'apporter des bouteilles en plastique (mangeoire)

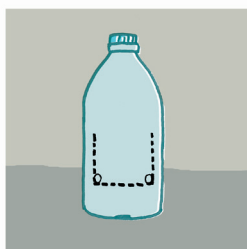
Déroulement

Activité 1 : La mangeoire

Etape 1 :

Fabriquer la Mangeoire

- Tracer au feutre les parties à découper sur la bouteille. Préparer des trous pour démarrer la découpe
- Découper la bouteille suivant les traits
- Fixer un morceau de bois sur la base de l'ouverture en fendant les deux extrémités du bout de bois pour le bloquer entre les deux bords inférieurs de l'ouverture de la mangeoire



Etape 2 :

Fixer la mangeoire

d) Entourer la bouteille à l'aide d'une ficelle puis fixer la mangeoire contre un arbre situé près d'une fenêtre pour l'observation.

Autre solution : poser la bouteille sur un bord de fenêtre assez haut pour éviter les chats, et ne pas oublier de lester la bouteille à l'aide d'un caillou pour éviter que le vent ne la fasse tomber.

Les graines à utiliser

Le tournesol est la graine préférée des oiseaux ainsi que les noix et noisettes concassées.

Etape 3 :

L'observation des oiseaux

Fixer sur la vitre de la fenêtre d'observation un drap pour cacher les mouvements des observateurs et découper plusieurs bandes horizontales (de 10 centimètres de haut) qui feront offices de lucarnes.

Les oiseaux les plus courants de la mangeoire :

- o Le moineau domestique
- o La mésange charbonnière
- o La mésange bleue
- o Le verdier
- o Le pinson des arbres

Où mettre les mangeoires ?

Le but de cette activité est d'observer les oiseaux, il est donc conseillé de poser les mangeoires près d'une fenêtre pour les observer. Eviter un lieu de passages fréquents. Les élèves peuvent aussi installer leur mangeoire chez eux.

Et après...

Noter sur un carnet les observations effectuées avec le nom de l'oiseau, la date, l'heure, la météo

D'autres types de mangeoires sont réalisables, bien sûr. Voir le document annexe « la Nature en ville »

Activité 2 : Les nichoirs

Pour les oiseaux des villes

- Des nichoirs pour les martinets ou les hirondelles :

Ces oiseaux ont du mal à faire leur nid dans les nouvelles habitations. En leur fabriquant un nichoir, vous contribuerez à augmenter leur population. De plus, ils mangent une grande quantité de moustiques.

- Des nichoirs pour différentes mésanges ou pour la sitelle :

Ces petits oiseaux nichent facilement en ville, mais ils doivent cependant souvent se contenter d'une boîte aux lettres, au risque d'être dérangés. S'ils viennent occuper les nichoirs que vous aurez construits, vous pourrez assister à leur ballet incessant pour nourrir leurs petits qui feront peut-être leur premier vol devant vous.

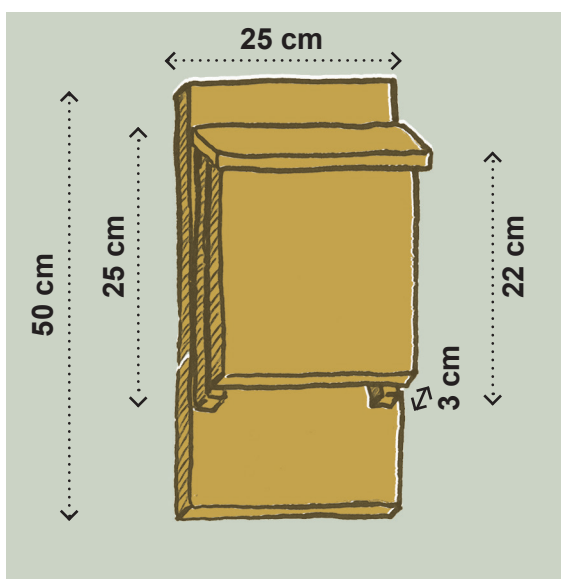
Vous trouverez des exemples de construction dans le livret d'accompagnement *Agir pour la nature en ville*.

Pour les chauves-souris des villes

Les chauves-souris sont des animaux mal aimés. « Elles s'accrochent dans les cheveux ! », « Elles portent malheur ! », que de légendes racontées. Tout cela parce qu'elles vivent la nuit et ne possèdent pas de couleurs chatoyantes comme certains oiseaux. Ces mangeuses d'insectes sont bénéfiques pour notre ville, alors n'hésitons pas à leur construire un niohir.

La plus courante des chauves-souris porte un nom sympathique : *la pipistrelle*. Elle se cache derrière les volets ou les bardages. Vous pourrez la voir voler à la tombée de la nuit entre les lampadaires à la recherche de papillons de nuit.

Niohir à pipistrelle



Placer le niohir à la fin de l'hiver à bonne hauteur (3 mètres minimum) contre un mur ou une poutre, à l'abri de la pluie. Ce niohir ne demande pas d'entretien. Vous pourrez le laisser pour l'année suivante. Pour savoir s'il est occupé, regardez au sol si vous trouvez des petites crottes. Elles ressemblent aux crottes de souris mais sont plus brillantes (ce sont les restes de petits insectes).

Documentation :

- *L'ami des oiseaux (attirer, observer et nourrir les oiseaux) dans votre jardin* - Editions Bordas de Robert Burton
- *Le jardin des oiseaux (créer chez soi un refuge pour les oiseaux)*, R. Burton - Editions Delachaux et Niestlé
- *Animation à vos outils*, tome 1 (construire pour découvrir la nature) - Editions Les écologistes de l'Euzière
- *La Hulotte* (Bulletin de découverte et de protection de la faune et de la flore) : n° 8 Spécial oiseaux ; n° 10 Dossier niohirs
- *Mallette pédagogique sur les chauves souris* - Edition/rédaction Fédération des clubs CPN (03 24 30 21 90)

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Mur, Parc, Jardin

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Fabriquer un gîte à abeilles solitaires à l'aide de petits tubes

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :



1 heure

Développer la diversité des insectes
Apprendre à fabriquer un gîte à insectes
Observer les abeilles solitaires

Activités précédentes :

Fiche 9

Activités suivantes :

Fiche 30

Type d'activité :

Bricolage, Observation

Matériel :

Tubes : paille, bambou, renouée du japon, tiges d'ombellifères. Bouteilles en plastique.

Préparation :

Installer le matériel.

Déroulement

Etape 1 :

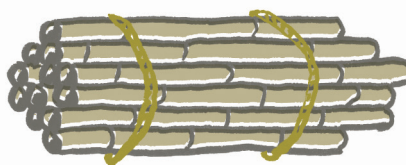
Création du gîte à abeilles solitaires

- Couper les tubes de même longueur. Boucher une des extrémité grâce à de l'argile, de la terre ou de la pâte à modeler.
- Ficeler bien solidement le fagot.
- Mettre le tout dans une bouteille plastique après en avoir coupé le goulot. Faire des trous à la base de la bouteille couchée pour que l'eau s'évacue. Attacher le tout sous un arbre, cela permettra de protéger les tubes de la pluie.

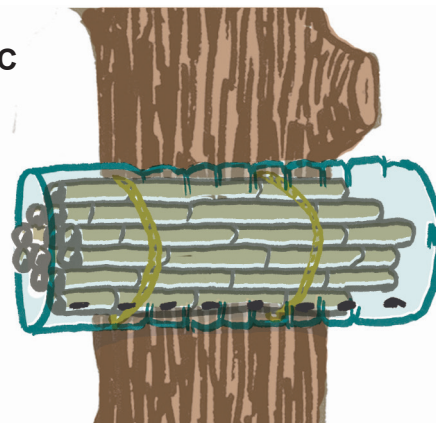
A



B



C



Etape 2 :

Observer le gîte

Regarder les allers-retours des abeilles.

Rajouter dans le groupe de pailles, des tubes à éprouvettes (en verre transparent).

Quand les abeilles se seront installées, vous pourrez observer les larves à l'intérieur en retirant délicatement le tube.

Les abeilles solitaires sont des insectes pacifiques, elles ont cependant la possibilité de piquer pour se défendre dans le cas où l'on chercherait à les attraper. Les observer, même de près, ne comporte donc pas de danger si nous les laissons tranquilles.

D'autres gîtes à insectes sont présentés dans le document *Agir pour la nature en ville*, comme une ruche à bourdon ou une bûche « HLM ».

Documentation :

- o *Insectes d'Europe occidentale* (guide de détermination, Michael Chinery - Edition Arthaud
- o *En quête d'insectes* (animations, expériences, découverte, astuces, jeux...) - Edité par Les écologistes de l'Euzière

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Parc, Jardin, Haie

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Aménager un lieu en repiquant des branches de saule pour créer différentes formes

Niveau :

Cycle 1

Cycle 3

Cycle 2

6^e, 5^e

Objectifs :

Faire des constructions pour créer une cabane ou une haie



1/2 journée à 1 jour

Activités précédentes :

Fiche 9

Activités suivantes :

Fiche 30

Type d'activité :

Création, Plantations

Matériel :

Branches de saule, pioches, sécateur.

Préparation :

Récupérer des branches de saule (le saule du vannier sera idéal pour ce travail).

Déroulement

Fabrication d'une cabane en saule vivant

Trouver un lieu au sol pas trop sec avec une bonne couche de terre pour construire votre cabane.

Couper des branches de saules bien droites. Tailler la base des tiges (planche 1).

Tracer au sol un cercle et une porte tunnel (planche 2).

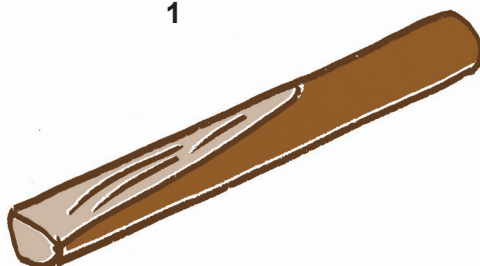
Planter les tiges dans le sol (au moins trente centimètres de profondeur) en piquant directement les saules si le sol est assez meuble ou en faisant un trou avec une barre à mine sans oublier de reboucher avec de la terre fraîche.

Arroser de temps en temps si le sol est sec.

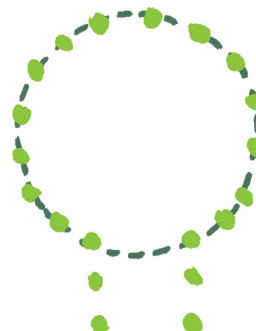
Quand votre construction poussera, tailler pour obtenir la forme souhaitée.

Vous pourrez aussi attacher les saules ensemble avec de la ficelle végétale (sans trop serrer).

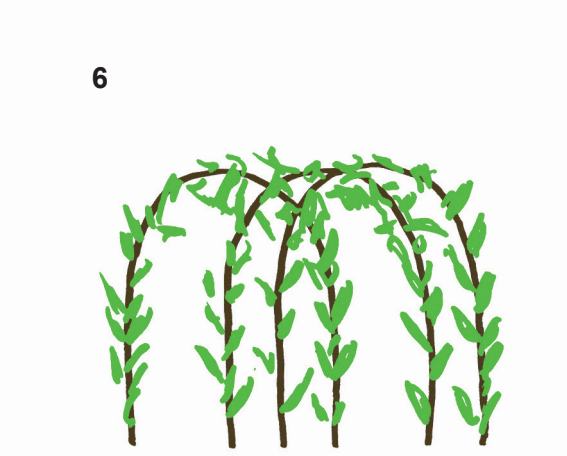
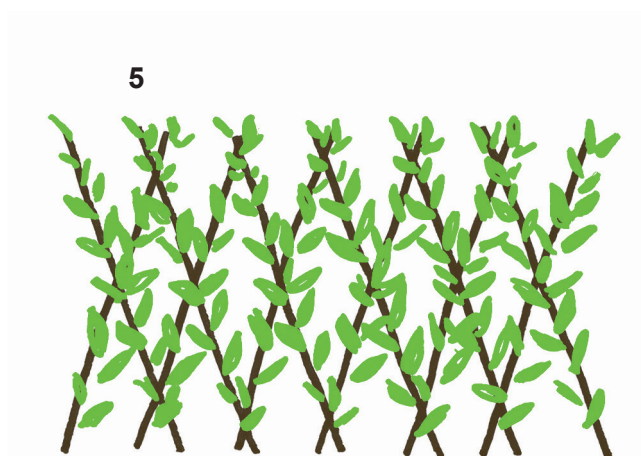
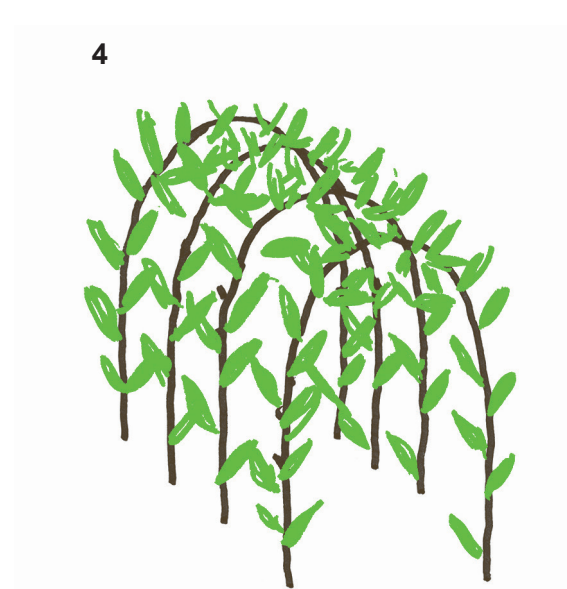
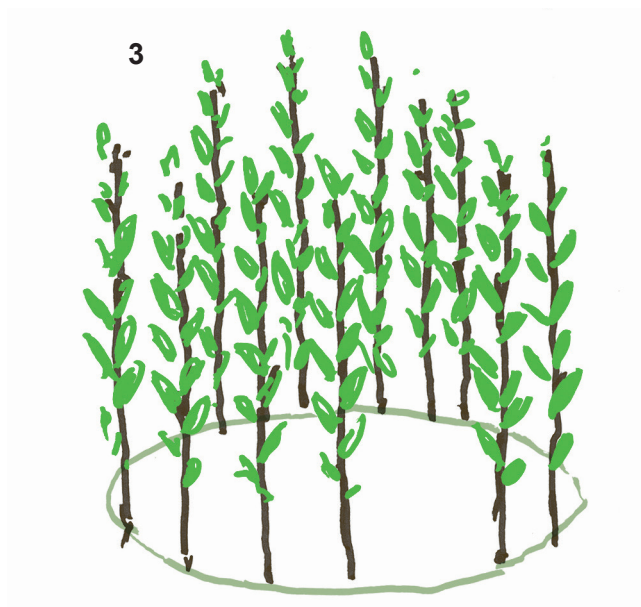
1



2



Différentes réalisations peuvent être faites : des igloos (3), des tunnels (4), des haies (5 et 6)...



