

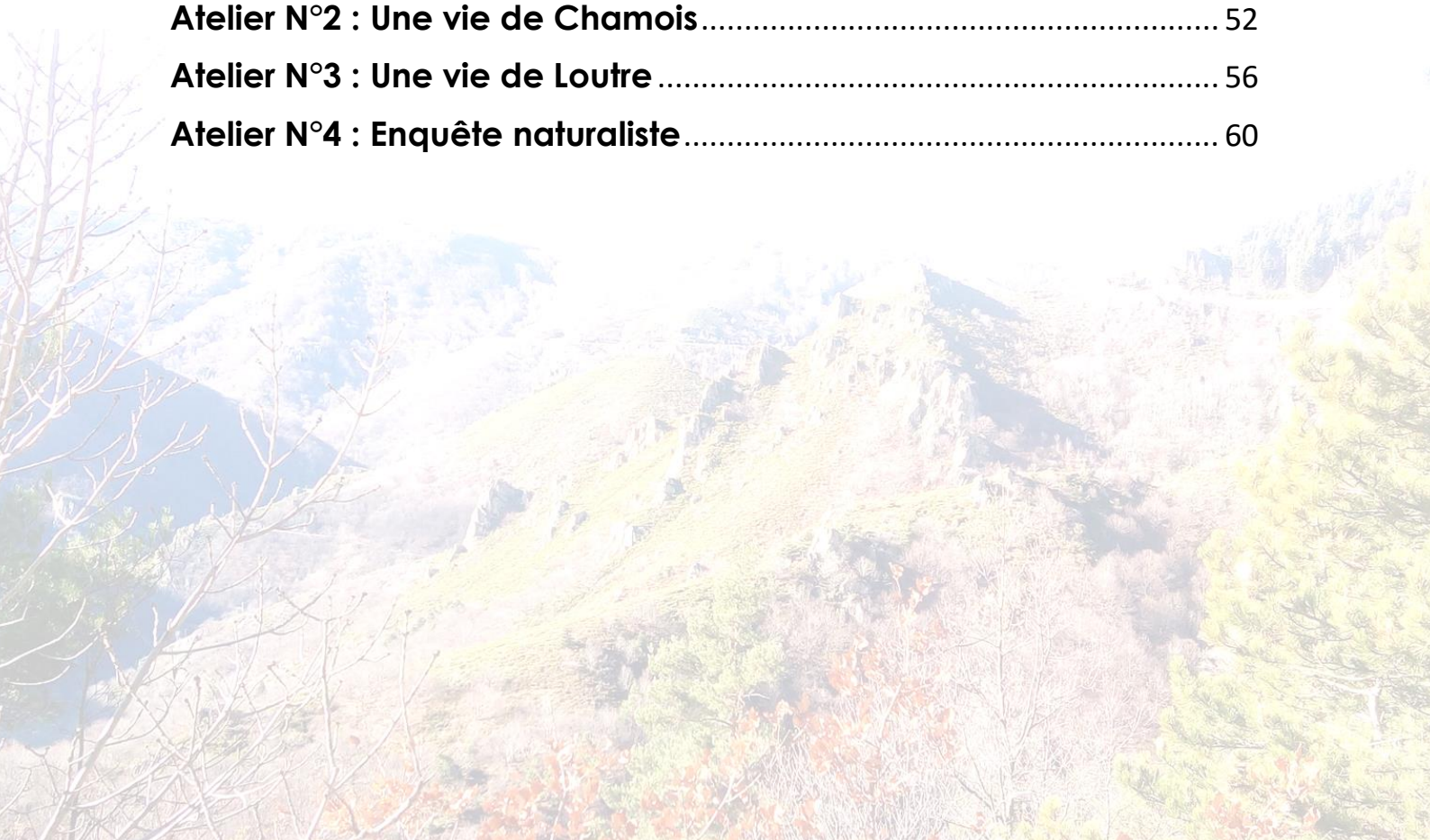
# LA NATURE: TOUTE UNE CULTURE À PARTAGER

PLAN D'ANIMATION ET DE  
SENSIBILISATION À LA BIODIVERSITÉ

Cycle 2: CP-CE1-CE2

# Sommaire

Bêtes à plumes.....	4
<b>Atelier N°1 : Becs, pattes et ongles.....</b>	<b>7</b>
<b>Atelier N°2 : Les oiseaux voyageurs .....</b>	<b>11</b>
<b>Atelier N°3 : A chacun son nid.....</b>	<b>16</b>
<b>Atelier N°4 : Les oiseaux de mon village.....</b>	<b>21</b>
Un peu d'écologie .....	25
<b>Atelier N°1 : De la plaine à la campagne .....</b>	<b>27</b>
<b>Atelier N°2 : Ecosystème, tout un système.....</b>	<b>33</b>
<b>Atelier N°3 : Qui mange quoi ?.....</b>	<b>37</b>
<b>Atelier N°4 : Le vivant proche de l'école .....</b>	<b>41</b>
La vie animale .....	45
<b>Atelier N°1 : Plumes, poils et écailles .....</b>	<b>48</b>
<b>Atelier N°2 : Une vie de Chamois.....</b>	<b>52</b>
<b>Atelier N°3 : Une vie de Loutre .....</b>	<b>56</b>
<b>Atelier N°4 : Enquête naturaliste.....</b>	<b>60</b>



## Préambule

Agréée au titre d'association de protection de la nature, la Fédération Départementale des Chasseurs de la Drôme souhaite, avec l'appui financier de la Région Auvergne Rhône Alpes, poursuivre son implication dans la sensibilisation à la biodiversité des publics scolaires.

Le plan d'animation et de sensibilisation qui vous est proposé s'appuie sur 3 thématiques : les oiseaux, l'écologie, et la vie animale. Pour chaque thématique, 4 ateliers sont proposés. Ces derniers peuvent être conduits intégralement ou individuellement, selon les besoins de l'enseignant(e). Pour chaque atelier sont synthétisés les objectifs pédagogiques pouvant être atteints.

Les outils et supports utilisés se veulent interactifs et permettent aux enfants d'être acteurs des animations.

Pour chaque atelier est remis un support individuel et/ou collectif, retraçant l'essentiel des apports de l'animation. Ces animations sont conduites par BIODI'VERT avec une animatrice nature professionnelle, diplômée d'un BTS Gestion et Protection de la Nature et riche de 5 ans d'expérience.

Financé par la Fédération départementale des chasseurs de la Drôme et par la Région Auvergne Rhône Alpes, l'ensemble de nos prestations et de nos supports sont offerts et donc **GRATUITS**.

The background of the entire page is a light, warm-toned sky filled with numerous dark silhouettes of birds in flight, scattered across the frame. A white rectangular box is centered on the page, containing the text.

BIODI'VERT

# BÊTES À PLUMES

Animation Nature: cycle 2

---

Les oiseaux, symbole de la liberté et des beaux jours, constituent une classe animale très diversifiée. Leur aptitude au vol, la diversité des formes et des coloris qu'ils offrent, séduisent et interpellent un large public. Les ateliers d'animation proposés visent à faire découvrir leurs caractéristiques morphologiques, communes et spécifiques aux différents groupes selon leur lieu de vie et leurs mœurs. Un atelier traitera du phénomène de la migration, voyage effectué par de nombreuses espèces, un autre abordera la diversité des modes de nidification des oiseaux. Enfin un dernier aura pour sujet les oiseaux de notre quotidien.

