

**LISTE DES ANIMATIONS NATURE DE 6 A 8 ANS : CP, CE1, CE2.**

<b>INTITULE</b>	<b>CONTENU</b>	<b>OBJECTIFS</b>
<b>La forêt des sens</b>	Plusieurs petits jeux au menu : kim odorat et/ou fabrication de parfums ; jeu d'écoute « c'est la nuit, quels bruits entendez vous dans vos rêves... », kim toucher, la vue à travers une jumelle en bambou ; atelier créatif « pétales de fleurs...crayons de couleurs ect...., dégustation de quelques plantes...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir le milieu naturel à travers une approche sensorielle.</li> </ul>
<b>Rallye photos « Le Laurier sacré »</b>	Retrouver le Laurier sacré, celui qui fait butiner les abeilles et lever le soleil ! Pour cela, Rallye photo à travers les arbustes et plantes du Hameau du Nay (houx, lierre, noisetier, pissenlit joli...). A chaque nouvel endroit trouvé, une activité/jeu « découverte des plantes » vous attend !	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découverte de certaines plantes persistantes (houx, lierre, noisetier, laurier, sapin, ronce, pin...) à travers leurs caractéristiques, légendes, utilisations, odeurs...)</li> <li>• Se repérer sur le lieu de « journée » ou de séjour.</li> </ul>
<b>Le coteau boisé</b>	Fabulation la ville naturelle de Sylvanie... Passage par la main courante, lecture et comparaison avec le paysage. Jeu « de la graine à l'arbre », les 4 étages du bois ; jeu d'association d'éléments/utilités des arbres ; ramassage de feuilles d'arbres en vue de la confection d'un herbier. Retour à la main courante.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir la vie et l'organisation du bois.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Appréhender la diversité arborescente et arbustive.</li> <li>• Découvrir l'utilité des arbres pour l'homme.</li> <li>• Amener quelques bases de classification végétales.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Allons vivre au bois !</b>	Attribution d'une nouvelle identité par groupe d'enfants (plante, animal) ; recherche des cartes d'identité et présentation au groupe ; quiz animaux, petites annonces des métiers recherchés au sein du bois ; jeu : la toile de vie animal/végétal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir et comprendre le concept de communauté au sein d'une forêt.</li> </ul>
<b>« Ca piaille dans l' sous-bois »</b>	Au programme les couleurs des oiseaux à travers un jeu de relais, les chants de certaines espèces (appeaux), mimes « comment je me nourris ? » observation à la jumelle, et pour finir arrêtet sur image sur les becs des oiseaux : des outils à tout faire !	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir le monde fabuleux des oiseaux à travers certaines de leurs particularités : couleurs, chants, morphologie, comportement alimentaire...</li> </ul>
<b>La haie, milieu de vie</b>	Qu'est ce qu'une haie ?, échantillonnage des étages de la haie,	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner l'envie de connaître, prendre</li> </ul>

	recherche d'une espèce floristique ou arborescente et détermination à l'aide d'une clé, quizz animaux, petit jeu sur les propriétés et anecdotes des plantes, récolte de petites bêtes avec le parapluie japonais.	conscience de ce qu'est une haie (organisation, diversité faunistique et floristique).
<b>A la découverte des arbres</b>	Au gré du parcours qu'offre la vallée du Nay, découvrez par petits groupes les caractéristiques des arbres qu'elle abrite : l'araucaria, le châtaigner, l'aulne... ou encore le bouleau, les saules... et n'oubliez pas de faire le point sur leur rôle. Puis en fonction du temps : question pour un champion spécial arbre, jeu de l'anneau du saule, bérêt des feuilles etc...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir les particularités de certains arbres et connaître leur rôle.</li> </ul>
<b>Jeu de piste Forêt et imaginaire</b>	Rendez vous avec plusieurs ateliers dans la vallée du Nay... La forêt ne se limite pas à des arbres et des animaux, c'est aussi un lieu rempli de magie que vous allez découvrir à travers ses ateliers : « pétales de fleurs... crayons de couleurs », « étranges Z'animaux », l'arbre à contes, les Mandalas... N'oubliez pas de reconstituer la recette de Bonne fortune !	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aborder le milieu forestier en changeant la façon dont on le perçoit généralement.</li> <li>• Favoriser l'imagination pour développer un lien « sensible » avec le milieu.</li> </ul>
<b>Jeu de piste : traces et empreintes des animaux de la forêt</b>	Endossez l'identité du renard, du sanglier, du chevreuil, de l'écureuil ou encore du blaireau et suivez les empreintes à travers la vallée. Elles vous mèneront à divers ateliers : les cartes d'identité et le conseil de la forêt ; puzzles ; jeu : « mais qui est donc passé par là » ; bérêt des empreintes et recherche du trésor des animaux.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir les animaux de la forêt par le biais de leurs empreintes et de leurs traces, connaître quelques unes de celle - ci.</li> </ul>