Si vous récupérez des branches de saule quelques jours avant de les planter, pensez à les mettre dans l'eau pour qu'elles ne sèchent pas. Planter les saules à 20 centimètres de distance les uns des autres. Utiliser des baguettes de saule d'au moins un mètre de hauteur. Vous pouvez rajouter de la terre au pied des saules pour garantir une meilleure humidité. Évitez de couper à la débroussailleuse l'herbe qui pousse au pied des plantations, vous risqueriez d'endommager la base des saules. Si besoin, remplacez les saules cassés ou secs.

Les enfants pourront assez vite jouer dans ces cabanes. Ils ne doivent pas, bien sûr, casser ou plier les saules et doivent suivre les passages définis. Au bout de trois ou quatre ans les constructions seront bien vigoureuses et vous obtiendrez de beaux igloos et des haies bien compactes.

Constructions en liseron

Tracer un cercle au sol. Bêcher le cercle. Piquer des baguettes de noisetier en forme de tipi (7). Planter des racines de liseron (plante abondante dans les jardins). Arroser quand le sol est sec. Le liseron grimpera après le noisetier et formera une cabane végétale. De belles fleurs blanches apparaîtront.



Documentation :

à *Les nouveaux espaces de jeux naturels* (constructions en saule vivant et en bois), Richard Wagner -
Edition : Terre vivante

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Jardin, Parc

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Créer un jardin pour attirer un maximum d'oiseaux et d'insectes

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :



1 jours à 2 jours

Découvrir le jardinage
Apprendre à planter, semer

Activités précédentes :

Fiche 9

Activités suivantes :

Fiche 20, 21, 30

Type d'activité :

Activité manuelle, observation.

Matériel :

Matériel de jardinage, graines, plants.

Préparation :

Bêcher une parcelle.

Déroulement

Le choix du lieu :

Pour réaliser un jardin dans l'école, il faudra choisir un lieu retiré et peu fréquenté. Un muret ou de petits piquets avec de la ficelle permettront de délimiter le site.

Pour éviter que le jardin soit dégradé, informer tous les élèves du projet. De plus, si chacun participe, les enfants chercheront plutôt à le préserver.

Etape 1 :

Préparer un coin de jardin en retournant la terre et en créant des bordures (automne).

Etape 2 :

Délimiter des petites parcelles dans lesquelles chaque élève fera son jardin (environ 1 mètre sur 50 centimètres).

Etape 3 :

Décider avec les enfants de ce qui sera planté (utiliser des plantes à croissance rapide pour les voir ou les cueillir avant l'été)

Etape 4 :

À l'aide de petites bêches, les élèves préparent leur parcelle en enlevant les herbes et les cailloux indésirables.

Etape 5 :

Faire des sillons et semer les graines (printemps).

Etape 6 :

Entretenir en désherbant à la main.

Pour agrémenter le jardin

Créer un mini épouvantail pour décorer sa parcelle, avec des branches, de la ficelle et des morceaux de tissu. Donner un nom à sa parcelle (exemple : le jardin enchanté, le paradis des insectes...).

Si vous ne possédez pas assez de terrain à l'école, vous pouvez faire des mini jardins dans des cagettes en mettant un plastique épais au fond (sac poubelle) et de la terre par dessus.

Un jardin pour quoi faire

Pour nourrir les oiseaux, semer des herbes et des fleurs pour leurs graines : la cardère, le tournesol, la bruyère, la pensée, le bleuet, l'achillée mille feuilles, le pissenlit, le séneçon, le cirse.

Pour attirer les papillons, semer des fleurs : capucine, lavande, souci, menthe, oeillet d'inde...

Autour du jardin

Planter un Buddleias, appelé aussi arbre à papillon, sera idéal comme arbuste pour attirer les insectes. Construire des gîtes à insecte (voir fiche n°20).

Faire un compost pour mettre les déchets verts. Celui-ci donnera un engrais naturel pour le jardin.

Planter quelques arbres et arbustes pour leurs graines, baies ou bourgeons et pour que certains oiseaux construisent leur nid, comme le merle ou le pinson (fin de l'automne). Quelques arbres intéressants à planter : le cerisier, le pommier, le noisetier, le sureau noir, le bouleau, le sorbier, le merisier, le hêtre.

Créer un plan d'eau pour que les oiseaux se lavent ou viennent boire.

Construire quelques nichoirs pour les oiseaux cavernicoles, comme les mésanges ou les pics.

Planter des haies denses pour que différents animaux s'y cachent.

Documentation :

- ò *Le jardin des oiseaux* (créer chez soi un refuge pour les oiseaux), R. Burton - Editions Delachaux et Niestlé
- ò *Jardiner, herboriser à l'école* (contribuer à la construction du vivant à partir de l'exploration de la vie végétale) cycles 1 et 2 - Edité par le CRDP de Franche-Comté
- ò *Les dossiers de la Gazette des terriers* (une mine d'activités pour préserver et développer la nature autour de chez soi) : *Jardin sauvage, Fabriquons des nichoirs, Créer des refuges à insectes*

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Cour de l'école
Autour de l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Les élèves miment des proies ou des prédateurs et doivent s'attraper.

Niveau :

Cycle 1	Cycle 3
Cycle 2	

Objectifs :

Comprendre la notion de proie et de prédateur
Comprendre l'avantage du mimetisme (exemple : les chenilles)



1 heure

Activités précédentes :

Fiches 20 ou 25

Activités suivantes :

Fiches 20 ou 25

Type d'activité :

Jeu

Matériel : Pâtes de 3 couleurs différentes.

Préparation :

Repérer et préparer les limites du jeu.

Compter les pâtes pour obtenir le même nombre suivant les couleurs

Déroulement

Des élèves représentant des proies (mésanges) devront sortir de la haie pour capturer des chenilles afin de se nourrir. D'autres élèves représentant des prédateurs (épervier, chat, fouine) essayeront de les attraper. La haie est représentée par un trait à la craie ou une corde posée au sol.

La zone de nourriture sera une pelouse.

Les chenilles sont représentées par des pâtes alimentaires de trois couleurs différentes (vertes, jaunes rouges). Préparer autant de pâtes de chaque couleur.

Etape 1 :

Les proies se positionnent dans la haie. Dans ce lieu, les prédateurs n'ont pas le droit d'attraper les proies. Elles sont protégées par la haie.

Etape 2 :

Les prédateurs (de 2 à 4) se positionnent à l'opposé de la zone de recherche de nourriture.

Etape 3 :

Les pâtes sont lancées dans la zone.

Etape 4 :

L'animateur du jeu crie « jour ». A ce moment, les proies doivent récolter un maximum de chenilles. Puis, après une dizaine de secondes, l'animateur crie « prédateur ». Les prédateurs peuvent alors attraper chacun une proie. Les oiseaux fuiront en essayant toujours de ramasser des chenilles.

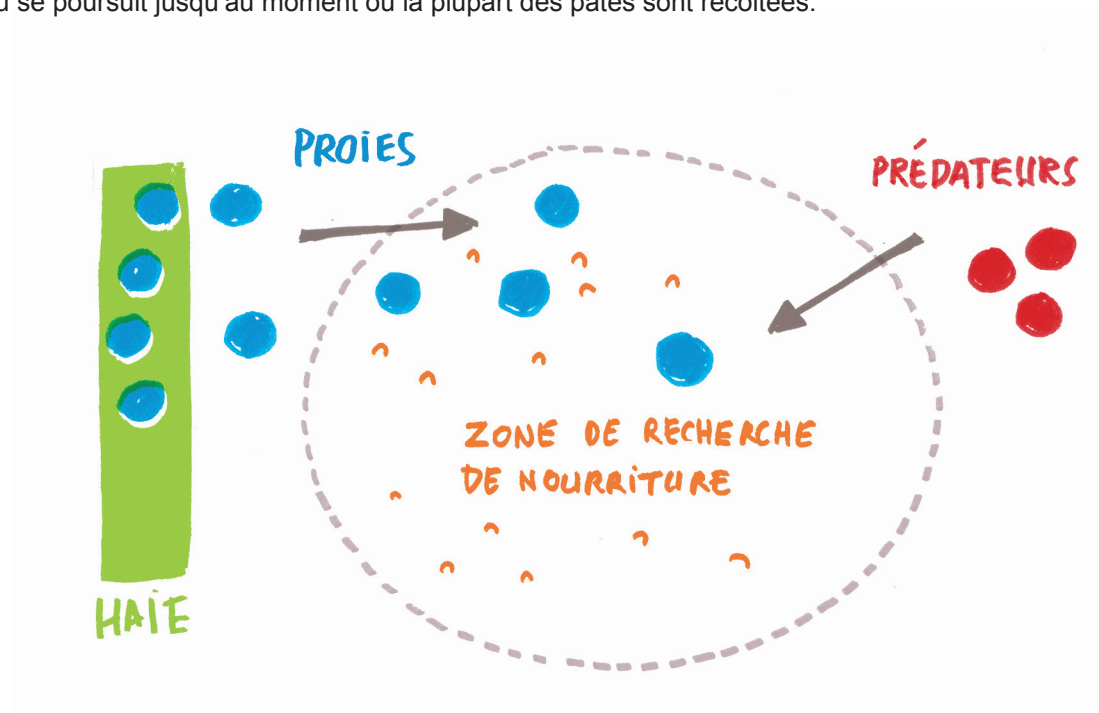
Etape 5 :

L'animateur crie « nuit ». A ce mot, toutes les proies doivent regagner la haie au plus vite.

Etape 6 :

Les proies attrapées deviennent des prédateurs et les prédateurs des proies.

Le jeu se poursuit jusqu'au moment où la plupart des pâtes sont récoltées.



Une fois le jeu terminé

Les élèves se regroupent et comptent le nombre de pâtes de chaque couleur qui ont été récoltées.

Combien de chenilles de chaque couleur y-a-t'il ?

Pourquoi les pâtes vertes sont les moins présentes ?

Les élèves comprendront ainsi que les chenilles vertes se dissimulent dans l'herbe et sont ainsi moins souvent mangées par les oiseaux, tandis que les chenilles rouges et jaunes sont facilement attrapées.

Documentation :

o *L'ami des oiseaux* (attirer, observer et nourrir les oiseaux dans votre jardin), Robert Burton - Editions Bordas

o

o

o **Vos remarques :**

Renvoi vers :

Lieu : Dans l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Sur un plateau de jeu, déplacer une mésange pour qu'elle se nourrisse et évite de se faire manger

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	

Objectifs :

Comprendre la vie d'une mésange au fil des saisons. Découvrir quelques uns de ses prédateurs et les autres problèmes qu'elle peut rencontrer.



30 minutes

Activités précédentes :

Fiches 20 ou 24

Activités suivantes :

Fiches 20 ou 24

Type d'activité :

Jeu de plateau

Matériel :

Un plateau de jeu par équipe (à photocopier), des graines de tournesol, des pâtes (chenilles) et des pions.

Préparation :

Faire des équipes de 6 élèves autour d'une table, leur distribuer le matériel.

Déroulement

Objectifs du jeu :

Faire vivre le plus longtemps possible sa mésange et lui faire faire un maximum de petits

Règle du jeu

Avant le départ :

Déterminer la durée du jeu (environ 30 minutes).

Préparer une boîte *nourriture* remplie de pâtes (chenilles) et de graines de tournesol.

Préparer une boîte qui sera *la réserve* ; dès qu'une nouvelle mésange naît, la mettre dedans.

Chacun pourra alors piocher un nouvel oiseau quand sa mésange sera morte.

Chaque participant prend 6 pâtes (réserve de graisse) et place son pion sur la case départ.

Chacun lance le dé pour découvrir combien d'oisillons il mettra dans la réserve commune.

Départ :

Un premier participant lance le dé et se déplace du nombre de cases correspondantes.