4 ateliers sont proposés pour aborder cette thématique :

**Atelier N°1 : Becs, pattes et ongles.**

**Atelier N°2 : Les oiseaux voyageurs.**

**Atelier N°3 : A chacun son nid !**

**Atelier N°4 : Les oiseaux de mon village.**

Pour chacun d'entre eux seront précisés et présentés :

**La durée de l'animation.**

**L'objectif et le principe général.**

**Les domaines du socle concernés.**

**Les séances d'animation.**

- Les objectifs
- les démarches
- Les supports pédagogiques utilisés

**La synthèse des connaissances et compétences travaillées**



BIODI'VERT

# ATELIER N°1

Becs, pattes et ongles

---

## Atelier N°1 : Becs, pattes et ongles

Durée de l'animation : 1h15 à 1h30

Objectif et principe général : Cet atelier permet de définir ce qu'est un oiseau, de quoi il se constitue et, dans les grandes lignes, comment il vit. Les régimes alimentaires, les différents lieux de vie où l'on rencontre des oiseaux, permettront de constituer des groupes. Ces groupes seront établis selon la morphologie associée aux mœurs des espèces ou groupe d'espèces présentés. Les enfants participeront activement à l'animation par des jeux de tri, de classification ou encore de reconstitution d'oiseau. Selon l'âge des enfants, la terminologie employée sera plus ou moins élaborée.

Les domaines du socle concernés : 1,4 et 5

### Séance d'animation

#### Séquence 1 : L'oiseau en quelques mots

**Objectif** : Nommer les différentes parties du corps communes à tous les oiseaux.

A partir de la projection animée d'un oiseau type, sont nommées avec et par les enfants les différentes parties de son corps. Dans un deuxième temps, sont projetées des images évoquant la vie de l'oiseau, permettant d'aborder quelques notions de biologie.

#### Séquence 2 : Triés sur la volée

**Objectif** : Trier quelques espèces selon des critères simples.

A l'aide de supports plastifiés ou de formes en bois, les élèves classent les oiseaux selon des critères tels que : longues pattes, pattes griffues, pattes palmées, long coup, long bec, bec plat, bec crochu, petit bec pointu... Les espèces servant de support sont des espèces communes, facilement observables au quotidien.

#### Séquence 3 : Tout s'explique

**Objectif** : Établir les liens entre morphologie, mode de déplacement, type d'alimentation et lieu de vie.

A partir des catégories constituées par et avec les enfants, il est question de comprendre et de déduire collectivement les intérêts des caractéristiques morphologiques de chacune. Afin d'illustrer les explications de l'animateur, des enfants et de faciliter la compréhension, un film de très courte durée est projeté pour chaque catégorie.

Enfin pour formaliser cette séquence et concrétiser les acquis des enfants, un poster de format A1 par catégorie présentant une espèce commune est complété par l'animateur et/ou les élèves. Ainsi sont reportées les caractéristiques et quelques mots clefs spécifiques à la catégorie en question.

### Supports utilisés :

- Projection animée et à compléter.
- Oiseaux en bois et supports plastifiés.
- Films de très courte durée

Synthèse des connaissances et des compétences travaillées		
Matière	Intitulé	Connaissances et compétences travaillées
Français	Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte	- Maintenir une attention orientée en fonction du but - Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens - Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte
	Dire pour être entendu et compris	-Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs
	Participer à des échanges dans des situations diverses	- Respecter des règles organisant les échanges - Utiliser le vocabulaire mémorisé
	Identifier des mots de manière de plus en plus aisée	- Mémoriser des mots fréquents (notamment en situation scolaire) et irréguliers. - Savoir discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique)
	Pratiquer différentes formes de lecture	- Lire pour enrichir son vocabulaire
	Construire le lexique	Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.
Questionner le monde	Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants. Régimes alimentaires de quelques animaux. Quelques besoins vitaux des animaux Relations alimentaires entre les organismes vivants. Morphologie et mode de vie





## Atelier N°2 : Les oiseaux voyageurs

Durée de l'animation : 1h15 à 1h30

Objectif et principe général : La migration, marque les saisons notamment le printemps et l'automne. Les hirondelles sont les oiseaux symbolisant le mieux ce phénomène cyclique. Pour autant, bon nombre d'espèces procèdent à ce voyage parfois périlleux. Cette animation permet d'évoquer les raisons biologiques et physiologiques poussant certaines espèces à migrer. Souvent évoquée comme un voyage de l'Europe vers l'Afrique, il sera aussi mis en avant les migrations s'effectuant des pays de l'Est vers l'Europe de l'Ouest. Les cycles migratoires de deux espèces seront pris en exemple afin d'illustrer ce phénomène naturel

Les domaines du socle concernés : 1,4 et 5

### Séance d'animation

#### Séquence 1 : Qui migre et pourquoi ?

**Objectif** : Apprécier et mesurer les connaissances du groupe et comprendre le principe de migration collectivement.

Cette première séquence est une étape d'accroche de la classe. Elle consiste à faciliter le questionnement des enfants sur les espèces qui migrent et sur les raisons principales qui poussent les oiseaux à se déplacer. Pour cela, un échange entre l'animateur et le groupe permettra de définir collectivement ce qu'est, dans les grandes lignes, la migration. La projection de quelques espèces permettra d'identifier et de repérer des espèces migratrices et d'autres non migratrices.

#### Séquence 2 : Voyager sans GPS

**Objectif** : Faire comprendre comment les oiseaux instinctivement accomplissent leur migration, cerner les éléments naturels qui conditionnent celle-ci.

Pour faire suite à la première étape, un support bois est construit, par l'animateur et les enfants. Il représente le continent Européen, en mettant en évidence l'Europe de l'Ouest et l'Europe de l'est, et le continent Africain en mettant en évidence, l'Afrique du nord, l'Afrique

centrale et l'Afrique du sud. Ensuite sont évoqués les trajets et les itinéraires migratoires effectués en règle générale. Ceux-ci sont symbolisés par un fléchage. Pour les plus âgés, sont nommés quelques vallées, détroits et cols de migration.

Dans un deuxième temps sont abordés les différents modes de migration comme nocturne ou diurne, en groupe ou solitaire. La diffusion de films de très courtes durées illustre les différents modes de migration.

Enfin on explique comment les oiseaux se déplacent et se guident pour effectuer leur voyage.

### Séquence 3 : Une voyageuse poussée par le froid

**Objectif** : Présenter et éveiller, au déroulement cyclique d'une migration intracontinentale

La Bécasse des bois est l'espèce support qui permet d'illustrer une migration intracontinentale. Une brève présentation de l'oiseau est faite à l'aide d'une Bécasse en bois. L'accent sera mis sur les aspects morphologiques en lien direct et indirect avec sa migration.

Ensuite l'animateur raconte l'histoire de « Céleste la Bécasse ». Sa naissance, sa croissance puis l'accomplissement de sa première migration d'un printemps à un autre. Le support cartographique construit au préalable sert de support pour retracer l'itinéraire de Céleste. En guise de support conducteur, les enfants disposent d'un petit livré illustrant chaque séquence de l'histoire.

### Séquence 4 : En revenant d'Afrique

**Objectif** : Présenter et éveiller, au déroulement cyclique d'une migration intercontinentale.

La Sarcelle d'été est l'espèce support qui permet d'illustrer une migration intercontinentale. Une brève présentation de l'oiseau est faite à l'aide d'une Sarcelle en bois. L'accent sera mis sur les aspects morphologiques en lien direct et indirect avec sa migration.