<p>La microfaune du sous-bois</p>	<p>Photo langage, prospection du milieu à la recherche des petites bêtes du sous - bois, observation à la loupe, comptines/infos... Tri par familles, fiche bilan, relâche des prises. En fonction du temps : jeu « à quoi servent les petites bêtes ?? » Démonstration d'une autre technique de capture : le parapluie japonais et la microfaune des buissons.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir la diversité de la microfaune du sous - bois, ses différentes familles : être capable de les déterminer en fonctions des critères.</li> <li>• Découvrir le rôle de la microfaune en forêt.</li> </ul>
<p>Nature et Moyen Age</p>	<p>Grâce au parchemin, partez sur la piste du chevalier du château de St Mesmin et lancez-vous à la recherche de sa bourse d'écus cachée dans la vallée.</p> <p>Au fil du parcours découvrez et composez un sortilège d'antan (arbustes et arbres), familiarisez vous avec les techniques de coloration naturelles (charbon de bois, fleurs...), retrouvez les 7 couleurs qui ornaient les blasons au Moyen-âge (carte fougère→vert→ « le sinople »). Pour finir défiez votre adresse avec un arc et une flèche entre les mains ! (nb : ou anneau de saule à viser). N'oubliez pas de retrouver les écus à la fin de votre parcours !!!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir la place de la nature dans la période moyenâgeuse.</li> <li>• Distinguer en s'amusant les différentes essences de la haie. Exercer sa dextérité et exprimer sa créativité.</li> </ul>
<p>Ateliers « Arts et Nature »</p>	<p>Autant de possibilités que d'envies au menu : fabrication d'un jardin miniature, constructions diverses à base d'éléments naturels, mémo « post 'It », couronnes de saisons, sets de tables nature, mandalas, toile de couleurs naturelles, pots de senteurs, bilboquet s recyclés...</p> <p><u>→ Se référer à la fiche détails « art et nature » pour le choix de l'atelier.</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exprimer sa créativité, son rapport à la nature. Exercer la dextérité, favoriser l'imagination.</li> <li>• Ramener un souvenir du séjour à la maison !</li> </ul>
<p>Les invertébrés aquatiques du ruisseau et de la mare</p>	<p>Pêche dans le ruisseau et/ou la mare, observation de la récolte à la loupe, possibilité de recherche des noms dans une clef de détermination. Présentation de leurs caractéristiques, « quizz</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir le mode de vie et la diversité de la microfaune des milieux.</li> </ul>

	petites bêtes » et mimes. En fonction du temps : Arrêt sur image avec le cycle de vie de la libellule et feuille bilan. Possibilité de ramener les prises pour constituer un aquarium.	
<b>Les poissons des lacs et des rivières</b>	Les connaissez-vous ? Pour le savoir, par équipe répondez à un drôle de questionnaire en vous aidant d'informations mises à votre disposition sous différentes formes (textes, dessins, rébus...) Fabriquez des pièges à poissons et allez les poser à l'étang, écoutez si votre numéro n'est pas appelé au béret des poissons et marquez des points en vous affrontant au quizz des poissons.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir la faune piscicole des lacs et des rivières (morphologie, noms, régime alimentaire...) exercer sa dextérité, s'amuser !</li> </ul>
<b>Partie de pêche à l'étang</b>	Après avoir monté votre canne et installé votre petit ver au bout de l'hameçon, lancez peut-être quelques grains de maïs pour faire venir les habitants de l'étang du Nay... Au menu : gardons, perches... et sensations garanties !!!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir le matériel du pêcheur et sa manipulation.</li> <li>• Goûter aux joies de la pêche en passant un moment convivial et ludique.</li> </ul>
<b>Le cycle naturel de l'eau</b>	Intro : lecture d'un conte sur le cycle de l'eau. Il faut reconstituer le panneau du cycle naturel de l'eau, pour cela collecte des éléments à travers les stands : évaporation/expérience eau casserole ; condensation-précipitation/jeu du parcours des nuages ; ruissellement/Quizz et enfin infiltration/expérience pots aux différents substrats. Synthèse : mise en place des éléments sur le panneau, et en fonction du temps jeu « retrouvez la place de la condensation les yeux fermés », jeu « transformons nous en cycle de l'eau », fiche bilan personnelle.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir et comprendre l'interminable voyage de l'eau.</li> </ul>

<p>« Préservons l'environnement! »</p>	<p>Intro prise de conscience, chasse aux déchets et relais course du tri sélectif dans les minis poubelles, jeu du recyclage. Art et déchet : fabrication d'un bilboquet à partir de bouteilles d'eau, publicités..., puis on s'amuse avec !</p> <p>Devinettes sur les éléments productifs de gaz à effet de serre et quiz « écod'eau ». Fin : diplôme d'écocitoyens.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisation aux problèmes de pollution actuels et au devenir de la planète. Créer une prise de conscience.</li> <li>• Connaître les principales « familles » de tri. Connaître quelques possibilités de recyclage.</li> </ul>
<p><b>Le jardin du bonheur</b></p>	<p>Ateliers (tournants ou non en fonction de la taille des groupes) :          Découverte des instruments de jardinage : noms, utilisations...,          Ateliers bouturage de plantes d'intérieur          Atelier semis : plantes, légumes...          Jeu de clôture : « du gland au chêne ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir le monde du jardinage,</li> <li>• Comprendre d'où vient la plante, suivre les étapes sa croissance en classe,</li> <li>• Développer un lien sensible avec la terre, se valoriser par le travail effectué.</li> </ul>
<p><b>Mission Pollen</b></p>	<p>Buzzy l'abeille vous appelle à l'aide : antennes sur la tête, partez à la découverte de ses missions quotidiennes !</p> <p>Le ménage de la ruche/le nourrissage des larves/la garde de la ruche/la recherche de fleurs et le butinage...</p> <p>Retrouvez Buzzy en fin d'activité... petit cadeau d'abeille si vous avez bien travaillé !</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir le travail de l'abeille.</li> <li>• Prendre conscience de l'utilité des abeilles au sein de la nature.</li> <li>• Sensibiliser au respect du vivant.</li> </ul>
<p><b>Au pays des ruches</b></p>	<p>Une partie théorique : morphologie de l'abeille, les produits de la ruche, la pollinisation, les piqures... Une partie pratique : photographies en tenue d'apiculteurs, ouverture de la ruche et manipulations pour observer le miel, le pollen, la reine...</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plusieurs objectifs : de la découverte de l'insecte à l'organisation d'une ruche, en passant par d'autres découvertes comme l'utilité pour l'homme des produits de la ruche.</li> </ul>
<p><b>Jeu de piste le Lutin de la vallée</b></p>	<p>Suivez la piste de la vallée du Nay et passez les épreuves : <i>la tenue de camouflage, le ballon de baudruche, le châtaignier, les pieds de la haie plessée, les miracles de la source magique, le jeu</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir un milieu donné, ici la vallée du Nay par le biais de l'imaginaire.</li> </ul>

<p>L'arbre de vie « ARBOR VITA »</p>	<p><i>du sabot.</i> Ces arrêts dans la vallée vous aideront à découvrir tous ses secrets ainsi que ceux des petits lutins qui la peuplent... Reconstituez la phrase mystère à la fin du parcours et ...surprise !!!</p> <p>L'arbre de vie, emblème du monde naturel, est malade : présence de détritrus, peu d'animaux autour... Redonnons-lui sa force et ses couleurs !</p> <p>Pour cela : luttons contre la pollution (ramassage de la pollution et atelier recyclage) ; conduisons nous correctement en forêt (jeu la chartre de bonne conduite du promeneur) ; comprenons la nécessité des arbres pour la vie (jeu des animaux, des arbres et du bûcheron).</p> <p>Après cela, retournons voir notre « Arbor Vita », se porte il mieux ???</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre à s'orienter.</li> <li>• S'amuser !</li> <li>• Sensibilisation aux problèmes de pollution ; connaître les familles de déchets, découvrir ce qu'elles peuvent devenir après le recyclage.</li> <li>• Prendre conscience de l'impact de l'homme dans les milieux naturels et s'interroger sur ses propres habitudes.</li> <li>• Rappel ou découverte (!) du rôle vital des arbres et végétaux qui nous fournissent de l'oxygène.</li> </ul>
<p>Ca bourgeonne au Printemps !</p>	<p>Intro : conte ou histoire et distribution des «cartes collier bourgeons». Observation des bourgeons dans la nature puis dissection et observation à la loupe. Par petits groupes effectuons la statue du bourgeon. Jeu : le memory des bourgeons et l'arbre bourgeons. En fonction du temps, moulages de bourgeons</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir ce qu'est un bourgeon, comment est-il composé, que va-t-il devenir.</li> <li>• Se rendre compte que le bourgeon est différent en fonction des essences d'arbres</li> </ul>
<p>Jeu de piste : les invertébrés aquatiques à travers la vallée</p>	<p>Pour découvrir les habitants cachés du ruisseau et de la mare (sans mettre les pieds dans l'eau), suivez avec attention les directions données ; elles vous mèneront à 8 points précis de la vallée du Nay.</p> <p>A chaque point, récoltez la moitié d'une image d'une petite bête de l'eau, un nom et une information.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir les invertébrés aquatiques de l'eau douce.</li> <li>• S'avoir s'orienter</li> <li>• Passer une agréable ballade au sein de la vallée.</li> </ul> <p>Ps : cette activité peut être complémentaire</p>

<p>Une fois les 24 papiers retrouvés, réunissez ensemble l'image de la petite bête, son nom, ainsi que l'info qui lui correspond.</p>	<p>de la pêche des invertébrés aquatiques de la mare et du ruisseau.</p>
---	--