◦ **Les cases chenilles :**

Vous trouvez de la nourriture, prenez le nombre de pâtes correspondant pour augmenter votre stock d'énergie.

◦ **Les cases Graines de tournesol :**

Vous trouvez de la nourriture, prenez le nombre de graines de tournesol correspondant pour augmenter votre stock d'énergie.

◦ **Les cases flocons de neige :**

Il fait froid, vous perdez de l'énergie. Rendre un nombre identique de chenilles ou de graines.

◦ **Les cases problèmes : orage, tempête, voiture, chat, faucon, renard**

Attention danger, lancez le dé et vous saurez combien vous perdez d'énergie.

Si vous n'avez plus assez de graines ou de chenilles à rendre, c'est que le problème rencontré vous a tué.

◦ **La case Mangeoire :**

Sauvé ! Une mangeoire construite par des enfants. Lancez le dé et vous saurez combien de graines vous avez gagnées.

◦ **La case Nichoir :**

Quand vous tombez sur cette case, vous relancez le dé et découvrez combien de nouvelles mésanges sont nées (à mettre dans la réserve commune).

◦ **Quand une mésange meurt :**

Prenez une nouvelle mésange dans la réserve et replacez-vous sur la dernière case utilisée.

Option :

A chaque tour complet de jeu (1 an), prenez un pion pour compter l'âge maximum que pourra atteindre votre mésange.

Et après...

Questions à poser au groupe pour découvrir ce qu'il a retenu du jeu :

- Que mange une mésange, et à quelle saison ?
- Qui sont ses prédateurs ?
- Pourquoi la mésange doit manger beaucoup avant l'hiver ?
- Combien de temps vit une mésange ?
- De quoi peut mourir une mésange si elle ne se fait pas manger par un autre animal.

Pistes de travail :

Les oiseaux sédentaires et les oiseaux migrateurs.

Les différents régimes alimentaires des oiseaux.

La mangeoire.

Pas facile la vie de Mésange !

Sur 1 000 oeufs de mésanges charbonnières pondus, 900 vont éclore, 560 oisillons vont s'envoler.

Le deuxième printemps, 120 mésanges survivront.

Le troisième printemps 48 survivront.

Le quatrième 21.

Le cinquième 11.

Le sixième 5 !

La moitié seulement des œufs pondus donnera un oisillon s'envolant du nid.

Un quart de ses oisillons passera le premier hiver !

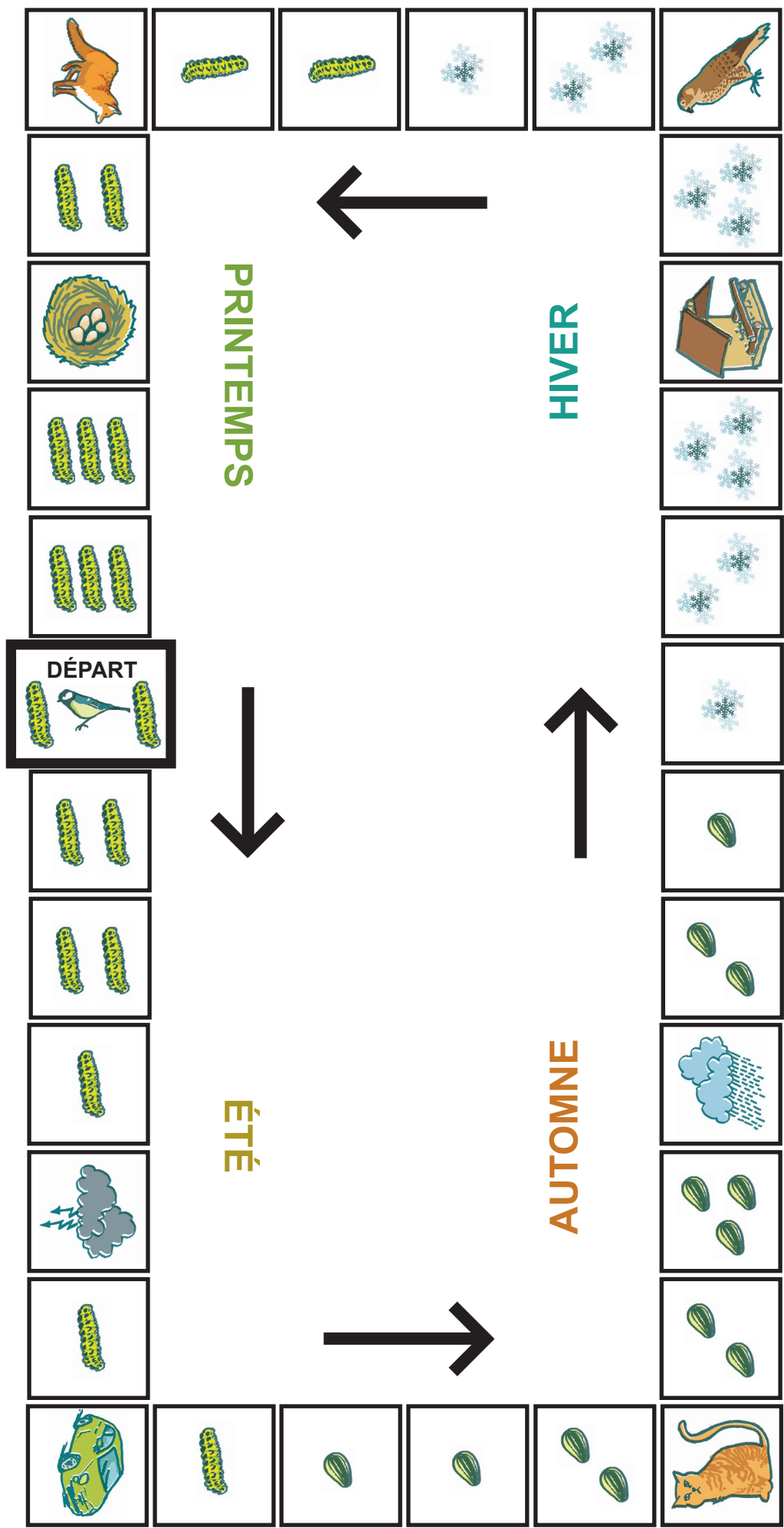
Un œuf sur cent donnera une mésange qui atteindra l'âge de cinq ans !

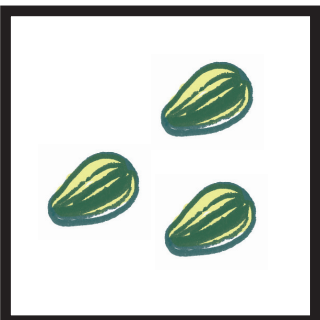
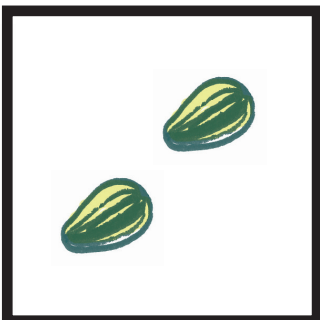
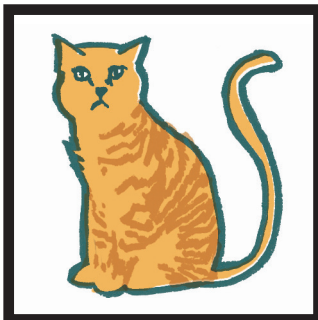
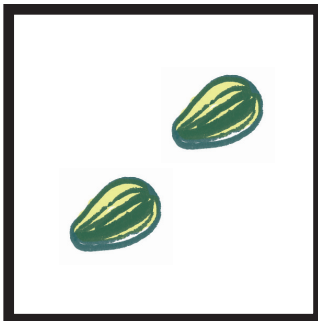
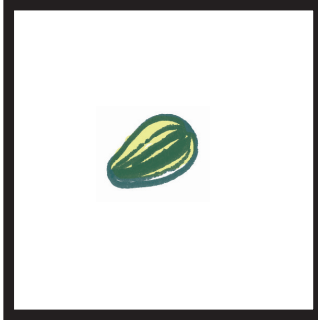
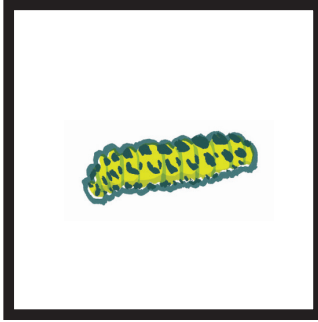
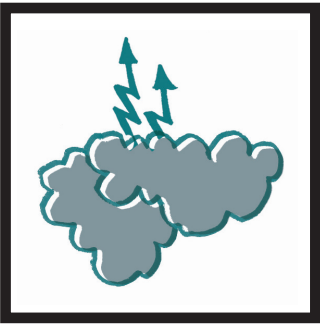
Documentation :

- *L'ami des oiseaux* (attirer, observer et nourrir les oiseaux dans votre jardin), R. Burton - Editions Bordas
- *Le jardin des oiseaux* (créer chez soi un refuge pour les oiseaux), R. Burton - Editions Delachaux et Niestlé

Vos remarques :

Renvoi vers :

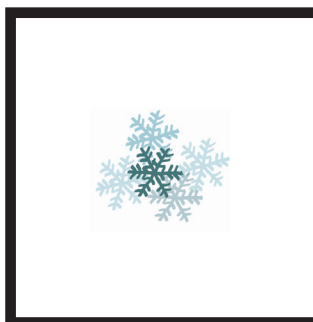
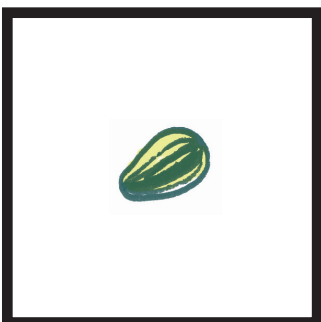
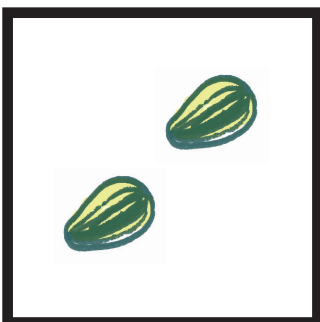
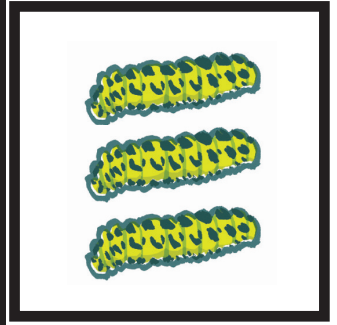
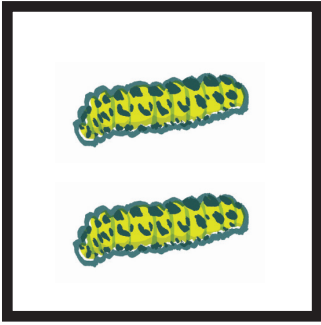
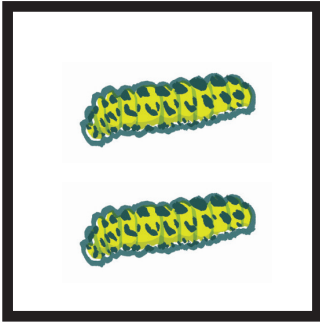


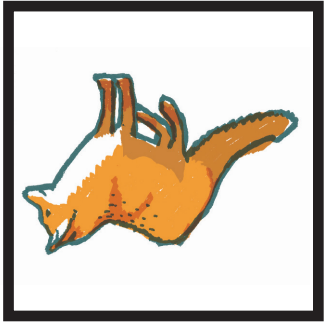
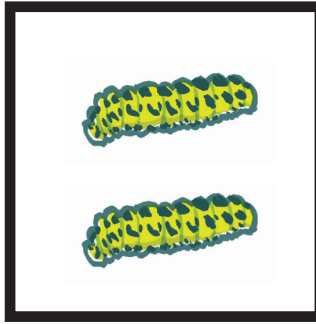
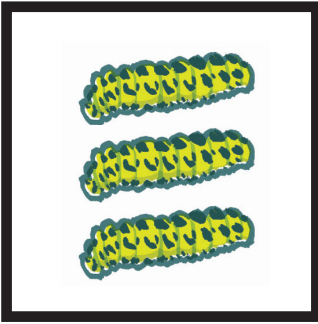


ÉTÉ

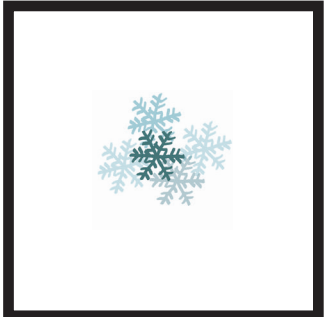
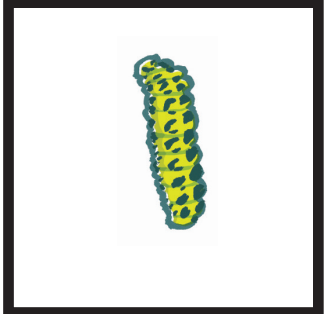
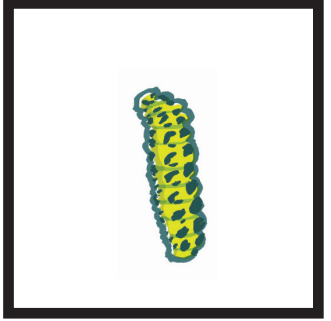


AUTOMNE





PRINTemps



Lieu : Dans l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Les oiseaux étaient tout gris et l'hermine décida de les peindre pour qu'ils se reconnaissent

Niveau :

Cycle 1	
Cycle 2	

Objectifs :

Découvrir et reconnaître quelques oiseaux



10 minutes

Activités précédentes :

Fiche 9

Activités suivantes :

Fiche 25

Type d'activité :

Conte

Matériel :

Le conte

Préparation :

Lire plusieurs fois le conte avant de débiter l'activité

Au pays des animaux, il y a très très longtemps, vivait une petite hermine. Mais, au fait, connaissez-vous l'hermine ? Vous savez, c'est cette petite saucisse avec quatre pattes qui court dans tous les sens pour attraper des souris ; elle est rousse au printemps et devient blanche en hiver. On la distingue de sa petite cousine la belette grâce à la petite touffe de poils noirs qu'elle possède au bout de la queue.

