

« Harmonie et Reliance »



Animations Nature 2022-2023

Contact : De Stommeleir Isaline
0476/33.04.07
isalinedestommeleir@hotmail.com

Pour les enfants de Maternelle :

*Balade au pays des petites bêtes

M1 à M3

Observer à la loupe (forme, nombre de pattes, nombre d'ailes, nombre d'antennes, taille)

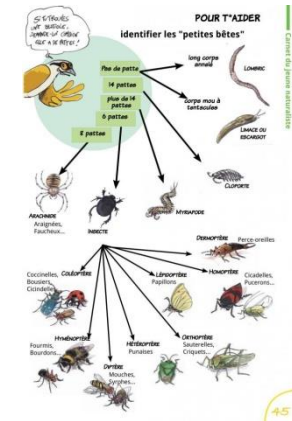
Comment reconnaître un insecte ?

Jeu de classement : insecte/ non-insecte

Détermination sur base de documents, clés de détermination et livres documentaires

Créativité : j'invente mon insecte avec les éléments de la nature.

Jeux sur les modes de déplacement et les super pouvoirs des petites bêtes.



*Promenade de saison : automne, hiver, printemps, été.

M1 à M3

Discussion et jeu autour des saisons, la météo, les vêtements adaptés.

Plaisir d'observer minutieusement, de récolter, de créer, d'imaginer (land art), de ressentir : les couleurs, les fleurs, les arbres, le ciel et la météo, les oiseaux, un nid, un champignon.....

Notion de vivant/ non-vivant.

Création d'un panneau de saison à reprendre en classe ou d'un nuancier de couleurs ou d'une œuvre d'art...



Cette balade est à programmer une fois par saison pour observer les différences et les similitudes.

* Les animaux de la forêt :

M1 à M3

Qui sont-ils ? L'écureuil, le hibou, le cerf, le sanglier, le lièvre, le renard, le loup ...

Par groupes : Création d'une ou plusieurs carte(s) d'identité : anatomie, déplacement, alimentation, habitat, reproduction et famille (mâle, femelle, petit)

Jeu de reconnaissance de leurs formes, traces et empreintes

Créativité : modelage/ peinture/coloriage/origami...



* Les 5 sens à l'aveugle

M1 à M3

Goût : reconnaître le goût d'éléments naturels (fruits et légumes)

Ouïe : reconnaître des chants d'oiseaux/ écouter les bruits de la nature

Toucher : textures d'éléments naturels (doux, piquant, dur, mou, lisse, rugueux...)

Vue : chercher des traces et empreintes d'animaux

Odorat : reconnaître l'odeur d'éléments naturels les yeux bandés



*Sur la piste des champignons

(sortie à faire en automne)

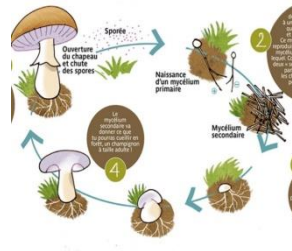
M3

Découvrir ses formes et son anatomie : Modelage, dessin.

Critères d'identification : les classiques, les spéciaux.

Différents modes d'alimentation des champignons (symbiose, parasitisme, saprophytisme)

Cycle de vie (danse du mycélium, comment faire pousser un champignon ?)



*La vie dans la mare

M3

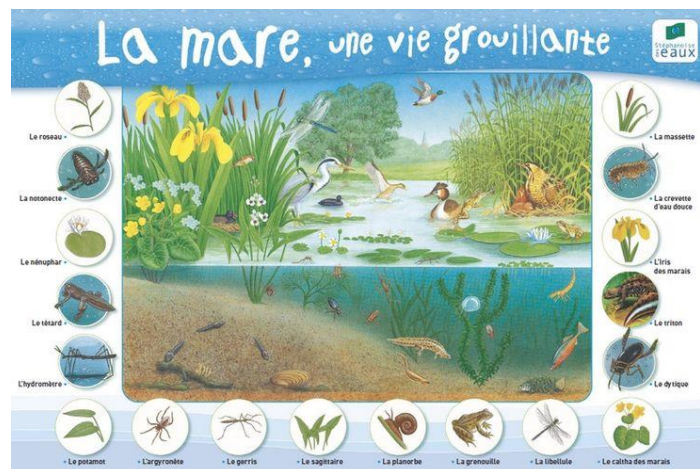
Observation des éléments constitutifs du milieu « la mare » : eau, plantes aquatiques, plantes de bordure - Notion de mare naturelle ou artificielle.