Ensuite l'animateur raconte l'histoire de « Angèle la Sarcelle ». Sa naissance, sa croissance puis l'accomplissement de sa première migration d'un printemps à un autre. Le support cartographique construit au préalable sert de support pour retracer l'itinéraire d'Angèle. En guise de support conducteur, Les enfants disposent d'un petit livré illustrant chaque séquence de l'histoire.

**Supports utilisés** : - Support cartographique à construire.

- Projection de quelques photos d'oiseaux
- Oiseaux en bois et supports plastifiés.
- Films de très courte durée
- Compte sur la migration et son livret d'accompagnement

Synthèse des connaissances et des compétences travaillées		
Matière	Intitulé	Connaissances et compétences travaillées
Français	Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maintenir une attention orientée en fonction du but</li> <li>- Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens</li> <li>- Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte</li> </ul>
	Dire pour être entendu et compris	-Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs
	Participer à des échanges dans des situations diverses	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter des règles organisant les échanges</li> <li>- Utiliser le vocabulaire mémorisé</li> </ul>
	Identifier des mots de manière de plus en plus aisée	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser des mots fréquents (notamment en situation scolaire) et irréguliers.</li> <li>- Savoir discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique)</li> </ul>
	Pratiquer différentes formes de lecture	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire pour enrichir son vocabulaire</li> <li>- Lire pour découvrir ou valider des informations sur... ;</li> <li>- lire une histoire pour la comprendre et la raconter à son tour</li> </ul>
	Construire le lexique	Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.
Questionner le Monde	Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	<ul style="list-style-type: none"> <li>Régimes alimentaires de quelques animaux.</li> <li>Quelques besoins vitaux des animaux</li> <li>Relations alimentaires entre les organismes vivants.</li> <li>Morphologie et mode de vie</li> <li>Le cycle de vie des êtres vivants.</li> </ul>
	Se repérer dans l'espace et le représenter	Identifier les rythmes cycliques du temps (les saisons)

	<p>Situer un lieu sur une carte ou un globe ou un écran informatique</p>	<p>Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe. Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents. De l'espace connu à l'espace lointain : les pays, les continents, les océans.</p>
--	--	--

The background of the entire page is a light beige color with a pattern of dark blue bird silhouettes in flight. The birds are scattered across the frame, some appearing larger and more detailed, while others are smaller and more faded. A white rectangular box is centered on the page, containing the text.

BIODI'VERT

# ATELIER N°3

A chacun son nid

---

## Atelier N°3 : A chacun son nid

Durée de l'animation : 2h00 à 2h30

Objectif et principe général : L'oiseau est très facilement associé au nid. Il symbolise le lieu où grandissent les oisillons sous la bienveillance de leurs parents. Souvent représentés comme une corbeille finement tressée, les nids ont pour autant une multitude de formes. L'idée de cet atelier est de faire percevoir aux enfants que les oiseaux battissent des nids très différents selon leur biologie et leur lieu de vie. Par ailleurs, certains oisillons ne restent pas dans leur nid et le quittent quelques heures après l'éclosion. Cet atelier permet de traiter de façon plus moins superficielle, selon l'âge des enfants, la naissance et le développement des oiseaux. Dernièrement, les enfants découvriront différents nichoirs et la technique d'installation. Elle se concrétisera par la pose d'un nichoir dans la cour de l'école.

Les domaines du socle concernés : 1,4 et 5

### Séance d'animation

#### Séquence 1 : Pas un nid mais des nids

**Objectif** : Éveiller les enfants à la diversité des modes de construction et d'élaboration des nids par différentes espèces d'oiseaux.

A partir de 4-5 nids véritables il est demandé aux enfants ce qu'ils pensent de chaque nid en employant les qualificatifs et les expressions qui leur viennent à l'esprit. Grâce à cette démarche sont pointées les différences d'aspect de chaque échantillon. Dans un deuxième temps, les enfants, avec l'animateur, se penchent sur la composition de chaque nid. Ainsi est appréciée la diversité des matériaux employés par les oiseaux pour construire leur nid.

#### Séquence 2 : Où se cachent les nids ?

**Objectif** : Faire comprendre et percevoir le lien entre diversité d'oiseaux et diversité des habitats.

La diversité des nids implique la diversité des supports et des lieux d'implantation. L'objectif est d'éveiller les enfants à cela et à faire comprendre qu'un nid n'est pas forcément dans un arbre. Pour cela sont projetés 2 paysages identiques sauf que l'un des deux cache des oiseaux

et leur nid. Les oiseaux et les nids trouvés par les enfants sont nommés et associés à un lieu de nidification

### Séquence 3 : Qui niche où ?

**Objectif** : Réinvestir les connaissances et les informations données pour se les approprier

A partir d'un jeu de restitution, les enfants doivent collectivement ou individuellement, selon l'effectif de la classe, positionner les espèces à proximité de leur nid (6-7 espèces) ou des endroits où elles peuvent s'installer. Ce jeu se fait à partir de la projection du paysage vierge utilisé précédemment.

### Séquence 4 : Comment accueillir des oiseaux ?

**Objectif** : Permettre aux enfants de savoir comment on implante un nichoir et pour quelles espèces.

Pour cette étape, différents nichoirs (4-5) destinés à différentes espèces sont présentés aux enfants. Sont associés à ces nichoirs les oiseaux en bois représentant les espèces en question. Ainsi, la corrélation taille de l'oiseau, caractéristiques physiques et conception des nichoirs est plus évidente.

Dans un deuxième temps est évoquée la technique de pose d'un nichoir : période, tranquillité du lieu, hauteur, orientation, à l'abri des prédateurs, technique de pose non blessante pour l'arbre.

### Séquence 5 : Un nichoir dans la cour de l'école.

**Objectif** : Réinvestir les informations acquises au cours de la séquence précédente.

Les enfants définissent collectivement l'endroit où l'on peut poser un nichoir selon les recommandations faites lors de la séquence précédente. L'animateur accompagne largement les moins âgés dans cette démarche de déduction. Une fois l'endroit défini, l'animateur réalise la pose du nichoir.

Si l'enseignant(e) souhaite réinvestir la présence et la possible fréquentation du nichoir par un couple d'oiseau (territoire, ponte, couvaison, éclosion élevage et émancipation), il est nécessaire qu'il soit installé au plus tard fin janvier.

- Supports utilisés** : - Projection parallèle de 2 paysages à comparer
- Oiseaux en bois et supports plastifiés.
  - Film de très courte durée
  - 4 nichoirs démonstratifs + un nichoir offert à la classe.
  - 4 nids véritables de 4 espèces ou groupe d'espèces différents.

Synthèse des connaissances et des compétences travaillées		
Matière	Intitulé	Connaissances et compétences travaillées
Français	Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte	- Maintenir une attention orientée en fonction du but - Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens - Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte - mémoriser le vocabulaire entendu
	Dire pour être entendu et compris	-Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs
	Participer à des échanges dans des situations diverses	- Respecter des règles organisant les échanges - Utiliser le vocabulaire mémorisé
	Identifier des mots de manière de plus en plus aisée	- Mémoriser des mots fréquents (notamment en situation scolaire) et irréguliers. - Savoir discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique)
	Construire le lexique	Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.
Questionner le Monde	Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	- Identifier ce qui est animal, ou élaboré par des êtres vivants - Quelques besoins vitaux des animaux - Morphologie et mode de vie - Les besoins biologiques spécifiques d'une espèce ou groupe d'espèces animales
	Se repérer dans l'espace et le représenter	- Se repérer dans son environnement proche. - Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
	Situer un lieu sur une carte ou un globe ou un	Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe.