Mais revenons à notre histoire. Il y a donc très très longtemps, mademoiselle hermine vivait dans un pays où tous les oiseaux étaient gris, eh oui, tout gris. Ils n'avaient aucune couleur, ils étaient tous pareils, seules leurs tailles et la forme de leur bec pouvaient permettre de les reconnaître. D'ailleurs, chez les petits oiseaux, c'était la confusion, ils se trompaient tout le temps.

« Bonjour monsieur le pinson » disait le chardonneret
 « Mais non, moi je suis la sitelle monsieur le moineau » répondait le verdier énervé.
 « Mais alors, vous êtes qui ? » demandait le chardonneret
 « Moi je suis le verdier et vous, alors, vous êtes qui ? »
 « Eh bien, je suis le chardonneret. »

Bref on n'y comprenait plus rien ! Tout le monde se chamaillait à n'en plus finir.
 L'hermine, qui observait depuis un long moment ce spectacle, s'agaçait.

Tout à coup elle s'écria :

« C'est pas fini tout ce vacarme, on ne s'entend plus ! »

Surpris, les oiseaux se calmèrent quelques instants, mais tous ces jaseurs, au bout de quelques minutes, reprirent de plus belle. Mademoiselle l'hermine n'en pouvait plus, elle se bouchait les oreilles, toute la journée. Puis un jour elle eut une idée...

« Je vais les peindre, oui, c'est cela, les peindre de toutes les couleurs, ainsi ils se reconnaîtront. »

Elle partit donc chercher des pots de peinture de toutes les couleurs et proposa aux oiseaux qui voulaient bien l'entendre, un nouveau plumage tout coloré. Le premier intéressé fut le martin pêcheur, il s'installa devant l'hermine sans bouger, prêt pour la séance.

« Zut, j'ai oublié de prendre un pinceau. » dit l'hermine

Le martin qui était bien malin, lui dit :

« Tu peux peut-être utiliser le bout de ta queue, cela ferait un magnifique pinceau. »

« Tu as raison. » dit l'hermine, et elle se mit au travail.

Le martin ressortit tout fier avec le dos d'un beau bleu étincelant et le ventre d'un orange éclatant. C'est ainsi que beaucoup d'oiseaux passèrent voir l'hermine. Il y eut le « Tirili » qui repartit avec une belle gorge rouge orangée, et qui d'ailleurs, depuis ce jour, a changé de nom, comme beaucoup de ses camarades.

Savez-vous comment il s'appelle maintenant ?... (le Rouge gorge)

Puis vint la mésange acrobate, elle se retrouva avec du bleu sur la tête et sur le dos.

On l'appelle maintenant... Vous savez comment ?... (la mésange bleue)

Le pic bois passa lui aussi, il reçut sur tout le corps un beau vert.

Et maintenant il se nomme... (le pic vert)

Chez l'hermine passèrent ainsi beaucoup d'oiseaux qui ressortirent tous aussi différents les uns que les autres. Le dernier qui passa fut le merle sauteur. Tout excité, il bondissait dans tous les sens.

« Arrête de bouger » dit l'hermine « Je n'arrive pas à te peindre. »

Mademoiselle l'hermine trempait sa queue dans une belle couleur jaune d'or et essayait à grande peine de peindre notre excité de merle.

« Excuse-moi » disait le merle. « C'est plus fort que moi, j'adore sauter ! »

« Fais attention, tu vas tout renverser ! » cria l'hermine.

Et ce qui devait arriver arriva, patatras !!!

Un gros pot de peinture, en équilibre sur une branche, tomba en plein sur la tête du merle sauteur.

« Aïe aïe aïe, je ne vois plus rien, c'est tout noir ! ».

Et la couleur noire comme la nuit coulait lentement sur tout son corps ; seul son bec doré qui dépassait ne fut pas noirci. L'hermine en colère essuya toutes les éclaboussures avec le bout de sa queue et lui dit :

« Allez sauve toi, tu as assez fait de dégâts comme cela »

C'est ainsi que le merle tout confus s'envola pour rentrer chez lui.

Il a lui aussi maintenant un nouveau nom, d'après vous comment s'appelle-t-il ?... (le merle noir)

Depuis ce jour, les oiseaux ne se disputent plus, ils se contentent de chanter, fiers de leurs belles couleurs. C'est beaucoup plus calme ainsi et aussi très joli.

L'hermine, elle, a gardé le goût de la peinture, elle le fait sur elle-même.

Pour passer inaperçue, elle se peint en marron comme la terre le printemps et en blanc comme la neige l'hiver, c'est pour cela qu'il est très difficile de la voir.

Et si vous avez la chance malgré cela de l'observer, regardez-la bien ; elle a, depuis cette histoire, le bout de la queue tout noir.

Documentation :

- o *Mille ans de contes sur les sentiers* (histoires à raconter aux enfants dans la nature), textes collectés par Louis Espinassous - Edition Milan
- o *Mille ans de contes nature* (histoires à raconter aux enfants sur la nature) - Edition Milan

Vos remarques :

Renvoi vers :

Conte : Fouine des villes et Martre des champs

Lieu : Dans l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Fouine et martre cherchent une nouvelle maison, mais n'arrivent pas à se mettre d'accord

Niveau :

Cycle 1	
Cycle 2	

Objectifs :

Découvrir les différences entre fouine et martre.



15 minutes

Activités précédentes :

Fiche 9

Activités suivantes :

Fiche 30

Type d'activité :

Conte

Matériel :

Des images de fouine et de martre.

Préparation :

Lire plusieurs fois le conte avant de débiter l'activité.

Un jour de grand soleil, au loin, sur le chemin, apparurent deux animaux avec leur baluchon sur le dos. C'était les deux cousines Martre et Fouine. Elles se ressemblaient comme deux gouttes d'eau, elles avaient une belle fourrure brune, une grande queue touffue, un long museau, des oreilles rondes et de petites dents bien pointues. La seule chose qui pouvait permettre de les reconnaître, c'était la couleur de leur bavette. Fouine avait une belle tache blanche sur le cou qui descendait jusqu'aux épaules, tandis que Martre avait une bavette jaune comme les blés qui se terminait entre ses deux pattes avant. Les deux amies venaient de loin, elles cherchaient un nouvel endroit où vivre, leur ancien territoire ayant été détruit par une inondation. Elles discutaient tout en marchant :

« Alors où allons-nous ? La nuit va bientôt tomber, il faut trouver un endroit pour dormir » disait fouine.
« Si nous allions dans cette forêt, là-bas, sur cette colline. »

Martre montrait du doigt un joli petit bois encore éclairé par le soleil qui allait bientôt disparaître. Les deux cousines, d'un pas rapide, prirent la direction de la colline.

C'était une belle forêt avec de grands arbres, il y avait des chênes avec leurs glands et aussi des hêtres avec leurs faines. Martre, qui était arrivée la première, grimpa dans un arbre et sauta de branche en branche, toute joyeuse.

Conte : Fouine des villes et Martre des champs

Fouine, elle, était plus inquiète, il fallait trouver un endroit où dormir ; elle chercha donc un trou ou une fissure dans un arbre qui ferait un bon abri pour la nuit.

Elle trouva assez vite ce qu'il fallait et appela Martre qui gambadait toujours dans les arbres.

La nuit fut fraîche et fouine, la plus frileuse des deux, eut très froid.

« On gèle ici, et en plus, c'est humide. »

« Arrête de te plaindre » répondait Martre « Cette forêt est superbe, j'ai même repéré un écureuil plus loin. Demain, il sera dans notre estomac. Allez dors maintenant ! »

Fouine ne ferma pas l'œil de la nuit, le lendemain matin elle était furieuse :

« Je ne vivrai pas ici, il fait froid, et c'est tout mouillé, je veux trouver une autre maison. Allons visiter un autre lieu »

Martre était triste : « Dommage, on était si bien ici, c'était le lieu idéal ».

Elles reprirent leur baluchon et le voyage continua. Elles passèrent devant un lac.

« Oh non, pas ici, il y a trop d'eau ! »

Puis près d'une montagne.

« Oh non, ici il y a trop de cailloux ! »

Enfin elles arrivèrent devant une ville, de la fumée sortait des cheminées et des coups de klaxon résonnaient entre les maisons.

« Oh là là ! » disait Martre « Ça fait beaucoup de bruit ici ! »

Elles se faufilèrent entre les lampadaires, glissèrent le long des trottoirs, grimpèrent sur un mur pour finir dans un grand grenier abandonné. Elles fouinaient partout pour mieux connaître ce nouveau territoire.

Fouine était contente :

« Ça à l'air très bien ici, c'est sec, bien chaud et il y a sûrement quelques souris à se mettre sous la dent, passons la nuit ici ».

Ainsi fut dit, ainsi fut fait, les deux cousines s'installèrent et s'endormirent très vite.

Mais au milieu de la nuit « TUT ! TUT ! ». Une voiture klaxonna.

Martre, surprise, fit un bond et se cogna la tête sur une poutre :

« Aïe, qu'est ce que c'est que ça ? »

« Calme-toi » disait Fouine « Ce n'est qu'une simple voiture, allez, rends-toi maintenant »

Et Martre avec une grosse bosse sur la tête mit un peu de temps à fermer les yeux.

Une heure plus tard « PIN PON, PIN PON, PIN PON ! »

« Ah zut de zut » ronchonna Martre « Pas moyen de dormir ici, ça fait vraiment trop de bruit !

Demain, on repart »

Fouine était triste :

« Dommage, on était si bien ici, c'était le lieu idéal ».

Le lendemain, leur baluchon sur le dos, les deux cousines quittèrent la ville.

Le long du chemin, elles cherchaient un autre lieu. Elles trouvèrent une grotte.

« Oh ! non, là, c'est trop sombre » se dirent - elles.

Puis, elles passèrent près d'une rivière.

« Oh ! non, encore de l'eau, allons plus loin ».

Enfin, elles arrivèrent près d'une prairie entourée de haies et de petits murs de pierres.

« Tiens, ici, ça a l'air sympathique, et il y a sûrement des tas de souris dans cette prairie. Nous dormirons dans la haie plus loin ».

Elles passèrent la journée à sauter sur les souris et les campagnols pour les croquer à pleines dents, quand tout à coup...

« Oh, là bas ! Ça va pas, non ! Qu'est-ce que vous faites dans ma prairie ? »

Conte : Fouine des villes et Martre des champs

C'était une hermine, furieuse que deux inconnues viennent lui voler son déjeuner.

Les deux cousines, confuses, s'enfuirent à toutes jambes, tellement la petite hermine leur avait fait peur. Épuisées, elles s'arrêtèrent.

« Que faisons-nous maintenant ? » dit Fouine « Je suis fatiguée de chercher une nouvelle maison ».

« Oui, tu as raison, je n'en peux plus moi non plus » répondit Martre « Allons dans la forêt que nous avons découverte l'autre jour ».

« Non, dans la ville ! » répondit sa cousine

« Non, dans la forêt ! » rétorqua Martre

« Non, dans la ville ! » répéta Fouine furieuse.

Une bonne dispute s'en suivit, et les deux animaux fâchés se faisaient maintenant la tête.

Ils boudaient tous les deux. Une heure passa sans un mot, puis Martre prit timidement la parole.

« Et si, nous allions chacune de notre côté, moi dans la forêt, et toi dans la ville. Ce serait mieux ainsi, et puis, ces deux endroits ne sont pas si éloignés l'un de l'autre, nous pourrions nous rendre visite de temps en temps ».

Fouine, un peu déçue, était quand même d'accord

« Oui, tu as sûrement raison, ainsi nous serons heureuses toutes les deux ».

C'est ainsi que nos deux amies qui s'aimaient beaucoup, durent se séparer. Après de grandes embrassades, elles partirent chacune de leur côté.

Si un jour, vous croisez une fouine ou peut-être une martre et que vous hésitez entre les deux animaux, regardez où vous êtes. Si c'est dans une ville ou un village c'est sûrement la fouine, et si vous êtes au milieu de la forêt c'est sûrement la martre.

Documentation :

- o *Mille ans de contes, sur les sentiers* (histoires à raconter aux enfants dans la nature), textes collectés par Louis Espinassous - Edition Milan
- o *Mille ans de contes nature* (histoires à raconter aux enfants sur la nature) - Edition Milan

Vos remarques :

Renvoi vers :

Conte : pourquoi le papillon de jolies ailes

Lieu : Dans l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Un marchand d'ailes arrive au pays des insectes...

