



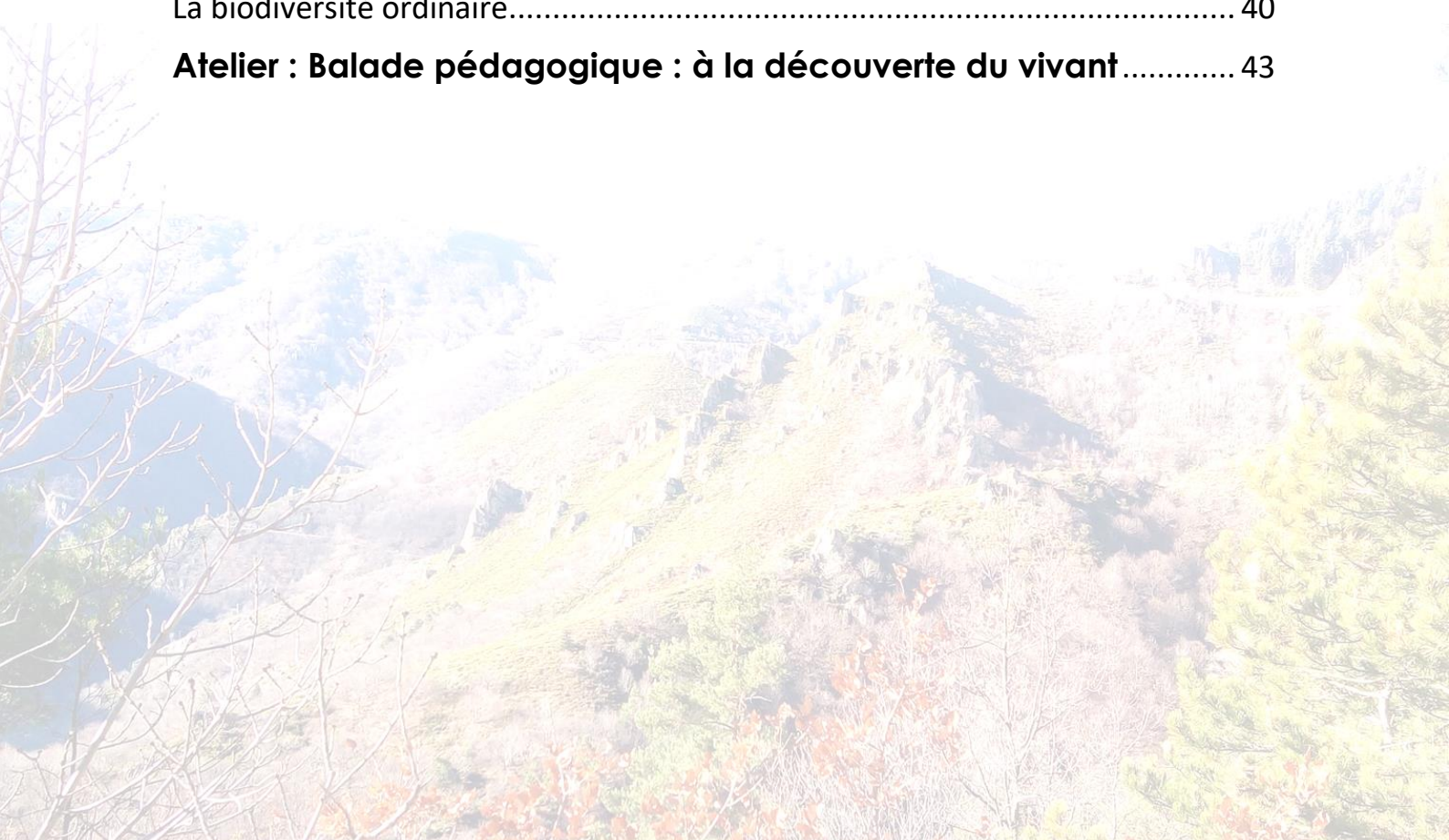
# LA NATURE: ESPACE D'ÉVEIL ET D'APPRENTISSAGE

PLAN D'ANIMATION ET DE  
SENSIBILISATION À LA BIODIVERSITÉ

Cycle 1: Maternelle

# Sommaire

Les animaux de la forêt .....	4
<b>Atelier N°1 : La faune forestière en classe .....</b>	<b>7</b>
<b>Atelier N°2 : J'apprends, je crée : la faune forestière .....</b>	<b>11</b>
<b>Atelier N°3 : Balade : à la découverte de la forêt.....</b>	<b>14</b>
Les oiseaux : jolies bêtes à plumes .....	17
<b>Atelier N°1 : Je découvre les oiseaux en classe .....</b>	<b>20</b>
<b>Atelier N°2 : Balade pédagogique : à la découverte des oiseaux</b>	<b>23</b>
Ces petites bêtes : les insectes .....	25
<b>Atelier : tout connaître sur ces minuscules animaux .....</b>	<b>28</b>
Eveil et Nature : les 5 sens.....	30
<b>Atelier N°1 : Je découvre mes 5 sens en classe.....</b>	<b>32</b>
<b>Atelier N°2 : Balade pédagogique : les 5 sens .....</b>	<b>37</b>
La biodiversité ordinaire.....	40
<b>Atelier : Balade pédagogique : à la découverte du vivant.....</b>	<b>43</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 5 thématiques : la faune de la forêt, les oiseaux des jardins, les insectes, les 5 sens et enfin la biodiversité ordinaire. Pour chaque thématique, un, deux ou trois ateliers sont proposés : en général l'un en classe au sein de l'établissement et l'un en extérieur sur le terrain. 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.**