écran informatique	Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents. De l'espace connu à l'espace lointain : les pays, les continents, les océans.
Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués	Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.
Comprendre qu'un espace est organisé	- Percevoir des organisations spatiales, à partir de photographies paysagères



BIODI'VERT

# ATELIER N°4

Les oiseaux de mon village

---

## Atelier N°4 : Les oiseaux de mon village

Durée de l'animation : 2h00 à 2h30

Objectif et principe général : Les villages ou les quartiers recèlent bien des espaces différents pouvant accueillir une faune ailée parfois plus diversifiée qu'en campagne. La diversité du bâti, des végétaux implantés et de leurs modes d'entretien, multiplie les lieux de vie pour les oiseaux. L'objectif est de sensibiliser les enfants à l'observation de ceux-ci afin de les éveiller à la biodiversité ordinaire : la nature de proximité. L'essentiel de l'atelier se déroulera en extérieur à proximité directe de l'école sur le principe d'une sortie investigatrice et d'observations naturalistes.

Idéalement, cette sortie doit se faire en Avril et Mai période où les oiseaux sont les plus actifs.

Les domaines du socle concernés : 1,4 et 5

### Séance d'animation

#### Séquence 1 : Y-aurait-il des oiseaux dans votre village ?

**Objectif** : Susciter le questionnement des enfants et valoriser leur savoir personnel.

Cette première phase permet d'accrocher les élèves sur ce qu'ils connaissent des oiseaux. Elle permet de valoriser leur savoir et d'évaluer leur perception de la faune de proximité en général. Des échanges de questions, de remarques, nourrissent et éveillent la curiosité des enfants.

#### Séquence 2 : Allons vérifier mais avant....

**Objectif** : Établir des règles simples d'observation de la nature, de déplacement et d'attention.

S'initier à l'utilisation simple des jumelles et des longue vues.

Il est tout d'abord présenté aux élèves le déroulement de la sortie.

Quel objectif avons-nous lors de cette sortie ? Comment faire pour tenter de l'atteindre (comportement, calme, attention, observation...) ?

Il est ensuite présenté le bloc note et son utilisation. Et enfin comment l'on se sert d'une paire de jumelles et d'une longue vue.

### Séquence 3 : Écouter, observer et noter

**Objectif** : Relever des renseignements par l'écriture et/ou les reporter sur un croquis

A chaque observation faite, les enfants reportent quelques critères et éléments marquants (couleurs, bec, pattes, appareil particulier) sur le bloc note de terrain. Sur la page de gauche le croquis à compléter et sur celle de droite quelques annotations ou mots clefs très simples. Chacun relève individuellement ses observations.

### Séquence 4 : Mutualisation des renseignements.

**Objectif** : Mutualiser les renseignements de chaque observation afin d'aboutir à une conclusion commune.

Il est réalisé pour chaque observation un poster A1. Une silhouette neutre est complétée, par et avec les élèves, à partir de leurs relevés.

Pour chaque poster, à l'aide d'un mini guide et de formes en bois, les enfants reconnaissent et identifient l'espèce puis inscrivent son nom sur le poster. A l'issue, on obtient 5-6 posters réalisés collectivement, exposant quelques oiseaux du village.

## Supports utilisés : - Oiseaux en bois

- 5-6 posters A1 avec une silhouette d'oiseau neutre à compléter.
- Un Bloc note de relevé d'observation
- Un mini guide sur les oiseaux du village et des quartiers

Synthèse des connaissances et des compétences travaillées		
Matière	Intitulé	Connaissances et compétences travaillées
Français	Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maintenir une attention orientée en fonction du but</li> <li>- Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens</li> <li>- Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte</li> <li>- Mémoriser le vocabulaire entendu.</li> </ul>
	Dire pour être entendu et compris	-Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs
	Participer à des échanges dans des situations diverses	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter des règles organisant les échanges</li> <li>- Utiliser le vocabulaire mémorisé</li> </ul>
	Identifier des mots de manière de plus en plus aisée	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser des mots fréquents (notamment en situation scolaire) et irréguliers.</li> <li>- Savoir discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique)</li> </ul>
	Construire le lexique	- Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.
Questionner le Monde	Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier ce qui est animal, ou élaboré par des êtres vivants</li> <li>- Quelques besoins vitaux des animaux</li> <li>- Morphologie et mode de vie</li> <li>- Les besoins biologiques spécifiques d'une espèce ou groupe d'espèces animales</li> <li>- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.</li> </ul>
	Se repérer dans l'espace et le représenter	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans son environnement proche.</li> <li>- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.</li> </ul>

<p>Situer un lieu sur une carte ou un globe ou un écran informatique</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe.</li> <li>- Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents.</li> <li>- De l'espace connu à l'espace lointain : les pays, les continents, les océans.</li> </ul>
<p>Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.</li> </ul>
<p>Comprendre qu'un espace est organisé</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir le quartier, le village, la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions</li> </ul>

BIODI'VERT

# UN PEU D'ÉCOLOGIE

Animation Nature: cycle 2

---

L'écologie est avant tout une science axée sur la compréhension des relations entre les êtres vivants et leurs habitats ainsi qu'entre eux. Comprendre ces relations, ou en avoir conscience, est un premier pas vers la considération de la biodiversité et des impacts de nos activités sur celle-ci. Les 4 ateliers proposés aborderont des notions simples d'écologie, tel que celles d'habitats, d'écosystème, de chaîne alimentaire. Une sortie à proximité directe de l'école est également proposée pour traiter du vivant près de l'école.

4 ateliers sont proposés pour aborder cette thématique :

**Atelier N°1 : De la plaine à la montagne.**

**Atelier N°2 : Écosystème tout un système**

**Atelier N°3 : Qui qui mange quoi et qui**

**Atelier N°4 : Le vivant proche de l'école**

Pour chacun d'entre eux seront précisés et présentés :

**La durée de l'animation.**

**L'objectif et le principe général.**

**Les domaines du socle concernés.**

**Les séances d'animation.**

- Les objectifs
- les démarches
- Les supports pédagogiques utilisés

**La synthèse des connaissances et compétences travaillées**

BIODI'VERT

# ATELIER N°1

De la plaine à la montagne

---

## Atelier N°1 : De la plaine à la campagne

Durée de l'animation : 1h30 à 2h00

Objectif et principe général : Le département de la Drôme, possède une grande diversité de paysages grâce aux variations altitudinales et aux divers influences climatiques qu'il connaît. Ainsi de la vallée du Rhône, des plaines agricoles en passant par les forêts jusqu'aux plus hauts sommets, se dessinent nos paysages. Le principe de cet atelier est de faire découvrir 4 à 6 milieux par une succession de représentations graphiques, matérielles ou encore auditives. A chaque milieu seront associées des espèces inféodées à ce milieu mais aussi des espèces généralistes, évoluant dans les plusieurs milieux

Les domaines du socle concernés : 1,4 et 5

### Séance d'animation

#### Séquence 1 : Faisons connaissance avec Aymard le Renard

**Objectif** : Présenter un personnage servant de fil conducteur à l'animation.

Aymard le Renard est un personnage qui, à travers un conte raconté par l'animateur, découvre, lors de son périple, de nouveaux espaces et ses habitants. Un livre de quelques pages, retraçant l'histoire, est remis aux enfants afin qu'ils ne perdent pas le fil de l'histoire.