Niveau :

Cycle 1

Cycle 2

Objectifs :

Découvrir que les insectes ont tous des ailes différentes



15 minutes

Activités précédentes :

Fiche 9

Activités suivantes :

Fiche 30

Type d'activité :

Conte

Matériel :

aucun

Préparation :

Lire plusieurs fois le conte avant de débiter l'activité.

Il y a longtemps, très longtemps, les insectes n'avaient pas d'ailes ! Un jour un marchand venu d'on ne sait où, ouvrit un magasin d'ailes de toutes sortes, et cria « Elles sont belles mes ailes, achetez mes ailes ! » Les insectes accoururent de toutes parts pour acheter ces ailes.

« On va pouvoir voler, c'est génial » se disaient-ils.

Les premiers sur place sont les papillons, ils rentrent dans le magasin

« Magnifiques, vos ailes, nous allons vous acheter les plus colorées ! Et chacun quatre. » Ainsi, ils se parent des plus belles ailes et ressortent fort contents.

Puis arrivent les libellules.

« Je n'ai plus d'ailes colorées, les papillons m'ont tout acheté » dit le marchand. « Mais je vous propose les plus grandes, elle sont brillantes et robustes vous pouvez vous aussi en prendre chacune quatre ».

« Très bien, cela nous ira ! » Et les libellules repartent fièrement avec leurs grandes ailes.

Ensuite arrive la tribu des abeilles, guêpes et bourdons.

« Il me reste pour vous de petites ailes mais très solides. Vous aussi vous en voulez quatre ? Je pense en avoir assez... Que pensez-vous de celles-ci ? »

« Très bien, nous nous en contenterons ». Et les abeilles, guêpes et bourdons, dans un gros vrombissement, décollèrent tous ensemble.

Un peu plus tard arrivent les mouches et les moustiques.

« Aïe ! Je crois que je n'aurai pas assez d'ailes pour tout le monde, au mieux deux petites ailes chacun ! »

Conte : pourquoi le papillon de jolies ailes

« Tant pis, nous ferons avec ».

Et les mouches et moustiques repartent, quand même heureux de pouvoir voler !

Enfin arrivent, les coléoptères.

« J'ai tout vendu aux autres insectes, désolé ! »

« Vous n'avez vraiment plus rien ? »

« Je vais regarder quand même ! » Et le marchand se met à fouiller dans ses tiroirs et trouve au fond de l'un d'eux, des ailes toutes froissées.

« Vous n'avez plus que cela ? Si au moins elles nous permettent de voler ! »

Les coléoptères un peu honteux cachèrent leurs ailes toutes fripées sous leur dos par peur du ridicule et s'en allèrent à pied. Ils s'en servent quand même de temps en temps, mais seulement quand cela est vraiment nécessaire.

Voici comment chaque insecte a pu se procurer des ailes. Prenez le temps de les regarder, et vous verrez, elles sont toutes différentes !

Documentation :

- o *Mille ans de contes, sur les sentiers* (histoires à raconter aux enfants dans la nature), textes collectés par Louis Espinassous - Edition Milan
- o *Mille ans de contes nature* (histoires à raconter aux enfants sur la nature) - Edition Milan
- o

Vos remarques :

Renvoi vers :

Conte : Comment sont disparus les insectes ?

Lieu : Autour de l'école
Dans l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Au pays des insectes sans patte, un mille pattes vient semer la zizanie...

Niveau :

Cycle 1	
Cycle 2	

Objectifs :



15 minutes

Découvrir que les insectes ont six pattes, les araignées huit...

Activités précédentes :

Fiche 9

Activités suivantes :

Fiche 15

Type d'activité :

Conte

Matériel :

Aucun

Préparation :

Lire plusieurs fois le conte avant de débiter l'activité.

Il y a fort longtemps, bien avant l'homme et même bien avant les dinosaures vivait un tas de tout petits êtres sur le sol. Ils ressemblaient à des crayons ou à des bonbons de toutes les couleurs. Ils se déplaçaient tous très lentement et avaient beaucoup de mal à attraper leur nourriture ou à se sauver quand on voulait les manger.

Un jour, un animal étrange arriva au pays de ces animaux rampants, c'était le mille-pattes ! Il avait des pattes tout le long du corps. On n'avait jamais vu cela !

Le mille-pattes voyant que tous les autres animaux dans ce pays n'avaient aucune patte se mit à rire et à se moquer d'eux.

« Ah ah ah !!! Que vous êtes rigolos sans aucune patte ! Vous ne ressemblez à rien ! Moi, je cours plus vite que vous ! »

Tous les animaux présents étaient furieux,

« Pour qui se prend-il celui là ? Il va voir ce qu'il va voir ».

Ils se rassemblèrent pour discuter à voix basse entre eux

« Nous allons l'attraper et lui chiper ses pattes à ce va nu-pieds. A trois, on lui saute dessus ».

Ils se rapprochèrent tous discrètement du mille-pattes et se mirent à compter.

« Un, deux, trois ! »...

Et hop, tout le monde lui sauta dessus, les premiers lui prirent huit pattes et se les accrochèrent ; d'autres

Conte : Comment sont devenus les insectes ?

lui en prirent six et les derniers, moins rapides, n'en attrapèrent qu'une seule ! Le pauvre mille-pattes se retrouva sans aucune patte, nu comme un ver ! D'ailleurs c'est comme cela qu'il s'appelle maintenant, « le ver », et, comme il ne peut plus marcher, rouge de honte, il s'enfouit dans la terre.

Mais au fait, comment s'appellent maintenant ces nouveaux animaux pourvus de pattes ? Ceux qui en ont huit sont les « araignées », ceux qui en ont six sont les « insectes », et enfin, ceux qui n'en ont qu'une seule sont les « gastéropodes » comme l'escargot et la limace. Maintenant ils sont heureux, ils sautent, ils courent, ils font des bonds sauf les derniers qui, eux, avec un seul pied, se contentent de ramper tranquillement.

D'autres mille-pattes qui vivaient plus loin sont maintenant au courant de l'histoire et ont très peur qu'on leur chièpe leurs pattes. Donc, ils se cachent sous les écorces et les feuilles mortes. Alors quand vous soulèverez un morceau de bois et que vous verrez un mille-pattes terrorisé se sauver à toute allure, rappelez vous cette histoire et soyez gentils, laissez-le tranquille...

Documentation :

- o *Mille ans de contes, sur les sentiers* (histoires à raconter aux enfants dans la nature), textes collectés par Louis Espinassous - Edition Milan
- o *Mille ans de contes nature* (histoires à raconter aux enfants sur la nature) - Edition Milan
- o

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : verger

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Observer les arbres présents dans le verger (espèces + variétés) à l'aide de différents sens

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :



1 heures 30

Découvrir la diversité des arbres fruitiers et apprendre à les identifier

Découvrir la diversité des saveurs des fruits, et faire le lien avec la diversité dans le verger

Activités précédentes :

Etape 1 et 2

Activités suivantes :

Fiche 31, 33

Type d'activité :

Naturaliste, Sensoriel

Matériel :

Planchettes, bandeaux, couteau, assiettes, craies grasses ou pastels, fiche 29a. pour chaque groupe

Préparation :

- Se mettre en relation avec le propriétaire du verger, lui demander l'autorisation de prélever quelques fruits, lui demander les variétés de ses arbres.
- Photocopies des fiches d'identité, suivant le nombre de groupes que vous comptez faire.

Déroulement :

Etape 1 :

Réalisation de la carte d'identité :

Dans le verger, par petits groupes, les élèves choisissent un arbre et recueillent les informations demandées sur la fiche 30a.

L'empreinte de la feuille de l'arbre nécessite une craie grasse : les élèves placent la feuille du fruitier sur la planche en bois, les nervures visibles, placent ensuite leur fiche d'identité (la feuille sous le cadre prévu) et passent la craie grasse par-dessus, en position couchée ; l'empreinte de la feuille va alors apparaître. Il peut-être utile ensuite de demander aux élèves de décrire la feuille, pour observer d'autres critères que la forme : couleur (souvent rouge pour les cerisiers à cette saison), épaisseur, présence ou absence de poils,... Les élèves présentent ensuite leur arbre aux autres groupes, et font ressortir les similitudes et les différences.

Etape 2 :

Dégustation

Avec l'accord du propriétaire, prélever quelques fruits de différentes variétés. Couper des petits bouts de chaque variété et les présenter dans des assiettes, bien identifiables.

a. Pour chaque fruit, faire une dégustation commune. Les élèves essaient de trouver le vocabulaire adapté aux caractéristiques gustatives de chaque variété (juteux, sucré, peau épaisse...).

b. Les élèves se mettent par deux ; l'un sera l'aveugle et l'autre le serveur. L'aveugle a les yeux bandés, et le serveur va choisir un morceau de fruit que l'aveugle devra goûter et nommer. Si les noms des variétés ne sont pas connus, la classe peut en inventer, l'essentiel étant que les enfants aient les mêmes repères. Les rôles sont ensuite inversés. Il est recommandé de procéder à plusieurs dégustations.

Etape 3 :

Identification

En reprenant l'activité 1, retrouver quels sont les critères de détermination d'un pommier, d'un pêcher. Comment faire s'il n'y a pas de fruit ?

S'il y a des fruits, que pouvons-nous savoir en plus ? (cf activité 2)

Suites possibles

Recherches de variétés vendues dans le commerce, collecter les étiquettes que les élèves trouvent sur les fruits qu'ils achètent...

Information

Les variétés des arbres fruitiers ne sont pas toujours connues, cela ne doit pas vous empêcher de réaliser ces activités ; l'important est que les élèves approchent la diversité des arbres fruitiers.

S'il n'y a pas de fruit dans le verger que vous avez à disposition, demander aux élèves d'en amener en classe ; il est aussi possible de comparer les fruits du magasin et les fruits d'un verger familial.

Documentation :

- ð *Le verger enchanteur*, CPIE de la Vallée de l'Ognon et CRDP de Franche-Comté
- ð *Guide du patrimoine fruitier*, CPIE de la Vallée de l'Ognon

Vos remarques :

Renvoi vers :

L'arbre que tu as choisi est différent des autres arbres qui l'entourent.
Observe-le avec attention pour voir quels sont ses signes particuliers et remplis la fiche ci-dessous.

Taille

Compare sa taille à la tienne et colorie le dessin correct.



Ecorce

Touche son écorce et décris-la :

Feuille

Réalise ici l'empreinte de la feuille de ton arbre :

Fruit

Dessine ici le fruit (entier et en coupe) de ton arbre ; tu peux aussi décrire l'odeur, le goût ...

Renvoi vers :

Lieu : Autour de l'école
Dans l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Observer les changements de l'arbre au fil des saisons et en déduire la fonction des bourgeons, fleurs, feuilles, fruits.

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :



3 fois 1 heure

Connaître le cycle annuel d'un arbre
Connaître et savoir à quoi servent les éléments présents sur l'arbre aux différentes saisons

Activités précédentes :

Fiche 30

Activités suivantes :

Fiche 33g, 34

Type d'activité :

Observation, dessins, expériences

Matériel :

Planchettes, sécateur, bocaux, couteau, fiches, graines (la liste du matériel varie en fonction des saisons).

Préparation :

Se mettre en relation avec le propriétaire du verger, lui demander l'autorisation de prélever quelques branches.

Déroulement :

Activité 1 :

Hiver

Dans le verger, par petits groupes, les élèves choisissent un arbre et en dessinent une branche, et désignent par une légende ce qu'ils voient dessus : bourgeons.

À quoi servent les bourgeons ?

En classe, observer la structure du bourgeon, enlever les écailles et regarder ce qu'il y a à l'intérieur. Dans des bocaux avec de l'eau qu'il faudra renouveler de temps en temps, plonger les branches d'arbres fruitiers que vous aurez récoltées (avec un sécateur). Placer les bocaux près d'une fenêtre, dans la classe, et observer les changements.

Conclure sur le rôle des bourgeons.

Activité 2 :

Printemps

Refaire un dessin de la même branche, légender.

Quels sont les nouveaux éléments présents sur l'arbre ? À quoi servent-ils ?

Fleurs : chercher des éléments qui se trouvent à la fois sur les fleurs et sur les fruits (sépalés, étamines,...).

On peut également proposer de mimer la fécondation des fleurs aux enfants, en leur donnant différents rôles : pétales, étamines, pistil, abeilles...

Activité 3 :

Été

Recommencer comme pour les autres saisons.

Chercher des traces d'animaux dans le verger, en particulier des traces d'oiseaux et de mammifères (plumes, restes de repas...) : que viennent-ils chercher dans le verger ?

Le jeu proposé ci-dessous permet aux élèves de comprendre le rôle des fruits sur un arbre et la place que prennent les animaux dans la dissémination des graines. Pour jouer, il faut un terrain avec des zones variées (pré, chemin...).

Les graines voyagent, règle du jeu

Un tiers des enfants reçoit 6 graines (ou symboles de graines ; ces élèves deviennent les arbres. Ils cherchent un lieu où ils pourront s'installer (penser aux racines et à la lumière !).

Les autres enfants sont des animaux et doivent rechercher un lieu pour installer leur gîte ou leur nid, qu'ils doivent marquer d'un repère visible par tous.

Au signal, chaque animal va chercher à manger, et doit prendre une graine d'un arbre, puis faire le tour des gîtes des animaux avec sa graine ; au signal, il doit s'immobiliser, lâcher sa graine, et remplir sa fiche « chances de germination ». On peut recommencer jusqu'à épuisement des graines des arbres.