BIODI'VERT

# LES ANIMAUX DE LA FORÊT

Animation Nature: cycle 1

---

La forêt est souvent la première représentation que l'on a de la nature. Un peu comme un symbole, elle reflète l'image d'une nature sauvage, où l'homme serait peu présent, sinon en contemplation. Cet espace si mystérieux cache en son sein une diversité faunistique très importante. Dans ce thème, la faune forestière, nous ne parlerons pas des espaces mis sous cloche ou encore des espèces rares, nous allons parler de ce qui nous entoure, cet environnement proche de l'enfant, son lieu de vie au quotidien et les espèces dites « ordinaires » qui s'y développent.

3 ateliers sont proposés pour aborder cette thématique :

**Atelier N°1 : La faune forestière (en classe)**

**Atelier N°2 : J'apprends, je crée : la faune forestière**

**Atelier N°3 : Balade : à la découverte de la forêt**

Pour chacun d'entre eux seront précisés et présentés :

**La durée de l'animation.**

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

**Les séances d'animation.**

- Les objectifs
- Les démarches
- Les supports pédagogiques utilisés

**La synthèse des connaissances et compétences travaillées**

BIODI'VERT

# ATELIER N°1

La faune forestière en classe

---

## Atelier N°1 : La faune forestière en classe

Durée de l'animation : 1h30

Objectif et principe général : Cet atelier a pour but de faire découvrir de façon simple et ludique les différents animaux qui peuplent nos forêts. En réalisant des petits jeux cognitifs les enfants apprendront à reconnaître la faune qui nous entoure. Grâce à des animaux naturalisés, les enfants pourront être au plus près des espèces forestières. Ils pourront toucher leur pelage et différencier leur texture, leur couleur, observer les défenses du sanglier ou encore les bois du chevreuil...

### Séance d'animation

#### Séquence 1 : Le mode de vie de la faune forestière

**Objectif** : Définir collectivement le mode de vie des mammifères et des oiseaux suivants : le Renard roux, le Chevreuil, le Sanglier, le Geai des chênes, le Blaireau, l'Ecureuil roux, la Bécasse des bois.

Dans un premier temps, les enfants découvriront des animaux naturalisés et des silhouettes en bois dans une grande salle. En s'asseyant autour de chaque animal, ils découvriront leur alimentation, leurs mœurs et leur reproduction de manière très simplifiée. Attention il faudra bien tout retenir !!!

#### Séquence 2 : JEU : « identifie-moi »

**Objectif** : Permettre aux enfants de différencier les animaux qui peuplent la forêt.

Les animaux seront placés les uns à côté des autres. Collectivement, les enfants doivent retrouver l'animal décrit et se placer derrière.  
Exemple de description : « retrouvez un animal avec des bois » ou « placez- vous derrière l'animal le plus doux » ... les questions posées auront été vues en amont.

#### Séquence 3 : Jeu : « observer pour différencier »

**Objectif** : Permettre aux enfants d'identifier les mammifères et oiseaux forestiers.

Les enfants se placent en ligne. En face d'eux, se trouvent les animaux placés de la même façon. Entre les élèves et la faune, des images ainsi que des photos sont disposés au sol, le but étant de retrouver l'animal correspondant à l'image.

Exemple d'image : la queue de l'écueil, le bec du geai des chênes.

**Supports utilisés :** - Animaux naturalisés (Sanglier, Chevreuil, Renard roux, Blaireau, Geai des chênes, Bécasse des bois)  
 - Sculpture d'animaux en bois (Ecuireuil roux)  
 - Images et photos pour le jeu N°2

<b>Synthèse des domaines d'apprentissage et des objectifs visés</b>	
<b>Intitulé du domaine d'apprentissage</b>	<b>Objectifs visés</b>
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oser entrer en communication</li> <li>- Comprendre et apprendre</li> <li>- Echanger et réfléchir avec les autres</li> <li>- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</li> </ul>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</li> <li>- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</li> <li>- Communiquer avec les autres au travers d'action à visée expressive</li> <li>- Collaborer, coopérer, s'opposer</li> </ul>
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir le monde vivant</li> <li>- Explorer la matière</li> <li>- Utiliser, manipuler des objets</li> </ul>

BIODI'VERT

# ATELIER N°2

J'apprends, je crée: la faune  
forestière

---

## Atelier N°2 : J'apprends, je crée : la faune forestière

Durée de l'animation : 2h

Objectif et principe général : Cet atelier a pour but de développer le côté manuel des enfants et de faire découvrir de façon simple et ludique les différents animaux qui peuplent nos forêts. En réalisant des empreintes en pâte à sel, les enfants deviendront de vrais artistes naturalistes. Cet atelier est réalisé en classe.