Pêche à l'épuisette

Observation à la loupe (forme, nombre de pattes, nombre d'ailes, taille)

Détermination des petites bêtes sur base de documents et livres documentaires : les larves, les mollusques, les batraciens, les poissons, les crustacés, les araignées, les insectes, les amphibiens

Caractéristiques, mode de déplacement.



*** Qui est Pedro ? Jeu d'énigmes à résoudre sur les oiseaux**

M3

Énigme 1 : Pedro a faim jeux sensoriels pour découvrir les caractéristiques des oiseaux :

Manipulation de divers outils et pinces pour représenter et comprendre les différents types de becs et leur utilité.

Jeu d'association « bec et régimes alimentaires » : granivore, insectivore, frugivore, carnivore, limicole, nectarivore.

Énigme 2 : Pedro chante jeux sensoriels avec son du happeau.

Énigme 3 : Pedro se protège, se déplace et séduit son amoureuse.

Jeux de sacs à toucher pour trouver une plume

Énigme 4 : Pedro se camoufle pour ne pas être vu. Jeu de camouflage

Énigme 5 : Pedro adore l'eau. A quoi ressemblent ses pattes ?

Jeu d'association « pattes, bec, oiseau »



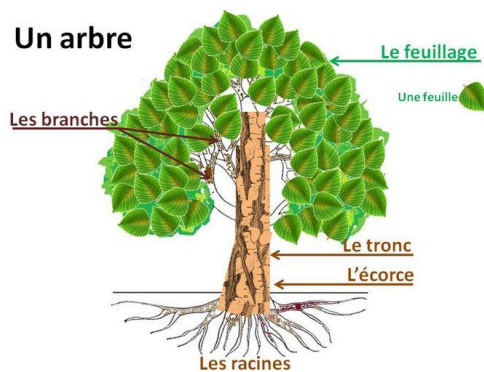
*** L'arbre dans tous ses états...**

M3

Identification des différentes parties : silhouette, tronc, feuillage, fruit

- 1) Laisse toi guider à l'aveugle et ressens son ECORCE (jeu de Colin Maillard des arbres)
- 2) Jeu des miroirs pour observer la CIME
- 3) Détermination à partir du feuillage et autres éléments
- 4) Créativité : Land art ou peinture: Crée ton arbre avec ce que tu trouves autour de toi et représente ses RACINES.

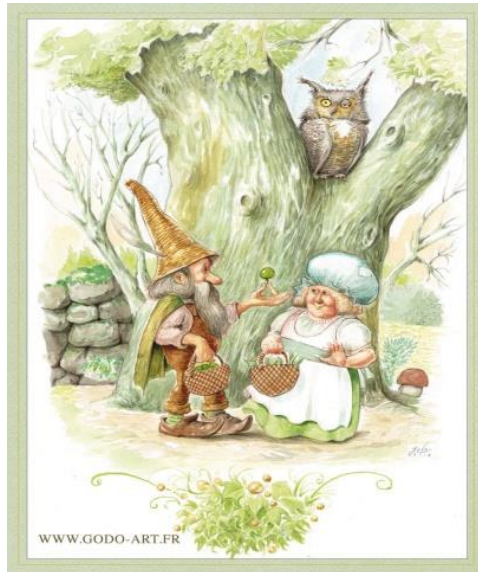
Un arbre



***Les arbres et le petit peuple de la forêt....elfes et lutins**

M3

Voyage dans l'imaginaire, découvrir le houppier, le tronc, les feuilles des arbres, création en terre glaise de petits personnages et d'un décor autour d'un arbre.



***Le tilleul et ses habitants (les gendarmes)**

M3

Éveiller l'intérêt pour le tilleul et l'identifier par ses feuilles, son écorce, ses fruits

Créer, inventer à partir d'éléments naturels

Reconnaitre le gendarme parmi d'autres insectes : observation à la loupe et détermination



***Le renard, Maitre Goupil:**

M3

Régime alimentaire : Création d'un menu

Technique de chasse : « mulotage »

Utilité de sa queue et ses super- pouvoirs



*** Trions nos déchets, c'est bon pour la planète !**

M1 à M3

La princesse du « Pays Pas Propre » nous rend visite pour comprendre comment nous trions nos déchets, elle a besoin de notre aide pcq dans son pays, c'est devenu irrespirable, sale, dégoûtant. Les enfants sont invités à trier toutes sortes de déchets dans les bonnes poubelles.