Regarder les résultats des fiches : le gagnant (l'animal préféré des arbres fruitiers !) est celui qui permet au plus grand nombre de graines de germer.

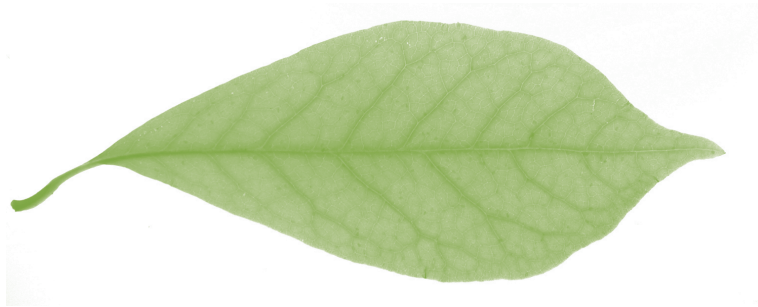
	Graine n°1	Graine n°2	Graine n°3
Nature du sol			
Chances de germination (+ ou -)			

Documentation :

o Le vieux verger, Vanessa Luff - L'école des loisirs

Vos remarques :

Renvoi vers :



XI. Etape 3

Un projet pour la ville

La nature en ville : recherches et enquêtes

Après avoir travaillé un projet au sein de l'école, il est temps de se demander quels aménagements ou modifications pourront être apportés à la commune pour développer la nature en ville. Pour ce faire, il faudra réaliser un état des lieux. Nous proposons ici, une série d'enquêtes auprès des habitants ainsi que des études sur le milieu:

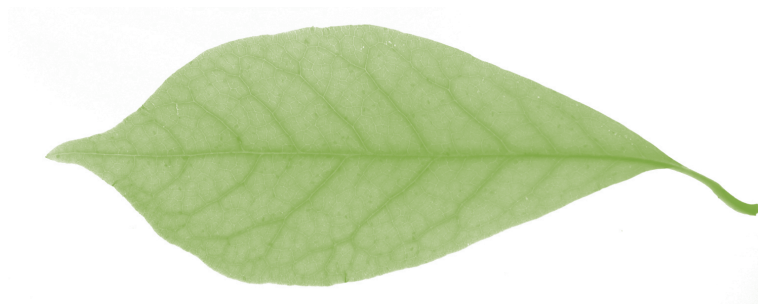
A) Enquêtes et interview en ville (n°32)

Il est important de savoir si la mairie a des projets pour développer la nature en ville. Le travail des élèves pourra être complémentaire.

Les habitants ont peut-être eux aussi des envies ou des manques sur le sujet ; les questionner pourra donner des réponses à cela. Les « anciens » possèdent la mémoire des lieux, leurs témoignages peuvent être aussi très intéressants.

B) Enquêtes et études de la nature en ville (n°33)

Faire un diagnostic de différents milieux naturels en ville (mur, haie, forêt rivière, jardin parc)



Lieu :
Dans la ville
Dans l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Faire différentes enquêtes auprès des habitants, de la mairie, ou en observant la nature en ville

Niveau :

	Cycle 3
	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :



1 à 2 heures

Enquêter pour connaître les manques ou les besoins de nature en ville

Activités précédentes :

Fiches de 10 à 29 au choix

Activités suivantes :

Fiche 33

Type d'activité :

Enquêtes

Matériel :

Préparation :

Déroulement

Enquête auprès des habitants :

Préparer un questionnaire pour interroger les habitants sur leurs besoins ou manques de nature en ville. Exemples de questions diverses :

- Quels sont les animaux que vous aimeriez voir en ville ?
- D'après vous, y a-t-il assez d'espaces verts en ville ?
- Est ce que la nature, dans la commune, augmente ou régresse ?
- Quels sont les animaux qui ont disparu de la ville ?

Les questions peuvent être ciblées sur un thème en fonction du projet choisi.

Les élèves iront en équipe poser les questions aux passants et/ou aux commerçants.

De retour en classes les élèves dépouilleront les réponses.

Enquête à la mairie :

Un courrier peut-être envoyé aux mairies (service environnement) pour connaître leurs projets sur la nature en ville ou pour leur faire part des résultats des enquêtes précédentes.

Exemples de questions :

- Avez-vous des projets permettant de développer la nature en ville ?
- Quels sont les aménagements en cours qui développent la nature en ville ?
- Y a-t-il des parcs ou d'autres lieux où vous voudriez voir des aménagements pour développer la nature ?

D'autres sources d'informations :

Les associations d'étude et de protection de la nature peuvent vous renseigner sur les manques ou les besoins de nature en ville.

Documentation :**Vos remarques :****Renvoi vers :**

Lieu : En ville

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Partir en ville, enquêter dans différents milieux à l'aide de fiches pour analyser la biodiversité

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :

Evaluer le niveau de biodiversité de certains milieux



1/2 journée

Activités précédentes :

Fiches de 10 à 29 au choix

Activités suivantes :

Fiche 32

Type d'activité :

Observation, Analyse

Matériel :

Fiches enquêtes correspondantes, crayons, support pour écrire

Préparation :

Photocopier les fiches enquêtes correspondantes

Déroulement

Etape 1 :

Définir le ou les milieux à analyser.

Etape 2 :

Choisir le milieu adéquat pour remplir les fiches, privilégier des milieux faciles d'accès et éloignés de la circulation routière.

Etape 3 :

Une fois sur place, distribuer à chaque élève une fiche enquête, un crayon de papier et un support pour écrire.

Etape 4 :

Les élèves se répartissent le long du lieu à observer puis remplissent leur fiche enquête en suivant les instructions de la fiche.

Etape 5 :

La mise en commun pourra se faire sur place si le temps le permet. Chaque élève présentera à haute voix son résultat, il pourra ainsi comparer ses résultats avec ceux de ses camarades.

Etape 6 :

Faire la moyenne des fiches. Lire le résultat ainsi obtenu.

Ce travail peut se faire aussi par petites équipes de deux ou trois élèves.

Pour les élèves de début de cycle deux, il est proposé de lire chaque étape de la fiche au groupe d'élèves et de noter sur une feuille collective les résultats rapportés à chaque étape.

Si le questionnaire donne une bonne note :

Que faire pour préserver ces milieux ?

Si le questionnaire donne une mauvaise note :

Que faire pour que ces milieux soient plus riches ?

Plusieurs enquêtes peuvent être menées sur un même milieu dans des endroits différents ou à différentes saisons. Les résultats peuvent être ensuite comparés.

Enquête dans la ville :

D'autres thèmes plus spécifiques peuvent être travaillés.

Exemples :

- Compter les nids d'hirondelles
- Cartographier les murs ou les haies...

Documentation :

Vos remarques :

Renvoi vers :

Etape 1 :

Choisis un mur autour de ton école, près de chez toi, dans ta ville ou bien dans ton village.
Remplis cette fiche enquête et tu sauras si ton mur peut attirer beaucoup d'animaux de toutes sortes.

Etape 2 :

Poste toi devant ton mur. Tu peux faire deux pas maximum de chaque côté pour remplir ta fiche.

Combien de plantes différentes vivent dans le mur ? (sans les mousses et les lichens)	☐	De 17 à 20 A : Super, ton mur est un lieu idéal pour un maximum d'animaux, préserve-le bien. De 13 à 16 B : Bien, c'est un mur riche, quelques lézards viendront peut-être se nourrir. De 8 à 12 C : Moyen, nous avons ici un mur assez classique. De 4 à 7 D : Quelques animaux viendront peut-être, mais ce n'est pas un lieu très intéressant pour eux. De 0 à 3 E : Ce mur n'a pratiquement aucun intérêt pour la nature, il n'attirera presque pas d'animaux.
Récolte ou observe des feuilles et herbes sur le mur et compte combien tu en as de différentes. (coche le nombre correspondant de cases, maximum 5)	☐	
Combien de plantes grimpantes différentes utilisent le mur ? (coche le nombre correspondant de cases, maximum 2)	☐	
Combien de plantes différentes vivent au pied du mur ? (coche le nombre correspondant de cases, maximum 4)	☐	
Voit-t'on des pierres apparentes (si oui, coche 1 case) ?	☐	
Y a-t-il de la mousse ou du lichen sur le mur ? (si oui, coche 2 cases)	☐	
Y a-t-il des petits trous dans le mur (on pourrait mettre un doigt dedans) ? (si oui, coche 2 cases)	☐	
Y a-t-il de gros trous dans le mur (on pourrait mettre sa main dedans) ? (si oui, coche 3 cases)	☐	
Y a-t-il des plantes sur le sommet du mur (si oui, coche 2 case) ?	☐	
Y a-t-il des arbres ou arbustes à côté du mur (si oui, coche 1 case) ?	☐	
Total des cases cochées		

Etape 1 :

Choisis une haie autour de ton école, près chez toi, dans ta ville ou bien dans ton village.
Remplis cette fiche enquête et tu sauras si ta haie peut attirer beaucoup d'animaux de toute sortes.

Etape 2 :

Poste-toi devant la haie. Tu peux faire trois pas maximum de chaque côté pour remplir ta fiche.

Combien d'arbres et arbustes différents vivent dans la haie ? Récolte des feuilles et aiguilles sur la haie et compte combien tu en as de différentes. (coche le nombre correspondant de cases, maximum 6)		De 17 à 20 A : Super, ta haie est un lieu idéal pour un maximum d'animaux, préserve-la bien. De 13 à 16 B : Bien, c'est une haie riche, quelques oiseaux y feront peut-être leur nid. De 8 à 12 C : Moyen, nous avons ici une haie assez classique. De 4 à 7 D : Quelques animaux viendront peut-être, mais ce n'est pas un lieu très intéressant pour eux. De 0 à 3 E : Cette haie ressemble plus à un mur qu'à une belle haie, elle n'attirera presque pas d'animaux.
Combien de plantes grimpantes différentes vivent dans la haie ? (coche le nombre correspondant de cases, maximum 3)		
Combien de plantes différentes vivent au pied de la haie ? (coche le nombre correspondant de cases, maximum 3)		
La haie est-elle plus petite que toi, grande comme un adulte (coche 1 case), bien plus grande qu'un adulte (coche 2 cases)		
Le sommet de la haie, est-il taillé bien droit (si oui, ne coche rien) ou est-il ondulé (si oui, coche 2 cases)		
En épaisseur, la haie comporte, une ligne d'arbres (si oui, ne coche rien) ou plusieurs (si oui, coche 2 cases)		
Y a-t-il des trouées dans la haie (on peut passer son bras sans toucher les feuilles ? (si, oui coche 1 case)		
La haie est-elle reliée à d'autres haies ? (si, oui coche 1 case)		
Total des cases cochées		

Etape 1 :

Choisis une forêt ou un bois proche de ton école.

Etape 2 :

Remplis cette fiche enquête et tu sauras si cette forêt peut attirer beaucoup d'animaux de toutes sortes.

Combien d'arbres et arbustes différents vivent dans la haie ? Récolte des feuilles et aiguilles sur la haie et compte combien tu en as de différentes. (coche le nombre correspondant de cases, maximum 6)	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
Y a t-il des plantes grimpantes sur certains arbres ?	☐
Combien de plantes différentes vivent sur le sol de la forêt? (coche le nombre correspondant de cases, maximum 5) Fais un carré de un mètre sur un mètre grâce à de la ficelle et quatre piquets. Compte le nombre de plantes différentes à l'intérieur de ce carré)	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
Sur le sol y a-t-il des branches et des feuilles mortes ?	☐
Les arbres sont-ils de tailles différentes ?	☐
Y a-t-il des endroits difficiles d'accès ?	☐
Y a-t-il des arbres morts ? (si oui, coche 2 cases)	☐
	☐
Y a-t-il des arbres avec des trous ?	☐
Y a-t-il des mares ou un ruisseau proches ?	☐
Le sol est-il accidenté (pas plat) ?	☐
Total des cases cochées	☐

De 17 à 20 A : Super, cette forêt est un lieu idéal pour un maximum d'animaux, préserve-la bien.

De 13 à 16 B : Bien, c'est une forêt riche, des chevreuils viennent sûrement s'y promener.

De 8 à 12 C : Moyen, nous avons ici une forêt assez classique.

De 4 à 7 D : Quelques animaux viendront peut-être, mais ce n'est pas un lieu très intéressant pour eux.

De 0 à 3 E : Cette forêt n'a pratiquement pas d'intérêt pour la nature, elle n'attirera presque pas d'animaux.

Enquête sur la rivière ou la mare

33d

Etape 1 :

Choisis une rivière près de ton école, dans ta ville ou bien dans ton village.

Remplis cette fiche enquête et tu sauras si cette rivière peut attirer beaucoup d'animaux de toutes sortes.

Etape 2 :

Poste-toi sur le bord de la rivière. Tu peux faire un maximum de cinq pas de chaque côté.

Combien d'arbres et arbustes différents vivent au bord de la rivière?

Regarde ou récolte des feuilles et compte combien tu en as de différentes.
(coche le nombre correspondant de cases, maximum 6)

Combien de plantes différentes vivent les pieds dans l'eau ?
(coche le nombre correspondant de cases, maximum 5)

Vois tu des plantes qui vivent complètement dans l'eau ?
(coche le nombre correspondant de cases, maximum 3)

Les bords de la rivière sont naturels (sans béton) ?