### Séance d'animation

#### Séquence 1 : Le mode de vie de la faune forestière

**Objectif** : Définir collectivement le mode de vie des mammifères et oiseaux suivants : le Renard roux, le Chevreuil, le Sanglier, le Geai des chênes, le Blaireau, l'Ecureuil, la Bécasse des bois.

Dans un premier temps, les enfants découvriront des animaux naturalisés et des silhouettes en bois dans une grande salle. En s'asseyant autour de chaque animal, ils découvriront leur alimentation, leurs mœurs et leur reproduction de manière très simplifiée. Attention il faudra bien tout retenir !!!

#### Séquence 2 : Création et aspect artistique

**Objectif** : Permettre aux enfants de réaliser des outils pédagogiques (empreintes en pâte à sel) qui leur appartiennent et dont ils sont les auteurs.

En fonction du nombre d'enfants, la pâte à sel sera prête le jour de l'intervention.

Les jeunes sont par groupes de 5 environ. Chaque groupe se voit attribuer une ou plusieurs empreintes en résine, matrices des empreintes réalisées par les enfants.

- Supports utilisés :**
- Animaux naturalisés (Sanglier, Chevreuil, Renard roux, Blaireau, Bécasse des bois)
  - Sculpture d'animaux en bois (écureuil, geai des chênes)
  - Fournitures pour la confection de la pâte à sel
  - Feuille de brouillon pour le séchage des œuvres.

<b>Synthèse des domaines d'apprentissage et des objectifs visés</b>	
<b>Intitulé du domaine d'apprentissage</b>	<b>Objectifs visés</b>
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oser entrer en communication</li> <li>- Comprendre et apprendre</li> <li>- Echanger et réfléchir avec les autres</li> <li>- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</li> </ul>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</li> <li>- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</li> <li>- Communiquer avec les autres au travers d'action à visée expressive</li> <li>- Collaborer, coopérer, s'opposer</li> </ul>
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir le monde vivant</li> <li>- Explorer la matière</li> <li>- Utiliser, manipuler des objets</li> <li>- Sensibiliser à la notion de durée</li> </ul>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Développer du goût pour les pratiques artistiques</li> <li>- Découvrir de nouvelles formes d'expression artistique</li> <li>- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix</li> <li>- Réaliser des compositions en volume</li> </ul>

An aerial photograph of a dense forest with various shades of green. A white rectangular box is centered over the image, containing text. At the bottom of the page, there is a solid dark blue horizontal bar.

BIODI'VERT

# ATELIER N°3

Balade: à la découverte de la forêt

---

## Atelier N°3 : Balade : à la découverte de la forêt

Durée de l'animation : 2h30

Objectif et principe général : Découvrir la faune qui peuple les alentours de l'école. Le but de cette intervention est de plonger les élèves dans l'univers forestier et découvrir les animaux qui y vivent. Développer le sens de l'observation pour dénicher des traces et des indices de présence : ils devront donc explorer le monde du vivant pour mieux le connaître et le comprendre.

Séance d'animation :

### Séquence 1 : Découvrir les bases avant de s'aventurer à l'extérieur

**Objectif** : Connaître les différents animaux qui se trouvent dans la forêt et les différencier.

Dans un premier temps seront présentés les principaux animaux vivant en forêt : le Renard roux, le Sanglier, le Chevreuil, le Geai des chênes, l'Ecureuil et la Bécasse des bois.

### Séquence 2 : En route pour l'exploration

**Objectif** : Réaliser une balade pédagogique dans l'environnement proche de l'enfant. Savoir observer la nature pour en connaître le rythme et le fonctionnement. Acquérir des connaissances sur la faune forestière en distinguant les traces et les indices de présence (crottes, poils, plumes, restes de nourriture...)

### Séquence 3 : Des jeux pour animer la balade

**Objectif** : S'amuser tout en apprenant permettra à l'enfant d'acquérir des connaissances de manière ludique et rigolote. En réalisant ces petits jeux les enfants devront adapter leurs déplacements en fonction de l'environnement.

**Jeu N°1** : A pas de loup : à la queue leu leu, les enfants devront parcourir un bout de chemin en faisant le moins de bruit possible tel un animal sauvage. Ce processus pourra être répété plusieurs fois lors de la balade.

**Jeu N°2** : On s'assoit tous ensemble dans un coin de forêt calme. Les consignes sont simples : aller chercher autour de soi l'élément naturel

demandé. Les informations transmises tout au long de la balade permettront aux enfants de réaliser leur récolte.  
Exemple : une feuille verte, un petit caillou, un gland...

