



LES ANIMAUX DE LA FORÊT

Élaboration: Krystyna Rózga

Âge des participants: 5-7 ans

Durée de l'activité: 2 heures

Objectifs généraux:

Développer la conscience écologique de l'enfant

Créer une image positive du monde naturel

Développer la créativité et le travail en groupe

Objectifs spécifiques:

- Familiariser les participants avec les caractéristiques des espèces animales que l'on peut rencontrer dans les forêts européennes
- Développer la capacité à travailler en groupe grâce à la coopération et au soutien mutuel
- Développer la motricité fine à travers la création d'une œuvre artistique

Méthodes:

- jeux de mouvement
- travaux artistiques

Mots clés:

Animaux, forêt, animaux sauvages

Matériel:

- un lecteur audio
- des livres, des poèmes, des chansons sur les animaux présents dans les exercices
- des cartes avec des indices et des animaux
- des tableaux représentant un décor forestier pour chaque participant
- des illustrations d'animaux de la forêt
- une boîte emballée dans des sacs et du papier gris/cadeau
- la boîte contient des fournitures artistiques (peinture/pâte à modeler/fil de fer créatif...)
- des céréales et des pois mélangés dans un grand ou plusieurs petits saladiers
- des pincettes - une pour un groupe de deux participants
- un livre sur les animaux de la forêt et leurs aventures



DÉROULEMENT

1) INTRODUCTION (10 minutes)

Tous les participants reçoivent un tableau représentant un décor forestier. L'animateur demande ce qui est absent dans ce paysage. Les participants déduisent qu'il manque les animaux.

L'animateur demande quels sont les animaux qu'on peut rencontrer dans la forêt.

De nombreuses réponses sont données et notées au marqueur sur le tableau. L'animateur essaie de regrouper les réponses par règne animal: mammifères, oiseaux, amphibiens, reptiles, poissons. L'animateur propose aux participants de rechercher différents animaux, essaie de créer une impression d'aventure commune et présente les informations de manière à ce que les enfants aient l'impression de partir en excursion dans la forêt.

Les participants vont maintenant prendre part à 8 jeux consacrés à différents animaux. Les animaux peuvent être choisis librement. Vous trouverez ci-dessous une proposition de jeux consacrés aux espèces suivantes: renard, cigogne, loup, sanglier, pivert, chevreuil, lièvre, chouette.

Avant chaque tâche, il est utile de lire un extrait du livre, un poème ou de mettre une chanson en lien avec l'animal, afin d'indiquer aux participants de quel animal il s'agira.

Après chaque tâche, les participants reçoivent une illustration de l'animal, qu'ils peuvent coller sur leur tableau.

2) LE RENARD (15 minutes)

Après avoir deviné qu'il s'agit du renard, l'animateur demande quelles sont les caractéristiques associées à cet animal. Les renards sont rusés, rapides et savent se faufiler.

Les participants s'assoient en cercle. Au premier tour, l'animateur est un renard qui cherche un terrier. Il marche autour du cercle au rythme de la musique. Lorsque la musique s'arrête, il touche l'épaule de la personne à côté de laquelle il se trouve et fait le tour du cercle en courant. La personne touchée le poursuit: une course pour trouver une place libre s'engage alors. Celui qui s'assoit le plus rapidement gagne, celui qui arrive deuxième devient le nouveau renard.

Le jeu se répète autant de fois qu'il y a de participants désireux d'incarner le renard. À la fin du jeu, tout le monde reçoit une image du renard.

3) LE LOUP (10 minutes)

Après avoir deviné qu'il s'agit du loup, l'animateur demande quelles sont les caractéristiques associées à cet animal. Les loups vivent en meutes, sont des chasseurs, sont intelligents.

Les participants reçoivent des illustrations avec des indices et des animaux - dans une version plus simple, il peut s'agir de cartes représentant des animaux et leurs habitats. La tâche consiste à associer les animaux et les traces qu'ils laissent. Lorsque toutes les traces sont correctement associées, les participants reçoivent une image du loup.



4) LE LIÈVRE (10 minutes)

Après avoir deviné qu'il s'agit du lièvre, l'animateur demande quelles sont les caractéristiques associées à cet animal. Les lièvres sont rapides, craintifs, ils vivent dans les champs. Un parcours d'obstacles est installé devant les participants: slalom, course sur une planche d'équilibre, passage au-dessus et en dessous, saut... Plus les obstacles sont intéressants et le parcours varié, mieux c'est.

Chaque participant, tel un lièvre, doit franchir le parcours d'obstacles. Les autres participants l'encouragent, et lorsqu'il arrive au bout (ou à mi-parcours, pour plus de dynamisme), le suivant commence.

5) LE SANGLIER (15 minutes)

Après avoir deviné qu'il s'agit du sanglier, l'animateur demande quelles sont les caractéristiques associées à cet animal. Les sangliers sont forts, parfois dangereux, ils creusent le sol. Les participants s'assoient en cercle et commencent à se passer un colis - une boîte emballée plusieurs fois. Le colis passe de mains en mains au son d'un poème ou d'une musique - lorsque le silence se fait (à la fin du poème ou de la musique), la personne qui tient le paquet retire la couche supérieure. Le jeu se termine lorsque le groupe a déballé la boîte.

Ensemble, ils ouvrent la boîte qui contient du matériel artistique, nécessaire pour la tâche suivante.

6) LE CHEVREUIL (25 minutes)

Après avoir deviné qu'il s'agit du chevreuil, l'animateur demande quelles sont les caractéristiques associées à cet animal. Les chevreuils sont agiles, craintifs et herbivores.

À l'aide du contenu de la boîte qui a été déballée, les participants créent des œuvres d'art: des bouquets. Il peut s'agir:

- de peintures grand format
 - d'œuvres réalisées à l'aide de papier crépon
 - d'œuvres réalisées à l'aide de pâte à modeler
 - d'œuvres réalisées à l'aide de fils métalliques créatifs
- et autres.

Les travaux réalisés sont des souvenirs pour les enfants, ils peuvent les emporter chez eux.

7) LA CIGOGNE (10 minutes)

Après avoir deviné qu'il s'agit de la cigogne, l'animateur demande quelles sont les caractéristiques associées à cet animal. Les cigognes fréquentent les champs, se tiennent souvent sur une seule patte et migrent vers des pays chauds pour l'hiver.

Les participants, répartis en groupes de trois, sautent jusqu'au fond de la salle sur une jambe et reviennent en sautant sur l'autre. Chaque groupe est encouragé par les autres participants. La course est répétée jusqu'à ce que tous les participants aient eu la possibilité d'y prendre part.



8. LE PIVERT (10 minutes)

Après avoir deviné qu'il s'agit du pivert, l'animateur demande aux participants quelles sont les caractéristiques associées à cet animal. Les piverts sont les médecins des arbres, ils tapent contre un tronc d'arbre pour en extraire les insectes dont ils se nourrissent.

Les participants reçoivent des haricots mélangés à du gruau. Ils disposent d'un temps limité (par exemple 5 minutes) pour séparer les haricots du gruau à l'aide d'une pincette. Il y a une seule pincette par groupe de deux - les enfants doivent se concerter et échanger l'outil.

9. RÉSUMÉ (20 minutes)

L'animateur encourage les participants à coller sur leurs tableaux les images d'animaux qu'ils ont obtenues.

Il demande aux participants de s'asseoir en cercle et lit un livre choisi qui raconte les aventures des animaux de la forêt.