Y a-t-il des rives en pente douce (accessibles à pied) ?

Y a-t-il des déchets dans ou au bord de l'eau ? (si c'est non coche la case)

Y a-t-il des talus de sable ou de terre ?

Total des cases cochées

De 17 à 20 A : Super, cette rivière est un lieu idéal pour un maximum d'animaux, préserve-la bien.
De 13 à 16 B : Bien, c'est une rivière riche, quelques oiseaux y feront peut-être leur nid.
De 8 à 12 C : Moyen, nous avons ici une rivière assez classique.
De 4 à 7 D : Quelques animaux viendront peut-être, mais ce n'est pas un lieu très intéressant pour eux.
De 0 à 3 E : Cette rivière n'a rien de naturel, elle n'attirera presque pas d'animaux.

Etape 1 :

Choisis un jardin chez toi, ou chez un ami.

Etape 2 :

Remplis cette fiche enquête et tu sauras si ce jardin peut attirer beaucoup d'animaux de toutes sortes.

Combien de plantes différentes sont cultivées dans le jardin ?

(coche le nombre correspondant de cases, maximum 7)

Y a-t-il un point d'eau (mare, bassin) ? (si oui, coche 2 cases)

Y a-t-il des fleurs dans le jardin ?

Y a-t-il des orties dans un coin du jardin ?

Y a-t-il des herbes « folles » à certains endroits ?

Y a-t-il des aménagements pour les animaux (nichoirs, gîtes à insectes) ?

L'anti-limace est-il utilisé dans le jardin ? (si non, coche la case)

Les herbicides sont-ils utilisés dans le jardin ? (si non, coche la case)

Les insecticides sont-ils utilisés dans le jardin ? (si non, coche la case)

Y a-t-il des arbres au bord du jardin ?

Y a-t-il une haie au bord du jardin ?

Y a-t-il un compost dans le jardin ?

Y a-t-il des arbres fruitiers dans le jardin ?

Total des cases cochées

De 17 à 20 A : Super, ce jardin est un lieu idéal pour un maximum d'animaux, préserve-le bien.

De 13 à 16 B : Bien, c'est un jardin riche, quelques hérissons viendront sûrement le visiter.

De 8 à 12 C : Moyen, nous avons ici un jardin assez classique.

De 4 à 7 D : Quelques animaux viendront peut-être, mais ce n'est pas un lieu très intéressant pour eux.

De 0 à 3 E : Est-ce vraiment un jardin ? Il n'attirera presque pas d'animaux.

Étape 1 :

Choisis un parc ou un square près de ton école.

Étape 2 :

Remplis cette fiche enquête et tu sauras si ce parc peut attirer beaucoup d'animaux de toutes sortes.

Combien d'arbres et arbustes différents vivent dans le parc ? Récolte des feuilles et aiguilles et compte combien tu en as de différentes. (coche le nombre correspondant de cases, maximum 5)	☐	De 17 à 20 A : Super, ton parc est un lieu idéal pour un maximum d'animaux, préserve-le bien. De 13 à 16 B : Bien, c'est un parc riche, quelques oiseaux y feront peut-être leur nid. De 8 à 12 C : Moyen, nous avons ici un parc assez classique. De 4 à 7 D : Quelques animaux viendront peut-être, mais ce n'est pas un lieu très intéressant pour eux. De 0 à 3 E : Ce parc n'a pratiquement aucun intérêt pour la nature, il n'attirera presque pas d'animaux.	
	☐		
	☐		
	☐		
	☐		
Y a-t-il des arbres avec des trous (si oui coche 2 cases) ?	☐		
Combien de plantes différentes poussent dans les pelouses ? Fais un carré de un mètre sur un mètre grâce à de la ficelle et quatre piquets. Compte le nombre de plantes différentes à l'intérieur de ce carré.	☐		
	☐		
	☐		
	☐		
	☐		
Les pelouses sont-elles hautes de plus de 10 centimètres ? (si oui, coche 2 cases)	☐		
Y a-t-il des murs en pierre ?	☐		
Y a-t-il des feuilles ou branches au sol ?	☐		
Y a-t-il des haies ?	☐		
Y a-t-il des massifs de fleurs ?	☐		
Y a-t-il des nichoirs ou autres gîtes pour les animaux ?	☐		
Total des cases cochées			

Choisis un verger près de ton école, près de chez toi, dans ta ville ou bien dans ton village.
Remplis cette fiche enquête et tu sauras si ton verger peut attirer beaucoup d'animaux de toutes sortes.

Combien d'essences (=sortes d'arbres, comme les pommiers, les cerisiers...) différentes sont plantées dans ce verger ? (coche le nombre correspondant de cases, maximum 3)	☐	☐	De 17 à 20 A : Super, ce verger est un lieu idéal pour un maximum d'animaux, préserve-le bien. De 13 à 16 B : Bien, c'est un verger riche, quelques oiseaux y feront certainement leur repas. De 8 à 12 C : Moyen, nous avons ici un verger assez classique. De 4 à 7 D : Quelques animaux viendront peut-être, mais ce n'est pas un lieu très intéressant pour eux. De 0 à 3 E : Ce verger produit peut-être des fruits, mais il n'attirera presque pas d'animaux.
Combien de variétés (ex : la mirabelle d'automne est une variété de prunier) différentes sont plantées dans ce verger ? (coche une case pour la présence des différents représentants d'une même essence)	☐	☐	
Existe-t-il des aménagements pour les oiseaux ? (comme les nichoirs)	☐	☐	
Existe-t-il des aménagements pour les insectes ?	☐	☐	
Combien de plantes différentes vivent au sol ? (coche le nombre correspondant de cases, maximum 3)	☐	☐	
Combien le verger compte-t-il d'arbres ? (moins de 5, ne coche rien) (entre 5 et 10, coche une case) (entre 10 et 20, coche 2 cases) (plus de 20, coche 3 cases)	☐	☐	
Le verger est-il proche d'une haie, d'un autre verger, d'une forêt ?	☐	☐	
Le propriétaire du verger utilise-t-il des produits chimiques pour traiter ses arbres ? (si oui, ne pas cocher la case)	☐	☐	
Y a-t-il des vieux arbres?	☐	☐	
Y a-t-il du lichen ou de la mousse sur les arbres ?	☐	☐	
Y a-t-il du gui sur certains arbres ?	☐	☐	
Les arbres sont-ils abrités sous un filet ? (si oui, ne pas cocher la case)	☐	☐	
Total des cases cochées			

Lieu : Autour de l'école

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Réaliser une enquête auprès de la population pour comprendre l'évolution des vergers dans PMA

Niveau :

	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :

Chercher des personnes-ressources
Connaître les causes de disparition des vergers
Envisager des solutions



Au moins 1 journée

Activités précédentes :

Fiches de l'étape 3, au choix

Activités suivantes :

Etape 5

Type d'activité :

Observation, Interview, Analyse

Matériel :

supports pour écrire, crayons

Préparation :

Déroulement

Etape 1 :

Préparation de l'enquête

En classe, faire une liste de questions que les élèves pourront poser aux propriétaires de vergers, mais aussi à leurs proches, voisins... N'hésitez pas à interroger des pépiniéristes.

Exemple de questionnaire à adapter en fonction de l'âge des élèves et des objectifs que vous souhaitez atteindre :

1. Avez-vous un verger ?
Si oui, question suivante
Si non, question 8
2. Pourquoi (qu'aimez-vous dans le fait d'avoir un verger) ?
3. Que faites-vous des fruits ?
4. Quelles essences, variétés avez-vous dans votre verger ?
5. Qui s'occupe des arbres de votre verger ?
6. Pensez-vous planter d'autres arbres ?
7. Qui a planté les arbres ? Quel âge ont-ils ?
8. Avez-vous eu un verger avant ?
Si oui, question suivante
Si non, question 10

9. Pourquoi n'en avez-vous plus ?

10. Que pensez-vous de l'évolution des vergers dans votre secteur ?

Etape 2 :

Exploitation de l'enquête

À partir des données récoltées par les élèves, plusieurs pistes sont possibles : inventaires des variétés d'arbres fruitiers, connaissance des causes de disparition des vergers, liste des utilisations possibles des vergers (dans ce cadre-là, il est intéressant d'interroger des particuliers et des professionnels)...

Puis, vous n'aurez plus qu'à chercher des moyens d'actions pour valoriser, informer, créer...

Information :

De nombreuses associations peuvent vous aider dans votre connaissance des vergers :

- ò www.croqueurs-de-pommes.asso.fr
- ò Vergers Vivants – 2 rue des Damas – 25230 Vandoncourt
- ò www.cpie-brussey.com

Documentation :

- ò *Guide du patrimoine fruitier*, CPIE de la Vallée de l'Ognon (notamment l'introduction sur l'évolution des vergers de Franche-Comté et les raisons de leur déclin)

Vos remarques :

Renvoi vers :



XII. Etape 4

La restitution

La restitution se fera dans un lieu où plusieurs écoles ayant participé au projet « Naturaville » se rencontreront et échangeront sur leur réalisations.

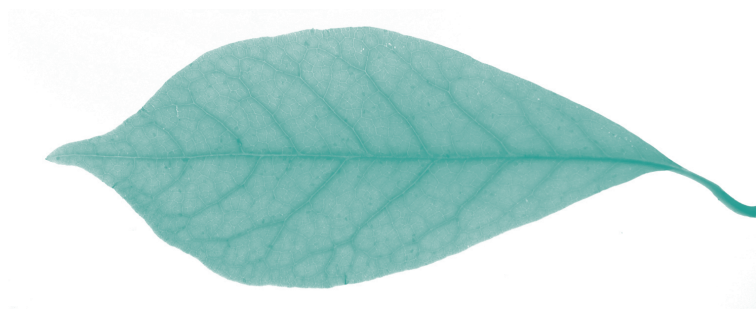
Le temps de restitution comportera deux phases :

A) Un projet pour la ville (n°35)

Proposer un projet d'action pour la commune, avec des éléments concrets pour agir.

B) Restitution du projet d'école (n°36)

Présenter à d'autres classes son projet à l'école d'une façon originale.



Lieu : Dans l'école
En ville

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Pistes de projets à proposer à sa commune

Niveau :

Cycle 1	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :



1 à 2 heures

Proposer des projets à sa commune et aux habitants pour développer la nature en ville

Activités précédentes :

Fiche 30

Activités suivantes :

Présenter pendant la restitution
le projet à la commune

Type d'activité :

Réflexions

Matériel :

Préparation :

Se renseigner sur les projets ou actions en cours pour développer la nature en ville dans votre commune

Avant de décider du projet à proposer à votre commune, pensez à vous renseigner sur les projets en cours (Voir fiche 29 *Enquête en ville*). Soit vous vous appropriez un projet existant et vous y apportez votre touche, soit vous proposez quelque chose de nouveau et d'innovant.

Décidez avec les élèves du projet à proposer à votre commune. Vous pouvez, si vous le souhaitez, réutiliser la fiche 8 « Choisir un projet pour l'école » et l'adapter au projet pour la ville.

Après plusieurs recherches documentaires et réflexions, vous pourrez créer un dossier comportant les réflexions des élèves et la documentation nécessaire à la bonne réalisation du projet (ce dossier pourra comprendre des dessins des élèves, des plans, des textes, des photocopies de documents...). Vous pourrez également agir directement sur le terrain en offrant des réalisations (nichoirs, gîtes à animaux...) ou en réalisant des travaux (plantations, semences ...)

Le livret d'accompagnement *Agir pour la nature en ville* vous apportera une foule d'idées et de pistes.

Voici quelques exemples de projets à proposer à la ville :

1. Planter une haie mixte.
2. Fabriquer un mur de pierres.
3. Créer une mare.
4. Installer des nichoirs pour hirondelles, martinets, chauves-souris...
5. Poser des gîtes à insectes.
6. Créer un refuge pour hérissons.
7. Mettre des silhouettes de rapaces sur des baies vitrées.
8. Planter des fleurs pour attirer les insectes.
9. Créer des panneaux d'interprétation (dessins, textes) sur la nature en ville.
10. Planter des jardins sauvages
11. Distribuer des fiches « constructions et conseils » nature aux habitants

Les différents lieux d'intervention possibles :

- Un parc
- Un terrain vague ou une friche
- Les jardins individuels
- Les jardinières de rue
- Les arbres
- Les ronds-points
- ...

Accompagner le projet

Les élèves peuvent retourner voir l'avancée des actions engagées par la commune. Une petite inauguration du projet terminé peut aussi être possible en créant un moment « officiel » avec tous les élèves.

Documentation :

Les dossiers de la Gazette des terriers (une mine d'activités pour préserver et développer la nature autour de chez soi) : *Jardin sauvage*, *Créer des refuges à insectes*, *Aidons les martinets et les hirondelles*, *Créer une mare*, *Gérer une mare*, *Fabriquons des nichoirs*.