**Supports utilisés :** - Animaux naturalisés (Sanglier, Blaireau, Chevreuil, Renard Roux, Bécasse des bois)  
 - Sculptures d'animaux en bois (Ecureuil roux, Geai des chênes)  
 - Sac de récolte

<b>Synthèse des domaines d'apprentissage et des objectifs visés</b>	
<b>Intitulé du domaine d'apprentissage</b>	<b>Objectifs visés</b>
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Oser entrer en communication</li> <li>-Comprendre et apprendre</li> <li>-Echanger et réfléchir avec les autres</li> <li>-Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</li> </ul>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</li> <li>-Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</li> <li>-Communiquer avec les autres au travers d'action à visée expressive</li> <li>-Collaborer, coopérer, s'opposer</li> </ul>
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Découvrir le monde vivant</li> <li>-Explorer la matière</li> <li>-Utiliser, manipuler des objets</li> <li>-Se repérer dans le temps et l'espace</li> <li>-Sensibiliser à la notion de durée</li> <li>-Faire l'expérience de l'espace</li> <li>-Découvrir différents milieux</li> </ul>



BIODI'VERT

# LES OISEAUX JOLIES BÊTES À PLUMES

Animation Nature: cycle 1

---

Les oiseaux symbole de la liberté et des beaux jours, constituent une classe animale très diversifiée. 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, leur espace de vie et leurs mœurs. Deux ateliers seront proposés : l'un en classe et l'autre sur le terrain proche de l'école.

2 ateliers sont proposés pour aborder cette thématique :

***Atelier N°1 : je découvre les oiseaux en classe***

***Atelier N°2 : Balade pédagogique : à la découverte des oiseaux***

Pour chacun d'entre eux seront précisés et présentés :

**La durée de l'animation.**

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

**Les séances d'animation.**

- Les objectifs
- Les démarches
- Les supports pédagogiques utilisés

**La synthèse des connaissances et compétences travaillées**



BIODI'VERT

# ATELIER N°1

Je découvre les oiseaux en classe

---

## Atelier N°1 : Je découvre les oiseaux en classe

Durée de l'animation : 2 h 30

Objectif et principe général : Acquérir des connaissances avifaunistiques : l'accent est mis sur la description physique de l'oiseau, son mode de vie, son alimentation. Ici seront également exposées les différences entre les rapaces et les passereaux. Comment les différencier ?

### Séance d'animation :

#### Séquence 1 : C'est comment un oiseau ?

**Objectif** : Mettre en avant les caractéristiques physiques des oiseaux  
Dans un premier temps, il sera présenté les différentes parties du corps de l'oiseau : le bec, la queue, les ailes, les yeux, les pattes, la gorge, la poitrine, la calotte et les plumes grâce à un oiseau sculpté en bois et peint à la main.

#### Séquence 2 : Identifier les oiseaux les plus communs

**Objectif** : Dissocier les différents oiseaux communs à l'aide de sculptures en bois : le Geai des chênes, le Merle noir, le Rouge gorge, la Mésange charbonnière et la Mésange bleue, le Faucon crécerelle, la Pie bavarde...

#### Séquence 3 : Comprendre le mode de vie des oiseaux

**Objectif** : Découvrir les habitats et la nourriture des oiseaux.  
Troisième étape, les enfants doivent replacer sur un panneau pédagogique en bois, les éléments correspondant à la vie des oiseaux : le nid, les différents éléments naturels dont ils se nourrissent...

#### Séance 4 : Découper, coller : synthétiser

**Objectif** : Synthétiser l'intervention en remplissant un livret pédagogique individuel.

Pour clore l'atelier et pour élargir la connaissance d'autres espèces, les élèves devront découper et replacer des images sur le thème des oiseaux dans un petit cahier individuel qu'ils pourront par la suite ramener chez eux.

- Supports utilisés** :
- Panneau pédagogique
  - Silhouettes d'oiseaux en bois
  - Livret pédagogique

<b>Synthèse des domaines d'apprentissage et des objectifs visés</b>	
<b>Intitulé du domaine d'apprentissage</b>	<b>Objectifs visés</b>
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Oser entrer en communication</li> <li>-Comprendre et apprendre</li> <li>-Echanger et réfléchir avec les autres</li> <li>-Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</li> </ul>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</li> <li>-Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</li> <li>-Communiquer avec les autres au travers d'action à visée expressive</li> <li>-Collaborer, coopérer, s'opposer</li> </ul>
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Découvrir le monde vivant</li> <li>-Explorer la matière</li> <li>-Utiliser, manipuler des objets</li> <li>-Sensibiliser à la notion de durée</li> </ul>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Développer du goût pour les pratiques artistiques</li> <li>-Découvrir de nouvelles formes d'expression artistique</li> <li>-Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix</li> <li>-Réaliser des compositions planes</li> </ul>



BIODI'VERT

# ATELIER N°2

Balade pédagogique: à la découverte  
des oiseaux

---

## **Atelier N°2 : Balade pédagogique : à la découverte des oiseaux**

**Durée de l'animation** : 2h30

**Objectif et principe général** : Cette atelier est essentiellement basé sur la découverte du milieu naturel proche des enfants. Une petite partie de l'animation aura lieu en classe (30-40 min) pour laisser place à une balade découverte de ces animaux à plumes. Le but étant d'acquérir des bases sur le mode de vie des oiseaux et leur alimentation.