#### Séquence 2 : Accompagnons Aymard dans sa promenade

**Objectif** : Faire découvrir et caractériser différents milieux ainsi que les espèces qui vivent

L'histoire d'Aymard consiste à le faire traverser différents milieux pour les caractériser. Des sons et images sont associés à l'histoire. Pour chaque milieu, Aymard côtoie et échange avec une à trois espèces différentes. Ces échanges permettent d'aborder dans les grandes lignes la notion d'habitat et de besoins spécifiques des espèces. Ainsi, au cours de son histoire, Aymard traverse la campagne, une zone périurbaine, la forêt puis arrive à la montagne. Selon l'âge des enfants peuvent être ajoutées, la rivière et la roselière.

### Séquence 3 : Jouons avec Aymard

**Objectif :** Réinvestir et s'appropriier les connaissances acquises lors de la séquence précédente.

A partir d'un jeu type « jeu de l'oie », les enfants font évoluer Aymard jusqu'à la montagne afin qu'il puisse rencontrer à nouveau Germain le Bouquetin. Lors de chaque lancé de dés est posée une question aux enfants relative aux milieux qu'Aymard traverse. Si la réponse est correcte, Aymard peut avancer. A l'issue du jeu, 10 à 20 questions auront été posées.

- Supports utilisés** : - Projections et diffusions de diverses évocations en lien avec les habitats  
 - Un livre racontant l'histoire du personnage « Aymard le Renard »  
 - Un jeu type « jeu de l'oie » sur support bois.

<b>Synthèse des connaissances et des compétences travaillées</b>		
<b>Matière</b>	<b>Intitulé</b>	<b>Connaissances et compétences travaillées</b>
Français	Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte	- Maintenir une attention orientée en fonction du but - Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens - Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte - Mémoriser le vocabulaire entendu.
	Dire pour être entendu et compris	-Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs
	Participer à des échanges dans des situations diverses	- Utiliser le vocabulaire mémorisé
	Construire le lexique	- Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.
Questionner le Monde	Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	- Identifier ce qui est animal, ou élaboré par des êtres vivants - Quelques besoins vitaux des animaux - Morphologie et mode de vie - Les besoins biologiques spécifiques d'une espèce ou groupe d'espèces animales - Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.
	Se repérer dans l'espace et le représenter	- Se repérer dans son environnement proche. - Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. - Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties).
	Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués	- Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.

Comprendre qu'un espace est organisé	- Découvrir le quartier, le village, la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions
--------------------------------------	---

BIODI'VERT

# ATELIER N°2

Écosystème tout un système

---

## Atelier N°2 : Ecosystème tout un système

Durée de l'animation : 1h30 à 2h00

Objectif et principe général : Les écosystèmes sont perçus comme complexes et cette notion est souvent floue tant pour les adultes que pour les enfants. A ce stade et pour ce cycle, le terme d'écosystème ne sera pas employé, mais le discernement du vivant et du non vivant et des interactions entre les êtres vivants seront traités. L'objectif est d'éveiller les enfants à ce qui relève du vivant et du non vivant en mettant l'accent sur les liens étroits entre ces deux mondes, constituant un biotope et une biocénose.

Les domaines du socle concernés : 1,4 et 5

### Séance d'animation

#### Séquence 1 : Vivant ou pas vivant ?

**Objectif** : Définir collectivement le terme vivant et donc son inverse non vivant.

Une première approche avec les enfants permet de rassembler les critères qui permettent d'affirmer que quelque chose est vivant : « Comment savoir si quelque chose est vivant ? » Pour les végétaux, une expérience conduite par l'animateur, met en évidence l'évapotranspiration, phénomène du vivant.

Ensuite, à partir d'affichettes représentant différents éléments constituant les écosystèmes, les enfants trient avec l'animateur ce qui est vivant et ce qui ne l'est pas.

#### Séquence 2 : les interrelations au sein d'un écosystème

**Objectif** : Mettre en évidence les relations vivant non vivant (plante sol et soleil) et les relations entre les êtres vivants (plante, consommateur, prédateur...)

A partir d'une projection, il est présenté comment vit et se développe un végétal. L'accent est mis sur le rôle du sol et de la lumière (le soleil). Est abordé à ce moment-là le cycle annuel d'un arbre. Pour les plus jeunes, ce cycle sera présenté de manière simplifiée.

Ensuite sont évoqués les différentes classes animales que l'on peut rencontrer dans un écosystème. A partir de leurs caractéristiques

générales sont vus les éléments indispensables à leur développement. Dans un premier temps, l'idée est de cerner les relations animal/ milieu (biocénose/ biotope) puis de cheminer vers les relations entre les êtres vivants.

### **Séquence 3 : Un exemple d'écosystème : la forêt**

**Objectif** : Établir et concrétiser le fonctionnement d'un écosystème, exemple : la forêt

A partir d'un film d'une quinzaine de minutes, est présenté l'écosystème forestier et les relations entre les espèces qui y vivent. Le film est commenté par l'animateur afin de faciliter la compréhension, de ce dernier, par les enfants.

- Supports utilisés** : - Supports plastifiés  
 - Projection animée  
 - Film sur l'écosystème forestier

<b>Synthèse des connaissances et des compétences travaillées</b>		
<b>Matière</b>	<b>Intitulé</b>	<b>Connaissances et compétences travaillées</b>
Français	Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maintenir une attention orientée en fonction du but</li> <li>- Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens</li> <li>- Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte</li> <li>- Mémoriser le vocabulaire entendu.</li> </ul>
	Dire pour être entendu et compris	-Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs
	Participer à des échanges dans des situations diverses	- Utiliser le vocabulaire mémorisé
	Construire le lexique	- Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.
Questionner le Monde	Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier ce qui est animal, ou élaboré par des êtres vivants</li> <li>- Quelques besoins vitaux des animaux</li> <li>- Les besoins biologiques spécifiques d'une espèce ou groupe d'espèces animales</li> <li>- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.</li> </ul>

BIODI'VERT

# ATELIER N°3

Qui mange quoi ?

---

## Atelier N°3 : Qui mange quoi ?

**Durée de l'animation** : 2h00 à 2h30

**Objectif et principe général** : Parmi les nombreuses relations entre les êtres vivants au sein d'un écosystème, les plus évoquées sont celles de consommation et de prédation. L'objectif est d'aborder les besoins alimentaires des espèces animales selon leur régime et de faire comprendre aux enfants le principe de chaîne alimentaire. Pour les plus grands, la notion de producteur, de consommateur primaire, secondaire...et de super prédateur sera aussi traitée.

**Les domaines du socle concernés** : 1,4 et 5

### **Séance d'animation**

#### **Séquence 1 : La preuve par les dents**

**Objectif** : Comparer 2 à 3 crânes d'animaux et notamment la dentition pour aborder les régimes alimentaires.

Cette séance est une séance d'accroche permettant de capter l'attention des enfants et d'éveiller leur curiosité. Pour cela, 3 crânes d'espèces animales différentes (un Renard, Chevreuil et un Lapin) permettent d'aborder la dentition et les liens avec le régime alimentaire des animaux. Ainsi, selon la disposition et la forme des dents, les élèves déduisent collectivement ce que mange chacune des espèces. L'animateur les accompagne dans cette démarche de déduction. 3 à 6 régimes alimentaires sont alors évoqués et nommés.