Création d'affiches de tri à mettre en classe, au réfectoire, dans la cour pour ne plus se tromper :



Pour les enfants de Primaire :

Eco-citoyenneté :

* Mission zéro déchets

P1 à P6

Activité 1 : **Apprenons à trier les déchets:**

Papier/ cartons ; PMC ; verre incolore/ verre coloré, compost, déchets ménagers

L'animatrice apporte tout un tas de déchets à trier.

Possibilité de créer des affiches pour aider au tri au sein de l'école.

Activité 2 : A partir de **quelle matière première**, produit-on le verre, le métal, le papier, le plastique ? **Quel est le trajet de la matière première jusqu'au produit fini ? La route est longue !**

Activité 3 : **Les ressources de la planète ne sont pas inépuisables !**

Nous avons tous un rôle à jouer à un petit niveau.

Si chacun y met du sien, la terre se portera mieux ! Réduisons nos déchets. Agissons !

Comment faire ? Réflexion collective.

Facultatif : pour aller plus loin dans la démarche...

+ Activité de ramassage de déchets dans les rues du village avec pinces et gilet de sécurité (voir avec Brunehaut Transition Citoyenne)

+ Visite au Parc à containers Ipalle.



*Fabrication de cosmétiques maison et naturels :

P4 à P6

Bombe de bain



Shampooing



Dentifrice



Attention : Prix d'achat des fournitures à ajouter.

Chaque enfant repart à la maison avec ses réalisations.

Les oiseaux :

*** Qui est Pedro ? : Jeu d'énigmes à résoudre sur les oiseaux**

P1 à P2

Énigme 1 : Pedro a faim jeux sensoriels pour découvrir les caractéristiques des oiseaux :

Manipulation de divers outils et pinces pour représenter et comprendre les différents types de becs

Jeu d'association « bec et régimes alimentaires » : granivore, insectivore, frugivore, carnivore, limicole, nectarivore.

Énigme 2 : Pedro chante jeux sensoriels avec son du happeau.

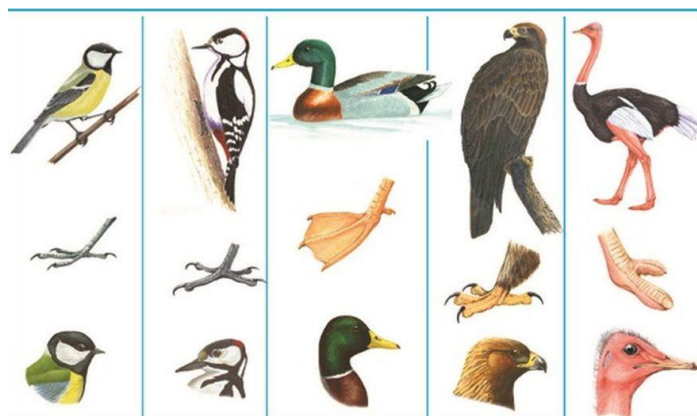
Énigme 3 : Pedro se protège, se déplace et séduit son amoureuse.

Jeux de sacs à toucher pour trouver une plume

Énigme 4 : Pedro se camoufle pour ne pas être vu. Jeu de camouflage

Énigme 5 : Pedro adore l'eau. A quoi ressemblent ses pattes ?

Jeu d'association « pattes, bec, oiseau »



*** Ballade sonore : Les sons de la nature** (sortie à faire en milieu/fin de printemps)

P3 à P6

Marche, écoute active des sons environnants, prise de note, dessins

Classement d'images pour bien différencier les origines du son

Jeu de reconnaissance des chants d'oiseaux, et mémorisation par le corps
(inventer une danse correspondante au son)

Comprendre l'importance des signaux sonores entre animaux et leurs fonctions :

Attirer une femelle, marquer son territoire, maintenir la cohésion dans le groupe, se localiser, s'alerter pour éviter les prédateurs.



*** Fais comme l'oiseau**

P3 à P6

Jeu de devinettes avec photos dans le dos « Qui est-ce ? »

Observation de la structure de différentes plumes à la loupe, découverte de leurs fonctions.