### **Séance d'animation**

#### **Séquence 1 : C'est comment un oiseau ?**

**Objectif** : Mettre en avant les caractéristiques physiques des oiseaux, avant de partir en balade.

Dans un premier temps il est présenté les différentes parties du corps de l'oiseau : le bec, la queue, les ailes, les yeux, les pattes, la gorge, la poitrine, la calotte et les plumes grâce à un oiseau sculpté en bois et peint à la main.

#### **Séquence 2 : Comprendre le mode de vie des oiseaux**

**Objectif** : Découvrir les habitats et la nourriture des oiseaux.

Deuxième étape, les enfants doivent replacer sur un panneau pédagogique en bois, les éléments correspondant à la vie des oiseaux : le nid, les différents éléments naturels dont ils se nourrissent...

#### **Séquence 3 : Cui-cui où te caches-tu l'oiseau ?**

**Objectif** : Découvrir les oiseaux qui se cachent autour de l'école

Troisième étape, une petite balade découverte sera réalisée afin d'observer quelques oiseaux nichant non loin de l'établissement scolaire. Des arrêts fréquents seront instaurés afin de pouvoir observer et écouter les oiseaux. Le calme sera de rigueur durant ces pauses. Lors de la balade nous essayerons de nous plonger dans l'univers avifaunistique afin de pister tel un aventurier, tous les oiseaux du secteur.

- Supports utilisés :**
- Panneau pédagogique
  - Silhouettes d'oiseaux en bois
  - Facultatif : jumelles

<b>Synthèse des domaines d'apprentissage et des objectifs visés</b>	
<b>Intitulé du domaine d'apprentissage</b>	<b>Objectifs visés</b>
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Oser entrer en communication</li> <li>-Comprendre et apprendre</li> <li>-Echanger et réfléchir avec les autres</li> <li>-Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</li> </ul>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</li> <li>-Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</li> <li>-Communiquer avec les autres au travers d'action à visée expressive</li> <li>-Collaborer, coopérer, s'opposer</li> </ul>
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Découvrir le monde vivant</li> <li>-Explorer la matière</li> <li>-Utiliser, manipuler des objets</li> <li>-Sensibiliser à la notion de durée</li> <li>-Se repérer dans le temps et l'espace</li> <li>-Consolider la notion de chronologie</li> <li>-Découvrir différents milieux</li> </ul>

BIODI'VERT

# CES PETITES BÊTES: LES INSECTES

Animation nature: cycle 1

---



Dans cette nature se cache une multitude d'êtres vivants. Souvent mis de côté et peu développé le thème des insectes est pourtant très intéressant. Ces animaux invertébrés se cachent partout et jouent un rôle essentiel dans notre écosystème. Dans l'atelier proposé ci-dessous les jeunes découvriront les insectes en deux temps. Un premier temps en classe pour connaître les bases et un second temps sur le terrain pour essayer de capturer, identifier puis relâcher ces petites bêtes.

1 atelier est proposé pour aborder cette thématique :

### **Atelier : Tout connaître sur ces minuscules animaux**

Pour cet atelier sera précisé et présenté :

**La durée de l'animation.**

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

**Les séances d'animation.**

- Les objectifs
- Les démarches
- Les supports pédagogiques utilisés

**La synthèse des connaissances et compétences travaillées**

BIODI'VERT

# ATELIER

Tout connaître sur ces minuscules  
animaux

---



## **Atelier : tout connaître sur ces minuscules animaux**

**Durée de l'animation :** 2h00

**Objectif et principe général :** L'objet de cet atelier est de découvrir la vie des insectes en réalisant une intervention en deux temps. Une première partie sera faite en classe et une seconde sur le terrain. Les enfants apprendront la morphologie des insectes, leurs rôles dans l'écosystème et leur habitat. Nous nous pencherons également sur l'identification d'insectes communs (la coccinelle, le criquet ou le papillon...)

**Séance d'animation :**

### **Séquence 1 : Un insecte c'est quoi ?**

**Objectif :** Savoir différencier un insecte d'un autre animal.

Cette première étape, est une étape d'accroche. Après quelques échanges sur le sujet, une présentation morphologique d'un insecte est réalisée à l'aide d'une grande maquette. Les enfants découvriront les différentes parties du corps d'un insecte et leurs utilités (les antennes servent aux sens : l'odorat, le toucher...) Cette étape est réalisée en classe.

### **Séquence 2 : « Jeu trouve les insectes »**

**Objectif :** Savoir identifier un insecte en réalisant un jeu collectif.

Pour ce jeu les enfants seront en classe. Des images et photos d'insectes, de mammifères et d'oiseaux seront étendues sur le sol. Le but étant de trouver les images représentant un insecte. Ces derniers seront ensuite identifiés collectivement.


### **Séquence 3 : Balade « A la recherche des petites bêtes »**

**Objectif :** Permettre de découvrir le milieu naturel qui entoure l'établissement scolaire. Apprendre à dénicher des insectes, les capturer respectueusement à l'aide d'outils et de matériels fournis. Essayer de les identifier.

Pour cette dernière étape, les enfants sont en extérieur. Comme des vrais naturalistes ils devront fouiller l'espace à la recherche d'insectes. Des loupes, des boîtes d'observation et des épuisettes leur permettront de capturer et d'observer les petites bêtes qui nous entourent.

- Supports utilisés :** - Une maquette d'un insecte commun  
 -Des images et photos d'insectes, de mammifères et d'oiseaux  
 -Du matériel d'observation : loupes, boîtes, épuisettes, aspirateur à insectes.

<b>Synthèse des domaines d'apprentissage et des objectifs visés</b>	
<b>Intitulé du domaine d'apprentissage</b>	<b>Objectifs visés</b>
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Oser entrer en communication</li> <li>-Comprendre et apprendre</li> <li>-Echanger et réfléchir avec les autres</li> <li>-Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</li> </ul>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</li> <li>-Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</li> <li>-Communiquer avec les autres au travers d'action à visée expressive</li> <li>-Collaborer, coopérer, s'opposer</li> </ul>
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Découvrir le monde vivant</li> <li>-Explorer la matière</li> <li>-Utiliser, manipuler des objets</li> <li>-Sensibiliser à la notion de durée</li> <li>-Se repérer dans le temps et l'espace</li> <li>-Consolider la notion de chronologie</li> <li>-Découvrir différents milieux</li> </ul>



BIODI'VERT

# ÉVEIL ET NATURE: LES 5 SENS

Animation nature: cycle 1

---

Les enfants ont soif d'apprendre et de découvrir. Mêler les 5 sens à la nature permet un éveil général de l'enfant et suscite sa curiosité. Il est important de parler de la faune et de la flore, mais ne serait-ce pas essentiel d'apprendre à écouter la nature, la sentir, l'observer, la toucher et même la goûter ? Afin d'apprécier en toute simplicité ce que nous donne cette nature, une chose à faire : mettre ses 5 sens en éveil. Dans ces ateliers nous allons découvrir ou redécouvrir cette connexion qu'à l'Homme avec la nature.

2 ateliers sont proposés pour aborder cette thématique :

***Atelier N°1 : Je développe mes 5 sens en classe***

***Atelier N°2 : Balade pédagogique : les 5 sens***

Pour chacun d'entre eux seront précisés et présentés :

**La durée de l'animation.**

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

**Les séances d'animation.**

- Les objectifs
- Les démarches
- Les supports pédagogiques utilisés

**La synthèse des connaissances et compétences travaillées**



BIODI'VERT

# ATELIER N°1

Je découvre mes 5 sens en classe

---

## Atelier N°1 : je découvre mes 5 sens en classe

Durée de l'animation : 1h30

Objectif et principe général : Permettre aux enfants de développer leurs 5 sens grâce à des éléments naturels. Cet atelier réalisé en intérieur, se veut ludique et amusant. Afin d'aider les enfants à développer leurs sens, des mini-jeux seront réalisés sur le thème de la nature. C'est par l'usage de ses sens que l'enfant reconnaît les objets... Dans cette perspective, on lui propose des situations mettant en jeu : l'exploration des qualités tactiles (rugueux, lisse, doux, piquant...), l'exploration tactile des formes et des surfaces, l'exploration des caractéristiques gustatives et olfactives (textures, odeurs, saveurs, etc.) et enfin l'exploration des caractéristiques visuelles des objets : (couleurs, intensités, oppositions brillant/ terne, clair/sombre).

Séance d'animation :

### Séquence 1 : Les 5 sens ?

**Objectif** : différencier les 5 sens et connaître l'organe associé.

Dans ce premier atelier seront énoncés les 5 sens. Par la suite les enfants devront associer ces derniers aux organes correspondant (l'odorat : le nez...)

### Séquence 2 : Jeu N°1 : L'ouïe, avoir une oreille attentive

**Objectif** : Ecouter et identifier des sons

Afin de symboliser l'ouïe, les enfants, devront être à l'écoute pour entendre les différents cris d'animaux présentés. Ils devront par la suite, les reproduire et identifier les animaux correspondant aux sons.

### Séquence 3 : Jeu N°2 : Le toucher, doux ou piquant ?

**Objectif** : Permettre aux enfants de découvrir la matière. Toucher pour identifier.

Dans ce second jeu sensoriel, les élèves devront mettre leurs mains dans des boîtes à toucher. A l'intérieur de ces boîtes se cachent des éléments naturels (terre, plumes, feuilles...) que les enfants devront identifier. Ils devront exposer également la texture de l'élément touché.

### Séquence 4 : Jeu N°3 : L'odorat : hum sa sent bon ici !!

**Objectif** : Affiner son odorat, découvrir des éléments naturels grâce à leurs odeurs.

Dans ce troisième atelier il est question d'odeur. Sur une table seront présentés plusieurs petits pots cachant différentes odeurs. Sur cette même table seront déposées des images correspondantes à ces odeurs. Les enfants devront associer l'odeur à l'image.

### Séquence 5 : Jeu N°4 : La vue : un, deux, trois, je vois.

**Objectif** : Reconstruire, fabriquer pour distinguer

Afin de symboliser la vue, les enfants devront reconstruire un puzzle géant. Ils devront replacer des gros cubes sur un socle afin de reproduire une silhouette d'animal.