#### **Séquence 2 : A chacun son régime**

**Objectif** : Classer 10 à 20 espèces animales selon leur régime alimentaire et les mettre en lien avec leur morphologie et leurs caractéristiques.

Suite à la première séquence, les élèves participent à un jeu de tri, consistant à classer 10 à 30 espèces selon leur régime alimentaire. Afin de synthétiser les rôles et la place de quelques espèces types dans une chaîne alimentaire, l'animateur met en avant les grandes caractéristiques morphologiques (types de bec, dentition, griffes,

sabots...) Cela permet de dissocier les espèces selon leur positionnement dans la chaîne alimentaire et de préparer la séance suivante.

### **Séquence 3 : Manger pour vivre**

**Objectif :** Aborder le principe de chaîne alimentaire et de succession.

Les différentes espèces étant triées selon leur régime alimentaire, il est désormais question de faire comprendre aux enfants les relations qu'il existe entre les espèces notamment celle de consommateur, de proie et de prédateur. Collectivement et avec l'animateur, une pyramide représentant une chaîne alimentaire et mettant en évidence la place de différentes espèces selon ce qu'elles consomment ou prédatent est réalisée.

### **Séquence 4 : On enchaîne**

**Objectif :** Reconstituer une pyramide, une chaîne alimentaire à partir des acquis des séances précédentes.

A partir d'une pyramide alimentaire vierge, les enfants reconstituent collectivement une pyramide alimentaire en repositionnant différentes espèces.

L'opération peut être répétée 2 à 3 fois (ou plus) avec différentes espèces afin d'illustrer la diversité des combinaisons et des relations possibles dans les chaînes alimentaires.

**Supports utilisés** : - 2 à 3 crânes d'espèces animales

- Affichettes plastifiées
- Support bois représentant une chaîne alimentaire.

<b>Synthèse des connaissances et des compétences travaillées</b>		
<b>Matière</b>	<b>Intitulé</b>	<b>Connaissances et compétences travaillées</b>
Français	Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maintenir une attention orientée en fonction du but</li> <li>- Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens</li> <li>- Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte</li> <li>- Mémoriser le vocabulaire entendu.</li> </ul>
	Dire pour être entendu et compris	-Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs
	Participer à des échanges dans des situations diverses	- Utiliser le vocabulaire mémorisé
	Construire le lexique	- Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire
Questionner le Monde	Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier ce qui est animal, ou élaboré par des êtres vivants</li> <li>- Quelques besoins vitaux des animaux</li> <li>- Morphologie et mode de vie</li> <li>- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.</li> </ul>

BIODI'VERT

# ATELIER N°4

Le vivant proche de l'école

---

## Atelier N°4 : Le vivant proche de l'école

Durée de l'animation : 2h30 + 1h00

Objectif et principe général : La biodiversité est souvent représentée par des espèces animales et végétales « majestueuses » et « extraordinaires ». Or, la biodiversité c'est aussi celle qui nous entoure au quotidien et à laquelle nous portons peu d'attention : la biodiversité ordinaire.

Cet atelier permet de sensibiliser les enfants à cette biodiversité et aux indices qu'elle laisse à proximité de nos lieux de vie. Une sortie accompagnée d'observations directes d'animaux et de végétaux ainsi que la récolte d'indices de présence est conduite.

Les domaines du socle concernés : 1,4 et 5

### Séances d'animation

#### Séquence 1 : Sortir pour observer la nature

**Objectif** : Définir les règles à respecter lors d'une sortie naturaliste et s'initier à l'utilisation simple des jumelles et des longue vues.

Il n'est pas toujours évident de conduire une sortie lorsque le groupe d'enfants est nombreux. Cette séance a pour objectif de définir collectivement les règles que les enfants s'engagent à respecter. L'animateur explique l'objectif de la sortie et demande aux enfants comment l'on doit tous se comporter pour que la sortie se déroule bien. A partir de là, les mots clefs synthétisant les règles sont inscrites au tableau.

Il est présenté ensuite comment l'on observe avec une paire de jumelles ou une longue vue.

## Séquence 2 : Allons-nous promener

**Objectif** : Réaliser une sortie permettant d'observer des animaux vivant à proximité de l'école et recueillir les éléments témoignant de la présence de différentes espèces animales et végétales

La sortie naturaliste permet d'observer directement quelques animaux mais aussi de recueillir des indices de présence. Ceux-ci sont récoltés ou le cas échéant pris en photo par l'animateur. Lors de l'observation ou lors de la récolte d'un indice, l'animateur explique pourquoi il s'agit de telle ou telle espèce. C'est aussi l'occasion de dissocier les animaux domestiques des animaux sauvages. Pour les végétaux, un échantillon (feuilles ou rameaux) est prélevé. Il est aussi noté le lieu précis de l'observation. Une photo de chaque lieu d'observation est également prise.

## Séquence 3 : Récapitulons

**Objectif** : Récapituler ce qui a été vu et où.

Les indices et les échantillons sont répartis sur une table et les différentes photos sont projetées. Pour chacun, les enfants font appel à leur souvenir pour voir de quelle espèce il s'agit et où l'observation a été faite. Ces précisions sont notées sur post-it pour chaque indice et échantillon ou numériquement pour les projections.

## Séquence 4 : bilan

**Objectif** : Réaliser collectivement un panneau d'exposition présentant la biodiversité ordinaire vivant près de l'école.

Sur un support cartonné, pré-imprimé, il est réalisé avec les enfants un atelier de collage de photos et de mots résumant les lieux et les observations faites. Cette séquence permet de valoriser et de réexploiter les apports de la sortie et de conserver un support pouvant être réutilisé par l'enseignant(e)

Cette séquence peut être conduite par l'enseignant(e) seul(e). Si la présence de l'animateur est nécessaire, cette séance se déroulera quelques jours après l'animation, afin de disposer des photos version papier.

**Supports utilisés** : - un panneau cartonné pré-imprimé

- un bloc de post-it

- un appareil photo

- une projection des photos

<b>Synthèse des connaissances et des compétences travaillées</b>		
<b>Matière</b>	<b>Intitulé</b>	<b>Connaissances et compétences travaillées</b>
Français	Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maintenir une attention orientée en fonction du but</li> <li>- Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens</li> <li>- Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte</li> <li>- Mémoriser le vocabulaire entendu.</li> </ul>
	Dire pour être entendu et compris	-Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs
	Participer à des échanges dans des situations diverses	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter des règles organisant les échanges</li> <li>- Utiliser le vocabulaire mémorisé</li> </ul>
	Identifier des mots de manière de plus en plus aisée	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser des mots fréquents (notamment en situation scolaire) et irréguliers.</li> <li>- Savoir discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique)</li> </ul>
	Construire le lexique	- Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.
	Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, diversité	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier ce qui est animal, ou élaboré par des êtres vivants</li> <li>- Quelques besoins vitaux des animaux</li> <li>- Morphologie et mode de vie</li> <li>- Les besoins biologiques spécifiques d'une espèce ou groupe d'espèces animales</li> <li>- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.</li> </ul>

Questionner le Monde	Se repérer dans l'espace et le représenter	- Se repérer dans son environnement proche. - Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
	Situer un lieu sur une carte ou un globe ou un écran informatique	- Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe. - Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents. - De l'espace connu à l'espace lointain : les pays, les continents, les océans.
	Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués	- Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.
	Comprendre qu'un espace est organisé	- Découvrir le quartier, le village, la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions

BIODI'VERT

# LA VIE ANIMALE

Animation nature: cycle 2

---

L'animal en général suscite toujours de l'attrait auprès des enfants. Source d'éveil au monde du vivant, il permet d'aborder toutes les phases de la vie. Les 4 ateliers proposés permettront d'aborder la notion de classification et les caractéristiques de chaque classe animale. Une animation sur le Chamois et une autre sur la Loutre permettront d'aborder la notion de cycle biologique. Les indices de présence feront aussi l'objet d'un atelier permettant de comprendre que le vivant ne s'exprime pas seulement par l'observation directe d'un animal.