La Hulotte (Bulletin de découverte et de protection de la faune et de la flore) : n° 8 *Spécial oiseaux*, n° 10 *Dossier nichoirs*

La nature aux 4 saisons (activités et découverte), Frédéric Lisak - Editions Milan jeunesse

Vos remarques :

Renvoi vers :

Lieu : Dans une grande salle à définir

Nombre d'enfants :

Saison :



Résumé :

Pistes et idées de formes de restitution

Niveau :

Cycle 1	Cycle 3
Cycle 2	6 ^e , 5 ^e

Objectifs :

Restituer le projet mené devant d'autres classes



1/2 journée à 2 jours

Activités précédentes :

Toutes les étapes doivent être terminées

Activités suivantes :

Fin du projet

Type d'activité :

Créations, Bricolages

Matériel :

Le matériel sera fonction de chaque forme de restitution

Préparation :

L'objectif des restitutions est de permettre aux différentes écoles ayant travaillé sur le projet « Naturaville », de se retrouver physiquement en un lieu donné pour présenter les uns aux autres leurs différents projets (rappelons que ce moment sera aussi consacré à la présentation par chaque classe de ses propositions d'actions auprès de sa commune).

En menant leur projet, les élèves auront appris et compris plusieurs choses sur la nature en ville, ils auront sans doute à cœur de retransmettre ces différents apprentissages et de faire passer des messages aux autres classes sur le sujet. Après leurs avoir demandé ce qu'ils souhaitent retransmettre, il faudra choisir les moyens adaptés pour y parvenir. Voici une liste, non exhaustive, de pistes et idées de restitutions pouvant être envisagées.

Différentes pistes de restitution :

Fabriquer un jeu de plateau

Construire un jeu de plateau avec des dés et des questions en vous inspirant de jeux existants. Vous pourrez le jour des restitutions, faire jouer les autres classes.

Réaliser une grande fresque

Peindre ou dessiner une fresque sur une grande feuille ou un panneau pour représenter les actions réalisées. Avec de petites fenêtres à soulever pour découvrir des réponses à des questions ou des images.

Créer une petite bande dessinée

Inventer une petite histoire, puis fabriquer une petite bande dessinée et la présenter et/ou l'offrir aux autres classes.

Réaliser un petit film

Filmer les différents travaux et faire des commentaires type « reportage ».

Le film pourra être présenté pendant la journée de restitution sur une télévision ou un vidéo projecteur aux autres classes.

Monter un diaporama

Prendre des photographies pendant l'évolution du projet et présenter un diaporama.

Construire un roman photos

Ecrire un scénario avec les élèves sur le projet réalisé. Faire des photos puis créer des dialogues en rajoutant des bulles sur les images. Présenter le roman photos sous forme de diaporama.

Présenter des élevages

Apporter au cours de la journée de restitution les différents vivariums ou aquariums réalisés à l'école. Créer des fiches ou un petit livret explicatif pour commenter le tout.

Développer un site Internet

Monter un site Internet pour présenter son projet et échanger avec d'autres classes.

Monter une pièce de théâtre

Créer une petite pièce de théâtre qui évoque le projet réalisé à l'école.

Créer une scène de marionnettes

Créer une histoire et fabriquer des marionnettes (exemple : les marionnettes peuvent être des animaux à qui il arrive des mésaventures).

Inventer une chanson

Ecrire une chanson sur le sujet pour la chanter pendant la journée de restitution ou l'enregistrer et la faire écouter.

Créer une maquette

Fabriquer une maquette du projet créé à l'école (en grillage et papier mâché par exemple).

Réaliser une revue ou un bulletin d'information

Ecrire, dessiner et faire des photographies pour monter un petit bulletin d'information.

Et après...

Les projets ne s'arrêteront peut-être pas là. Si vous avez réalisé des aménagements, ils évolueront. L'année suivante, les autres classes pourront, elles aussi, poursuivre ces actions et les faire évoluer...

Documentation :

Vos remarques :

Renvoi vers :



XIII. Bibliographie :

Informations et activités :

- o *L'ami des oiseaux dans votre jardin* (attirer, observer et nourrir les oiseaux), R. Burton - Editions Bordas
- o *Le jardin des oiseaux* (créer chez soi un refuge pour les oiseaux). R. Burton - Editions Delachaux et Niestlé
- o *Nichoirs et compagnie...*, Bernard Bertrand et Thierry Laversin - Edition de Terrain
- o *Animature à vos outils* - tome 1 (construire pour découvrir la nature) - Editions Les écologistes de l'Euzière
- o *La nature aux 4 saisons* (activités et découverte), Frédérick Lisak - Editions Milan jeunesse
- o *Vivre la nature avec les enfants* (animations sensorielles), Joseph Cornell - Edition Jouvence
- o *Les joies de la nature* (animations sensorielles), Joseph Cornell - Edition Jouvence
- o *Pistes* (pour la découverte de la nature et d l'environnement), Louis Espinassous - Edition Milan
- o *4 saisons d'activités nature en famille* (une mine d'activités, de jeux, de créations en plein air pour toute la famille), Fiona Danks, Jo Schofeld - Edition Nathan
- o *Mille ans de contes, sur les sentiers* (histoires à raconter aux enfants dans la nature), textes collectés par Louis Espinassous - Edition Milan
- o *Mille ans de contes nature* (histoires à raconter aux enfants sur la nature) - Edition Milan
- o *Copains des villes* (information et activités sur le thème de la ville) - Edition Milan
- o *Guide de l'éducateur nature* (43 jeux d'éveil sensoriels à la nature) - Editions Le souffle d'or.
- o *La Forêt m'a dit* (observer comprendre créer avec du matériel d'observation et un carnet à compléter) - Edité par la FRAPNA
- o *La Rivière m'a dit* (observer comprendre créer avec du matériel d'observation et un carnet à compléter) - Edité par la FRAPNA
- o *Nature sans frontière* (Préserver les corridors écologiques) - Edité par la FRAPNA
- o *Jardiner, herboriser à l'école* (contribuer à la construction du vivant à partir de l'exploration de la vie végétale) - Cycles 1 et 2 - Edité par le CRDP de Franche-Comté
- o *Activités ludiques, sensorielles et naturalistes aux cycles 2 et 3* (44 fiches pour une éducation à l'environnement), réalisé par l'URCPIE de Franche-Comté - Edité par le CRDP de Franche-Comté
- o *Les nouveaux espaces de jeux naturels* (constructions en saule vivant et en bois), Richard Wagner - Edition : Terre vivante
- o *Le ver de terre au jardin*, Walter Buch - Edition Ulmer
- o *La sécurité des animations nature : ça se prépare* - Edité par la FRAPNA (04 72 77 19 99)
- o *Le verger enchanteur* (fiches d'activités sur le thème des vergers et des fruits pour les cycles 1, 2 et 3) - CPIE Vallée de l'Ognon - SCEREN CRDP Franche-Comté
- o *Artistes de nature : Pratiquer le land art au fil des saisons*, Marc Pouyet - Edition Plume de Carotte
- o *Le verger au fil des saisons* (livret d'étude pour enseignants, formateurs et animateurs pour des élèves du primaire au lycée) - CPIE Vallée de l'Ognon et Vergers Vivants
- o *Le Guidéduc* (Guide de l'éducateur à la nature des réserves naturelles de France) - Réserves Naturelles de France
- o *L'enfant et la nature*, une méthodologie - ONF
- o *Animature Tome 2 Ouvrez les yeux* - Les écologistes de l'Euzière
- o *Sortie : dans la nature avec un groupe !* - Les écologistes de l'Euzière
- o *En quête des secrets de la forêt*, pour les scolaires de cycle 3 - ONF
- o *La forêt de Robin le Lutin*, pour les classes de maternelle - ONF



Guides d'identification :

- ò *Les petits animaux des bois et des forêts* (tous les invertébrés du milieu forestier),
- ò Les guides du naturaliste - Edition Delachaux et Niestlé :
 - ò *Guide des arbres et arbustes d'Europe*
 - ò *Guide des plantes par la couleur : Fleurs, graminées, arbres et arbustes*
 - ò *Guide des plantes mellifères*
 - ò *Guide des traces d'animaux*
 - ò *Guide des papillons d'Europe*
 - ò *Guide des chenilles d'Europe*
 - ò *Guide des champignons de France et d'Europe*
 - ò *Guide des minéraux, roches et fossiles*
 - ò *Guide des mammifères d'Europe*
 - ò *Guide des libellules de France et d'Europe*
 - ò *Guide des minéraux et des roches*
 - ò *Guide des araignées de France et d'Europe*
 - ò *Le guide entomologique*
 - ò *Les chants d'oiseaux d'Europe occidentale*
 - ò *Etc...*
- ò *Insectes d'Europe occidentale* (guide de détermination), Michael Chinery - Edition Arthaud
- ò *Guide Vigot de la vie dans les étangs les ruisseaux et les mares*, W Engelhardt - Edition Vigot

Petits ouvrages :

- ò *La petite salamandre* (la revue des enfants curieux de nature)
- ò *En quête d'insectes* (animations, expériences, découverte, astuces, jeux...) - Edité par Les écologistes de l'Euzière
- ò *A la rencontre des plantes* (animations, expériences, découverte, astuces, jeux...) - Edité par Les écologistes de l'Euzière
- ò *À l'école des oiseaux* (à l'usage des animateurs, des enseignants et des parents désirant découvrir avec les enfants les oiseaux au quotidien) - Edité par la LPO
- ò *La hulotte* (Bulletin de découverte et de protection de la faune et de la flore) : *n°8 Spécial oiseaux* ; *n°10 Dossier nichoirs* ; *n°21 Etang et mare* ; *n°65 Fleurs des bois* ; *n°68/69 La taupe* ; *n°70 L'hirondelle* ; *n°73 et 74 Les araignées à toile géométrique* ; *n°78 et 79 Le martinet* ; *N° 84 Frissons d'ombelles* (insectes sur ombellifère), Pierre Déom (03 24 30 01 30)
- ò *Les dossiers de la Gazette des terriers* (une mine d'activités pour préserver et développer la nature autour de chez soi) : *Jardin sauvage* ; *Créer des refuges à insectes* ; *Aidons les martinets et les hirondelles* ; *Animer une sortie mare* ; *Créer une mare, Gérer une mare* ; *Fabriquons des nichoirs* ; *Reconnaître les nids* ; *Les habitants de la rivière* ; *La nature avec les tous petits* ; *Je découvre la nature sur les BORDS de CHEMIN* ; *Savoir s'orienter* ; *À la rencontre des Coléoptères* ; *Pelotes !* ; *Sur le chemin des plantes sauvages* ; *Prenez la clé des chemins* ; *Au nom de la Loi* ; *À la découverte des Orchidées sauvages* ; *Arbre têtard : drôle de trogne !* ; *À la rencontre des Papillons* ; *Organiser un rallye nature* ; *Organiser une sortie nature* ; *Disséminez, c'est gagné !* ; *Déjouez les trompe-l'œil des arbres*.
- ò *À la découverte de l'arbre* - Edition/rédaction Fédération des clubs CPN (03 24 30 21 90)
- ò *Mallette pédagogique sur les chauves-souris* - Edition/rédaction Fédération des clubs CPN (03 24 30 21 90)
- ò *Le royaume des épices* (recueil de séquences d'animations à faire avec des enfants autour d'un jardin de plantes aromatiques) - Réalisé par le CPIE de la Vallée de l'Ognon (03 84 31 75 49)

Contacts utiles (page 140)

En matière d'éducation à l'environnement

Pays de Montbéliard Agglomération

Service Environnement

Tél. 03 81 31 88 60

damassine@agglo-montbeliard.fr

www.agglo-montbeliard.fr

Plate-forme comtoise de l'éducation à l'Environnement pour un développement durable

<http://eeddfranche-comte.eklablog.com/>

Inspection académique Education nationale

<http://www.education.gouv.fr>

CPIE de la vallée de l'Ognon

<http://www.cpie-brussey.com/accueil.html>

CPIE de la Bresse du Jura

<http://www.cpie-bresse-jura.org/>

FRANCAS du Doubs

<http://www.francas-doubs.fr/>

En lien avec les espaces naturels, les vergers, la biodiversité

La Ligue de Protection des Oiseaux

<http://franche-comte.lpo.fr/>

Association Vergers Vivants

<http://www.vergers-vivants.fr>

En lien avec les contes :

A la lueur des contes

<http://www.alalueurdescontes.fr>

En lien avec la forêt :

Office National des Forêts

<http://www.onf.fr/franche-comte>

En lien avec le jardinage :

Le potager des jeunes pousses – Sylvie Bugnon

<http://potager-jeunes-pousses.fr/>

Association des Croqueurs de Pommes

www.croqueurs-de-pommes.asso.fr

croqpom.doubs.over-blog.com

Union apicole du Pays de Montbéliard

<http://apimontbe.fr/>

La Société d'Histoire Naturelle du Pays de Montbéliard (SHNPM)

<http://www.societe-histoire-naturelle-montbeliard.fr>

La Société Mycologique du Pays de Montbéliard (SMPM)

<http://mycosmpm.fr/>

En lien avec l'énergie et l'éco-mobilité

Association Gaïa énergie

<http://www.gaia-energies.org/>

Programme Pactes Energies

www.pactes-energie.org

Association Vélo-Cité

<http://www.fubicy.org/montbeliard/>

Réalisation

Service de l'Environnement de Pays de Montbéliard Agglomération
8 avenue des Alliés - 25208 Montbéliard Cedex

Conception

La Roche du Trésor (Hervé Brugnot),
Agence de l'Environnement (Elena Maselli),
CPIE Vallée de l'Ognon (Magali Medeau) pour les fiches vergers

Créations de contes et de « Le jeu des mésanges »

H.Brugnot

Mise en page et impression

Service Imprimerie - PMA

Mai 2014