Reconnaissance de chants d'oiseaux

Création d'un «nid » et cycle de vie (jeu de rôle des mésanges charbonnières: oisillons, père et mère)

Facultatif : liens entre l'homme et l'oiseau : réveil, pigeon voyageur, nourriture, aviation

Ou jeu d'équipes sur la migration



***Les rites nuptiaux chez les oiseaux** (sortie à faire en début de printemps)

P2 à P4

Jeu de Memory du plumage nuptial

Jeu d'équipes pour défendre son territoire

Ecoute et reconnaissance de chants d'oiseaux

Jeu de « Parade et danse nuptiale »

Jeu d'offrande de cadeaux



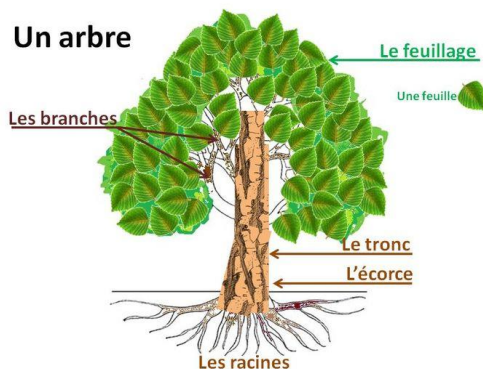
Botanique, la flore de chez nous.

*L'arbre dans tous ses états...

P1 à P6

Identification des différentes parties : silhouette, tronc, feuillage, fruit

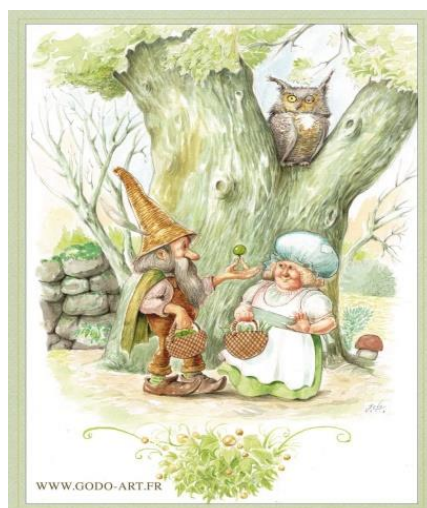
- 1) Laisse toi guider à l'aveugle et ressens son ECORCE (jeu de Colin Maillard des arbres)
- 2) Jeu des miroirs pour observer la CIME
- 3) Détermination à partir du feuillage et autres éléments
- 4) Créativité : Land art ou peinture: Crée ton arbre avec ce que tu trouves autour de toi et représente ses RACINES.



*Les arbres et le petit peuple de la forêt....elfes et lutins

P1 à P2

Voyage dans l'imaginaire, découvrir le houppier, le tronc, les feuilles des arbres, création en terre glaise de petits personnages et d'un décor autour d'un arbre.



*Le tilleul et ses habitants (les gendarmes)

P1 à P4

Éveiller l'intérêt pour le tilleul et l'identifier par ses feuilles, son écorce, ses fruits

Créer, inventer à partir d'éléments naturels

Reconnaitre le gendarme parmi d'autres insectes : observation à la loupe et détermination



*Le pissenlit, une mauvaise herbe ?

P3 à P6

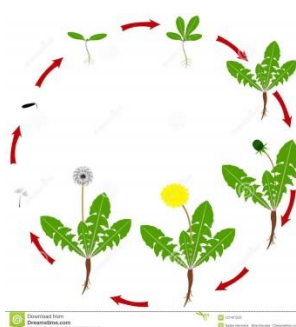
Sensibilisation à la biodiversité sauvage

Observation de plantes sauvages à la loupe: vocabulaire botanique

Fiche technique à remplir

Adaptation des plantes dans la nature/ Lien entre morphologie et contexte du milieu dans lequel vit la plante

Comprendre l'influence des saisons sur le cycle de la plante (Cycle de vie Croissance)



Les champignons.

***Sur la piste des champignons**

(sortie à faire en automne)

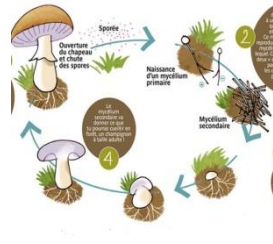
P1 à P4

Découvrir ses formes et son anatomie : Modelage, dessin.