### Séquence 6 : Jeu N°5 : Le goût : j'aime où je n'aime pas !!!

**Objectif** : Être capable de reconnaître les quatre saveurs : sucré, salé, amer, acide.

Dans ce dernier jeu sensoriel les enfants participeront à une séance de dégustation. Au menu : plantes comestibles et aromates.

- Supports utilisés :** - Bandes sonores (cris d'animaux)  
 -Boîtes à toucher  
 -Des pots à odeur  
 -Images correspondantes aux odeurs  
 -Puzzle géant  
 -Plantes comestibles et aromates  
 -Eléments naturels (terre, feuille, plume, bois...)

<b>Synthèse des domaines d'apprentissage et des objectifs visés</b>	
<b>Intitulé du domaine d'apprentissage</b>	<b>Objectifs visés</b>
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Oser entrer en communication</li> <li>-Comprendre et apprendre</li> <li>-Echanger et réfléchir avec les autres</li> <li>-Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</li> </ul>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</li> <li>-Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</li> <li>-Communiquer avec les autres au travers d'action à visée expressive</li> <li>-Collaborer, coopérer, s'opposer</li> </ul>
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Découvrir le monde vivant</li> <li>-Explorer la matière</li> <li>-Utiliser, manipuler des objets</li> <li>-Sensibiliser à la notion de durée</li> </ul>



BIODI'VERT

# ATELIER N°2

Balade pédagogique: les 5 sens

---

## Atelier N°2 : Balade pédagogique : les 5 sens

Durée de l'animation : 2h00

Objectif et principe général : Au cœur de la nature se cache une multitude d'odeurs. La terre par exemple, si l'on approche son nez sur une terre sèche, il est évident que l'odeur ne sera pas la même que si la terre est humide. Idem pour les bruits de la forêt, il en existe des centaines. Mais est-ce toujours facile de les identifier ?

Cet atelier permet de mieux comprendre et connaître la nature en utilisant ces 5 sens et en réalisant différents petits jeux sur ce thème.

### Séance d'animation

#### Séquence 1 : Les 5 sens ?

**Objectif** : différencier les 5 sens et connaître l'organe associé.

Dans ce premier atelier seront énoncés les 5 sens. Par la suite les enfants devront associer ces derniers aux organes correspondant (l'odorat : le nez...)

#### Séquence 2 : En route pour la balade

**Objectif** : Connaître l'utilité des 5 sens en pleine nature et découvrir l'environnement proche de l'enfant d'une façon originale.

Cette balade a pour but de permettre à l'enfant de s'éveiller à son rythme dans un espace naturel qui lui est familier. En utilisant leurs sens les enfants découvriront que la nature est un large espace de jeu, où liberté et loisir riment avec respect et sortir

#### Séquence 3 : Mini-jeu N°1 : Chut, déplace-toi comme un animal sauvage !

**Objectif** : Mettre son ouïe en éveil, rester attentif et concentré pour réussir ce mini-jeu.

Nous sommes en plein cœur de la nature. Les enfants forment une ronde et s'assoient. Chacun d'entre eux a un bandeau sur les yeux. Je dépose délicatement un bois de chevreuil devant un des enfants. A mon signal chaque enfant doit toucher le sol (toujours les yeux bandés). Celui qui

possède le bois, enlève son bandeau et dans une délicatesse extrême doit le déposer devant un autre camarade.

#### **Séquence 4 : Mini-jeu N°2 : Touche-moi si tu peux !!**

**Objectif** : Mettre son sens du toucher en éveil, éventuellement collaborer pour réussir.

Dans cet atelier les enfants doivent découvrir les différentes textures de la nature. Chaque enfant, individuellement ou collectivement, doit récupérer des éléments naturels de différentes textures : doux, rugueux, dur, mou...

#### **Séquence 5 : Mini-jeu N°3 : Sentir c'est découvrir !!**

**Objectif** : Mettre son odorat en éveil, dénicher des éléments naturels odorants.

Dans cet atelier les enfants devront réaliser leur Parfum 100% naturel. Dans un premier temps les jeunes devront prospector les alentours pour dénicher des éléments naturels (feuilles, terre, plantes...) qu'ils rassembleront individuellement dans un gobelet. Par la suite, ils devront mélanger le tout avec de l'eau, exhausteur d'odeur, et donner un nom à leur fabrication.

#### **Séquence 6 : Mini-jeu N°4 : Observer pour apprendre !!**

**Objectif** : Mettre sa vue en éveil, observer, regarder et s'éveiller

Cet atelier a pour but d'apprendre à regarder la nature et à la décrire selon son ressenti et ses sentiments. Tout d'abord il faut trouver un espace dégagé et ouvert laissant place à un large champ de vision. Ensuite les enfants ont un temps d'observation, ils auront des outils mis à leur disposition comme des jumelles et des loupes. Pour terminer, chaque enfant devra décrire son observation et son sentiment.