4 ateliers sont proposés pour aborder cette thématique :

**Atelier N°1 : Plumes, poils et écailles.**

**Atelier N°2 : Une vie de Chamois**

**Atelier N°3 : Une vie de Loutre**

**Atelier N°4 : Qui est passé par là ?**

Pour chacun d'entre eux seront précisés et présentés :

**La durée de l'animation.**

**L'objectif et le principe général.**

**Les domaines du socle concernés.**

**Les séances d'animation.**

- Les objectifs
- les démarches
- Les supports pédagogiques utilisés

**La synthèse des connaissances et compétences travaillées**



BIODI'VERT

# ATELIER N°1

Plumes, poils et écailles

---

## Atelier N°1 : Plumes, poils et écailles

Durée de l'animation : 1h30 à 2h00

Objectif et principe général : Le monde animal se compose de très nombreuses espèces, appartenant à différentes classes tels que les mammifères, les oiseaux les reptiles etc. L'objectif est de faire comprendre et découvrir aux enfants que les animaux sont classés selon des caractéristiques biologiques et physiques. Pour les plus grands quelques notions relatives à la reproduction seront abordées.

Les domaines du socle concernés : 1,4 et 5

### Séance d'animation

#### Séquence 1 : Mettre un peu d'ordre

**Objectif** : Définir et attribuer des critères communs à différents animaux.

Une grande boîte contenant 20 à 30 espèces animales (affichettes plastifiées) représentant toutes les classes, est donnée aux enfants. Leur mission est de rassembler les espèces selon leur apparence et leur ressemblance. Cette démarche est collective et les enfants sont guidés par l'animateur.

A partir du tri effectué par les élèves, l'animateur corrige et ajuste avec eux les groupes constitués. Ensuite, chaque groupe est nommé par le nom de la classe qu'il constitue.

#### Séquence 2 : Au-delà des apparences

**Objectif** : Associer aux caractères physiques des critères biologiques pour chaque classe.

Il est tiré au sort par chaque élève un mot ou une expression relatif(ve) à une classe. Après avoir lu le mot ou l'expression, chacun l'associe à une classe. Ainsi sont abordés la biologie générale de chaque classe.

#### Séquence 3 : Penchons-nous sur les mammifères

**Objectif** : Faire comprendre qu'à l'intérieur d'une classe existent différents ordres et différentes familles.

Pour exemple, il est pris la classe des mammifères, l'ordre des ongulés et les familles des cervidés et des bovidés. A partir de crânes et d'échantillons sont abordées les différences entre les bois portés par les cervidés et les cornes portées par les bovidés.

- Supports utilisés** : - Affichettes représentant différents animaux  
 - Mots et expressions plastifiés.  
 - Crânes de cervidés et de bovidés

<b>Synthèse des connaissances et des compétences travaillées</b>		
<b>Matière</b>	<b>Intitulé</b>	<b>Connaissances et compétences travaillées</b>
Français	Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte	- Maintenir une attention orientée en fonction du but - Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens - Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte
	Dire pour être entendu et compris	-Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs
	Participer à des échanges dans des situations diverses	- Respecter des règles organisant les échanges - Utiliser le vocabulaire mémorisé
	Identifier des mots de manière de plus en plus aisée	- Mémoriser des mots fréquents (notamment en situation scolaire) et irréguliers. - Savoir discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique)
	Pratiquer différentes formes de lecture	- Lire pour enrichir son vocabulaire
	Construire le lexique	Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.
Questionner le Monde	Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants. Quelques besoins vitaux des animaux Relations alimentaires entre les organismes vivants. Morphologie et mode de vie Identifier les classes animales et leur caractéristiques



BIODI'VERT

# ATELIER N°2

Une vie de Chamois

---

## Atelier N°2 : Une vie de Chamois

Durée de l'animation : 1h30 à 2h00

Objectif et principe général : Le Chamois est une espèce que nous pouvons observer régulièrement dans notre département. Ses effectifs ont augmenté au cours de ces dernières décennies. Symbolisant l'agilité, le Chamois est une espèce emblématique de nos massifs montagneux. Cet atelier permet aux enfants de découvrir son mode de vie au fil des saisons. Ainsi sont traitées les notions d'habitat, d'exigences spécifiques ainsi que des notions biométriques.

Les domaines du socle concernés : 1,4 et 5

### Séance d'animation

#### Séquence 1 : On dirait une chèvre

**Objectif** : Faire appel aux impressions et aux références des élèves.

A partir d'un support en bois représentant un Chamois, il est demandé aux enfants ce que cet animal représente pour eux et ce qu'il évoque. Sa ressemblance avec une chèvre permet d'aborder la famille à laquelle il appartient. Ensuite le support est complété en faisant apparaître des termes spécifiques à l'espèce. Les notions biométriques sont abordées avec les plus grands.

#### Séquence 2 : Fait pour la montagne

**Objectif** : Mettre en lien les spécificités morphologiques du Chamois avec son lieu de vie.

Lors de cette séquence sont abordés la notion d'habitat et de besoins biologiques du Chamois. L'accent est mis sur les spécificités anatomiques et morphologiques de l'animal lui permettant de vivre en altitude et qui en font une espèce rupestre. Après cette approche générale sont présentées les particularités, différenciant le mâle de la femelle. Avec un crâne de Chamois, il est démontré aux enfants comment l'on apprécie

l'âge d'un animal par la lecture de ses cornes. Les notions de croissance et de développement sont ainsi abordées.

### Séquence 3 : Le Chamois au fil des saisons

**Objectif** : Faire comprendre aux enfants la notion de saisonnalité et de phénomène cyclique.

Lors de cette étape, l'objectif est de voir comment se déroule la vie du Chamois sur une année. De cette manière sont évoqués l'évolution du régime alimentaire en fonction des saisons, des changements de lieu de vie liés à l'enneigement (l'étagement montagnard est ainsi abordé) et la reproduction. Pour cela, un support bois amovible permet d'expliquer le cycle de vie du Chamois tout en le construisant.

### Séquence 4 : Le Quiz Chamois

**Objectif** : Valoriser et récapituler les connaissances et les acquis des enfants

Cette dernière séance est basée sur une démarche ludique. Les élèves doivent aider le Chamois « Benoît » à atteindre le sommet de la montagne. Pour cela « Benoît » avance de case en case selon les lancés de dés et les réponses faites aux questions posées par l'animateur. Le jeu est réalisé avec un support bois vertical représentant une montagne

**Supports utilisés** : - Un Chamois « grandeur nature » en bois

- Projections de photo.