Critères d'identification : les classiques, les spéciaux

Différents modes d'alimentation des champignons (symbiose, parasitisme, saprophytisme)

Cycle de vie (danse du mycélium, comment faire pousser un champignon ?)



Zoologie, la faune de chez nous.

Les animaux du jardin

*Balade au pays des petites bêtes

P1 à P3

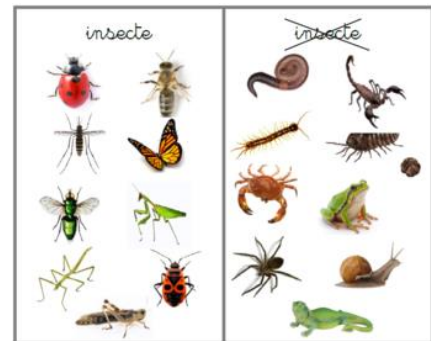
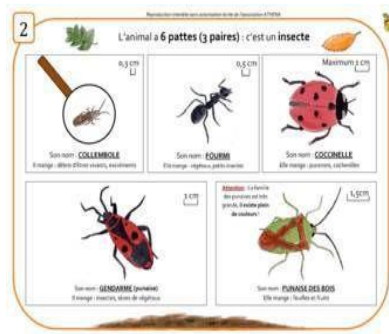
Observer à la loupe (forme, nombre de pattes, nombre d'ailes, nombre d'antennes, taille)

Comment reconnaître un insecte ?

Jeu de classement : insecte/ non-insecte

Détermination sur base de documents et livres documentaires

Jeux sur les modes de déplacement et les super pouvoirs des petites bêtes.



*Le hérisson, un ami au jardin. (sortie à faire en automne)

P1 à P4

Recherche des petites bêtes (chaîne alimentaire),

Maquette d'un jardin accueillant pour le hérisson,

Construction d'un nichoir pour le hérisson,

Créativité : hérisson d'argile et de nature/ fresque collective, méditation/visualisation



*La chauve – souris, même pas peur !

P1 à P4

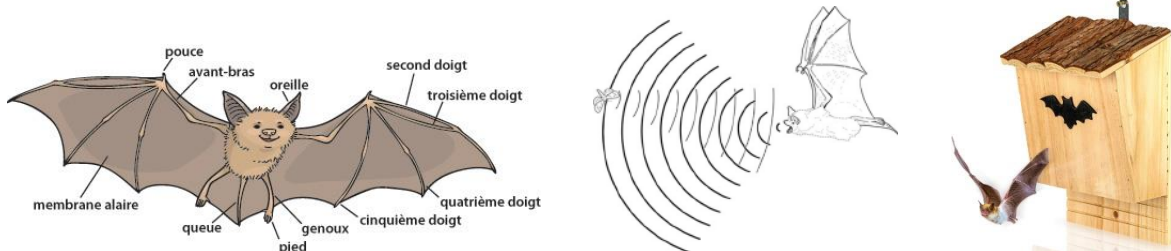
Anatomie

Mode de vie nocturne

Utilité

Mode de déplacement (jeu sur l'écholocalisation),

Créativité : confection d'un mobile chauve-souris / d'un abri en bois



*Les abeilles domestiques et sauvages. La pollinisation et les pollinisateurs.

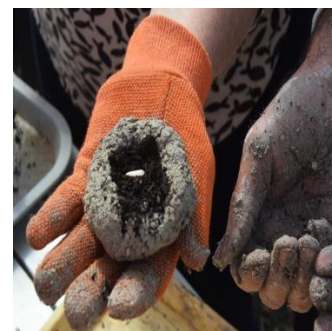
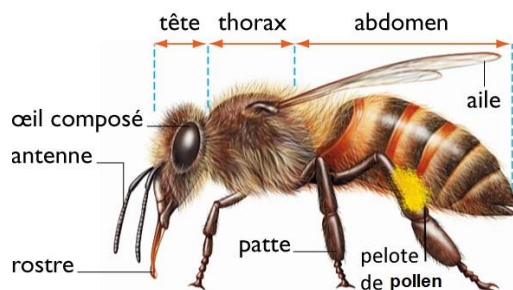
P1 à P4

Morphologie d'une abeille

Différences entre abeilles sauvages et domestiques

Jeu de rôle sur la pollinisation, parcours sur les menaces qui pèsent sur les abeilles.

Construction d'un hôtel pour abeilles solitaires/ confection de bombes de graines de fleurs mellifères



(sortie à faire au Printemps ou en été)

Les animaux des plans d'eau

*La grenouille du « Professeur Tourneboule ».

P1 à P3

Observation, caractéristiques des amphibiens, grenouille ou crapaud,

Mode de déplacement, cycle de vie.

Parcours d'épreuves et d'énigmes pour trouver des indices pour reconstituer le livret du « Professeur Tourneboule ».



(sortie à faire au Printemps)

Proposition : Aide à la traversée des batraciens le long de la route vers leur point de reproduction lors de leur migration printanière. (en soirée, avec les parents)

*La vie dans la mare

P1 à P6

Observation des éléments constitutifs du milieu « la mare » : eau, plantes aquatiques, plantes de bordure - Notion de mare naturelle ou artificielle.

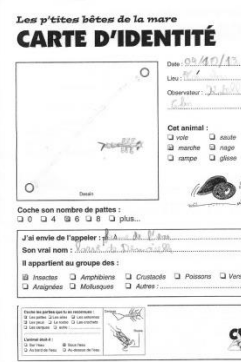
Pêche à l'épuisette

Observation à la loupe (forme, nombre de pattes, nombre d'ailes, taille)

Détermination des petites bêtes sur base de documents et livres documentaires : les larves, les mollusques, les batraciens, les poissons, les crustacés, les araignées, les insectes, les amphibiens

Caractéristiques, mode de déplacement.

Réalisation d'une carte d'identité de sa petite bête : écriture et dessin.



Les saisons.

***Promenade de saison : automne, hiver, printemps, été.**

P1 à P3

Discussion et jeu autour des saisons, la météo, les vêtements adaptés.

Plaisir d'observer minutieusement, de récolter, de créer, d'imaginer (land art), de ressentir : les couleurs, les fleurs, les arbres, le ciel et la météo, les oiseaux, un nid, un champignon..... tout ce qui se trouve sur le chemin.

Notion de vivant/ non-vivant.

Création d'un panneau de saison à reprendre en classe ou d'un nuancier de couleurs ou d'une œuvre d'art...



Cette balade est à programmer une fois par saison pour observer les différences et les similitudes.

La forêt.

*** Les animaux de la forêt :**

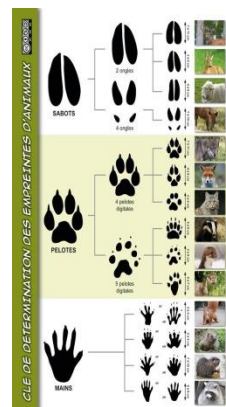
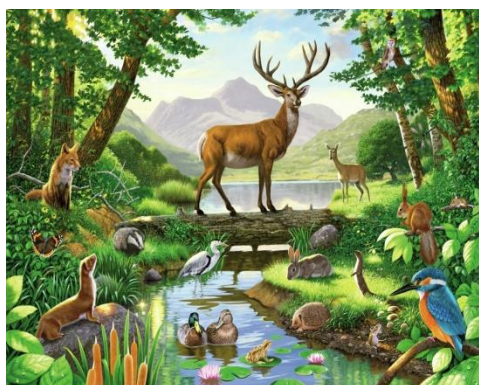
P1 à P3

Qui sont-ils ? L'écureuil, le blaireau, le cerf, le sanglier, le lièvre, le renard, le loup, les mustélidés

Par groupes : Création de cartes d'identité : anatomie, déplacement, alimentation, habitat, reproduction et famille (mâle, femelle, petit)

Jeu de reconnaissance de leurs formes, traces et empreintes

Créativité : modelage, peinture, coloriage



***L'écureuil roux, ce qui le menace et son rôle pour la forêt.**

P1 à P4

*Dessiner d'après la description physique de l'animal encore inconnu
Recherche d'indices/infos pour réaliser la fiche d'identité de l'écureuil,
Alimentation, utilisation de casse-noix, observation de traces (empreintes, restes de repas)
laissées par l'écureuil, comprendre les menaces pour l'écureuil roux.*



***Les mustélidés : Hermine - Belette - Putois - Blaireau - Fouine - Martre des Pins- Loutre**
P3 à P5

Caractéristiques générales d'un Mustélide de Belgique

Mode de vie

Reconnaître les 7 Mustélidés sauvages de Belgique

Jeu de mémoire et de concentration

Dessin coopératif et naturel basé sur l'interprétation d'une description/ parcours d'obstacles/ recherche d'indices



*Mission : Approcher le loup. Loup y es-tu ? Que fais-tu ?

P3 à P5

Jeux d'équipes afin de découvrir le mode de vie du loup et en avoir moins peur !

Son régime alimentaire, notion de prédation et de chaîne alimentaire, technique de chasse, utilité de l'animal pour la biodiversité.

-Camouflage et jeu d'approche : Découvrir comment être un bon observateur de la nature.

-Jeux sensoriels (concentration) : Ressentir la nature par l'odorat, l'ouïe et la vue.

-Défi en équipes : création de chaînes alimentaires.



*Le renard, Maître Goupil

P1 à P2

Régime alimentaire : Quelle proportion - Création d'un menu

Technique de chasse : « mulotage »

Utilité de sa queue et ses super- pouvoirs



***« Si le renard m'était conté »**

P3 à P6

Le renard dans la littérature, l'origine de son nom, ses caractéristiques, ...

Notion de chasse

Grand jeu : Chasse au trésor (savoir s'orienter avec une carte)

La place du renard dans l'écosystème (prédateur, notion de carnivore opportuniste)



***Herpétologie : Les reptiles**

P4 à P6

Jeu de plateau du Projet de Conservation (PdC)

Carte d'identité des 7 espèces présentes en Wallonie: 3 serpents et 4 lézards,

Principe de thermorégulation chez les reptiles.

*Les régimes alimentaires, les principaux prédateurs, l'hibernation chez les reptiles et les types d'abris
(Construction d'un abri)*



Les 5 sens.

***Les 5 sens à l'aveugle, identifier ses ressentis**

P1 à P3

*Goût : Reconnaître le goût d'éléments naturels (fruits et légumes)
Identifier les notions d'acide/ amer/ sucré/ salé*



*Ouïe : Reconnaître des chants d'oiseaux/ écouter les bruits de la nature
Trouver l'origine d'un son et se déplacer vers celui-ci (orientation spatiale)*



*Toucher : Reconnaître les textures d'éléments naturels (doux, piquant, dur, mou, lisse, rugueux...)
Création d'un parcours sensoriel (pieds nus)
Collin- Maillard des arbres*



Vue : Chercher des traces et empreintes d'animaux, apprendre à les identifier/ observer de loin avec des jumelles/ photographier



Odorat : Reconnaître l'odeur d'éléments naturels à l'aveugle



Fruité	Floral	Végétal	Boisé	Empyreumatique	Épicé	Fermentaire	Animal	Minéral	Chimique
abricot	œillet	herbacé	balsa	cacao	cake	brioche	cuir	craie	alcool
pomme	rose	buis	pin	pain grillé	miel	mie de pain	foufure	fer	rance
figue	violette	poivron	cèdre	pain d'épices	nougat	biscuit	gibier	iode	pétrole
cerise	lilas	humus	résine	tabac	cannelle	levure	venaison	Pierre à fusil	goudron
cassis	jasmin	romarin	vanille	thé	cardamome	cire d'abeille	jus de viande	silex	chlore
fraise	camomille	champignon	eucalyptus	café	poivre	beurre	musc		soufre
mûre	tilleul	truffe	chêne	caramel	girofle	bonbon anglais	faisané		œuf pourri
noisette	verveine	sous-bois	santal	torréfié	thym		bouc		colle
banane	géranium	menthe	teck	fumée	laurier				carton mouillé
litchi	muguet	basilic	sous-bois	brûlé	réglisse				vinaigre

Modalités pratiques :

Les descriptifs des animations sont donnés à titre indicatifs et varient en fonction de chaque groupe, selon l'âge, le niveau et le nombre de participants.

Lieu : Cour de l'école, prairie, jardin, bois, au bord d'un point d'eau...

Tarif : 90 euros pour la classe (HTVA) maximum 20 enfants

Durée : +/- 3h (donc à prévoir en matinée de 9h à 12h).

Réservation : De Stommeleir Isaline

0476/33.04.07

isalinedestommeleir@hotmail.com