- Supports utilisés :**
- Bandeaux
  - Bois de chevreuil
  - Gobelets
  - Bouteille d'eau
  - Jumelles
  - Loupes

<b>Synthèse des domaines d'apprentissage et des objectifs visés</b>	
<b>Intitulé du domaine d'apprentissage</b>	<b>Objectifs visés</b>
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oser entrer en communication</li> <li>- Comprendre et apprendre</li> <li>- Echanger et réfléchir avec les autres</li> <li>- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</li> </ul>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</li> <li>- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</li> <li>- Communiquer avec les autres au travers d'action à visée expressive</li> <li>- Collaborer, coopérer, s'opposer</li> </ul>
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir le monde vivant</li> <li>- Explorer la matière</li> <li>- Utiliser, manipuler, fabriquer des objets</li> <li>- Sensibiliser à la notion de durée</li> <li>- Se repérer dans le temps et l'espace</li> <li>- Faire l'expérience de l'espace</li> </ul>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Développer du goût pour les pratiques artistiques</li> <li>- Découvrir de nouvelles formes d'expression artistique</li> <li>- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix</li> <li>- Réaliser des compositions en volume</li> <li>- Affiner son écoute</li> </ul>



BIODI'VERT

# LA BIODIVERSITÉ ORDINAIRE

Animation nature: cycle 1

---

Dans ce grand thème « la biodiversité ordinaire », nous allons parler de notre environnement quotidien, cette faune et cette flore commune pourtant peu connue. Les enfants apprendront à regarder la nature pour y découvrir toutes ses richesses. Afin de préserver ses espaces il est important de les connaître.

1 atelier sera proposé pour aborder cette thématique :

**Atelier : Balade à la découverte du monde vivant.**

Pour cet atelier sera précisé et présenté :

**La durée de l'animation.**

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

**Les séances d'animation.**

- Les objectifs
- Les démarches
- Les supports pédagogiques utilisés

**La synthèse des connaissances et compétences travaillées**



BIODI'VERT

# ATELIER

Balade pédagogique: à la découverte  
du vivant

---

## Atelier : Balade pédagogique : à la découverte du vivant

Durée de l'animation : 2h

Objectif et principe général : Découvrir l'environnement proche de l'enfant en réalisant une balade pédagogique. Explorer le monde du vivant en découvrant la faune et la flore mais aussi le non vivant en observant la nature dans sa globalité. Réaliser des petits jeux ludiques et s'exprimer au cœur de la nature.

L'intégralité de cet atelier aura lieu en extérieur.

### Séance d'animation :

#### Séquence 1 : Je découvre les mammifères

**Objectif :** Rechercher les traces et les indices de présence de la faune sauvage.

Au cours de cette première séquence, il est question de faire comprendre aux élèves que la nature abrite de nombreuses espèces d'animaux. Ici nous serons sur les traces des mammifères de la forêt (Renard roux, Sanglier, Chevreuil, Blaireau...)

#### Séquence 2 : Je découvre les oiseaux

**Objectif :** Présenter et faire découvrir les mœurs et l'alimentation des différents oiseaux qui peuplent le territoire.

Dans cette deuxième phase d'animation, les enfants découvriront les oiseaux. Leur lieu de vie, la nourriture qu'ils consomment et leurs mœurs au quotidien. Certains oiseaux communs pourront être nommés.

#### Séquence 3 : Je découvre les animaux invertébrés

**Objectif :** Mettre en avant la vie des petites bêtes.

Pour cette troisième séance les jeunes devront partir à la recherche des insectes. Ici les enfants découvriront des insectes vivant dans l'espace choisi et apprendront leur fonctionnement (les fourmis, les coccinelles...) Ils découvriront les méthodes de capture, pour les identifier puis les relâcher.

## Séquence 4 : Je découvre la flore

**Objectif** : Présenter et identifier les différentes essences d'arbres et les fruits associés. Observer et identifier différents végétaux et leur rôle dans la nature.

Cette séquence permet de mettre en avant la flore naturelle. En effet de nombreux animaux se nourrissent de végétaux, il est donc important de les connaître. De plus la flore est riche en formes, en couleurs, en texture... de nombreux jeux peuvent être imaginés.

Des petits jeux sensoriels pourront être réalisés afin d'apporter un côté ludique et rigolo à l'intervention. Mais également des imitations, des déplacements des animaux pourront être mimés.

**Supports utilisés** : - Eléments naturels (bois, défenses de sanglier...)  
 - Loupes et boîtes d'observation des animaux invertébrés

<b>Synthèse des domaines d'apprentissage et des objectifs visés</b>	
<b>Intitulé du domaine d'apprentissage</b>	<b>Objectifs visés</b>
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Oser entrer en communication</li> <li>-Comprendre et apprendre</li> <li>-Echanger et réfléchir avec les autres</li> <li>-Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</li> </ul>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</li> <li>-Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</li> <li>-Communiquer avec les autres au travers d'action à visée expressive</li> <li>-Collaborer, coopérer, s'opposer</li> </ul>
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Découvrir le monde vivant</li> <li>-Explorer la matière</li> <li>-Utiliser, manipuler des objets</li> </ul>