- Un jeu sur support bois

Synthèse des connaissances et des compétences travaillées		
Matière	Intitulé	Connaissances et compétences travaillées
Français	Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte	- Maintenir une attention orientée en fonction du but - Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens - Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte
	Dire pour être entendu et compris	-Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs
	Participer à des échanges dans des situations diverses	- Respecter des règles organisant les échanges - Utiliser le vocabulaire mémorisé
	Identifier des mots de manière de plus en plus aisée	- Mémoriser des mots fréquents (notamment en situation scolaire) et irréguliers. - Savoir discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique)
	Pratiquer différentes formes de lecture	- Lire pour enrichir son vocabulaire
	Construire le lexique	Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.
Questionner le Monde	Connaître des caractéristiques du monde vivant, interactions, diversité	Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants. Quelques besoins vitaux des animaux Relations alimentaires entre les organismes vivants. Morphologie et mode de vie Les cycles naturels

BIODI'VERT

# ATELIER N°3

Une vie de Loutre

---



## Atelier N°3 : Une vie de Loutre

Durée de l'animation : 1h30 à 2h00

Objectif et principe général : La loutre est un de nos mammifères aquatiques. Longtemps absente ou rare dans notre département, ses populations sont actuellement en progression. Inféodé au cours d'eau et sensible à la qualité de ceux-ci, la Loutre est une espèce révélatrice de la santé de nos rivières. L'objectif de cet atelier est d'aborder la biologie de la Loutre et de mettre en évidence l'impact de nos activités pouvant nuire à cette espèce.

Les domaines du socle concernés : 1,4 et 5

### Séance d'animation

#### Séquence 1 : Une loutre ??

**Objectif** : Faire découvrir la Loutre aux enfants, une espèce peu connue.

A partir d'un film de courte durée, est décrite et présentée la Loutre. Son mode de vie aquatique et sa morphologie sont mis en lien. Une projection complétera le film et traitera des aspects plus biologiques.

#### Séquence 2 : Les menaces passées et actuelles

**Objectif** : Faire comprendre quelles étaient les menaces qui pesaient sur la Loutre au cours du 19ème siècle et celles actuelles.

Les atteintes portées à la Loutre sont de deux types : directe comme le braconnage, les collisions routières et indirectes comme l'altération de son habitat. Il sera mis l'accent sur ce discernement. Cette séquence permet de faire le parallèle entre les besoins biologiques et l'habitat de cette espèce.

#### Séquence 3 : Loutre y-es-tu ?

**Objectif** : Situer des cours d'eau drômois où la Loutre est présente. Connaître les indices témoignant de sa présence.

La Loutre est actuellement dans une phase de reconquête des cours d'eau. Il est présenté à partir d'une carte les lieux où nous pouvons la rencontrer. Pour que les enfants se repèrent, l'école est aussi située sur la

carte. La loutre étant un animal discret, sont présentés via une projection et des échantillons les indices de présence spécifiques à cette espèce.

### Séquence 4 : Le Quiz Loutre

**Objectif** : Valoriser et récapituler les connaissances et les acquis des enfants.

Cette dernière séquence est basée sur une démarche ludique sur le principe du « jeu de l'oie ». Les élèves doivent aider la Loutre « Loulou » à atteindre sa catiche. Pour cela « Loulou » avance de case en case selon les lancés de dés et les réponses faites aux questions posées par l'animateur. Le jeu se déroule sur un support bois représentant l'habitat et d'éventuelles menaces pour « Loulou ».

- Supports utilisés** : - Un film de courte durée  
 - Projection  
 - Un jeu sur support bois

<b>Synthèse des connaissances et des compétences travaillées</b>		
<b>Matière</b>	<b>Intitulé</b>	<b>Connaissances et compétences travaillées</b>
Français	Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte	- Maintenir une attention orientée en fonction du but - Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens - Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte
	Dire pour être entendu et compris	-Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs
	Participer à des échanges dans des situations diverses	- Respecter des règles organisant les échanges - Utiliser le vocabulaire mémorisé
	Identifier des mots de manière de plus en plus aisée	- Mémoriser des mots fréquents (notamment en situation scolaire) et irréguliers. - Savoir discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique)
	Construire le lexique	Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.
Questionner le Monde	Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants. Quelques besoins vitaux des animaux Relations alimentaires entre les organismes vivants. Morphologie et mode de vie Les cycles naturels
	Situer un lieu sur une carte	Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe.

BIODI'VERT

# ATELIER N°4

Enquête naturaliste

---



## Atelier N°4 : Enquête naturaliste

Durée de l'animation : 2h30

Objectif et principe général : Découvrir l'environnement proche de l'enfant. En apprendre sur les principaux animaux forestiers en développant leurs mœurs, leur reproduction et leur alimentation. Observer et dénicher des traces et des indices de présence de cette faune si diversifiée.

Les domaines du socle concernés : 1,4 et 5

### Séance d'animation

#### Séquence 1 : En classe, je découvre les bases de la vie des animaux

**Objectif** : En classe, sur un temps restreint, (1 heure environ) découvrir la vie des animaux sauvages Drômois et pouvoir les observer de près.

Grâce à des animaux naturalisés, les enfants pourront observer les différences physiques de la faune. La variation de texture des poils, des grandes oreilles ou des petites, un animal doux ou rêche...

#### Séquence 2 : Je développe pour chaque animal

**Objectif** : Toujours en classe, les enfants découvriront à l'aide d'une présentation power point le mode de vie de la faune vivant autour de l'école.

Les animaux les plus communs mais pas forcément les plus connus seront traités. Le Renard roux, le Chevreuil, le Sanglier, le Geai des chênes mais encore l'Ecureuil roux ou le Blaireau seront mis à l'honneur. Ici les mœurs, la reproduction et l'alimentation des animaux seront développés.

#### Séquence 3 : Je sors, je découvre, je respire

**Objectif** : quitter l'établissement scolaire et découvrir au plus proche des enfants leur environnement et la faune qui y vit en observant les traces et les indices de présence.

Les animaux communs sont très intéressants et riches de petites anecdotes et d'informations naturalistes. Au cours de la balade (1 h 30 environ) les enfants seront acteurs puisque ce sera à eux de rechercher

les traces et les indices de présence de la faune locale vue en classe. Les empreintes, les crottes, les poils, les plumes, les restes de nourriture... sont une multitude d'éléments à trouver et à identifier.

### Séquence 4 : Bilan béréte

**Objectif :** Voir ce que les enfants ont retenu de manière ludique

Cette dernière séance est basée sur une démarche ludique sur le principe du jeu du béréte. Revisité en béréte naturaliste les jeunes devront récupérer à tour de rôle et à un contre un, une image représentant un animal ou un élément en lien direct avec la faune vue en amont.

- Supports utilisés :** - Animaux naturalisés (Sanglier, Chevreuil, Renard roux, Blaireau)  
 - Animaux sculptés en bois peint (geai des chênes...)  
 - Power point  
 - Jumelles  
 - Images plastifiées pour le jeu du bérêt

<b>Synthèse des connaissances et des compétences travaillées</b>		
<b>Matière</b>	<b>Intitulé</b>	<b>Connaissances et compétences travaillées</b>
Français	Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte	- Maintenir une attention orientée en fonction du but - Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens - Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte
	Dire pour être entendu et compris	-Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs
	Participer à des échanges dans des situations diverses	- Respecter des règles organisant les échanges - Utiliser le vocabulaire mémorisé
	Identifier des mots de manière de plus en plus aisée	- Mémoriser des mots fréquents (notamment en situation scolaire) et irréguliers. - Savoir discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique)
	Construire le lexique	Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.
Questionner le Monde	Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants. Quelques besoins vitaux des animaux Relations alimentaires entre les organismes vivants. Morphologie et mode de vie Les cycles naturels
	Situer un lieu sur une carte	Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe.