

RÉÉDITION

Le Fichier de jeux nature

Jouer !

Un enfant passe le plus clair de son temps à jouer. C'est normal. Cela contribue à son développement intellectuel, sensoriel, affectif, physique...

Par ailleurs, élément fondamental de la pédagogie active, le jeu est un excellent moyen pour apprendre

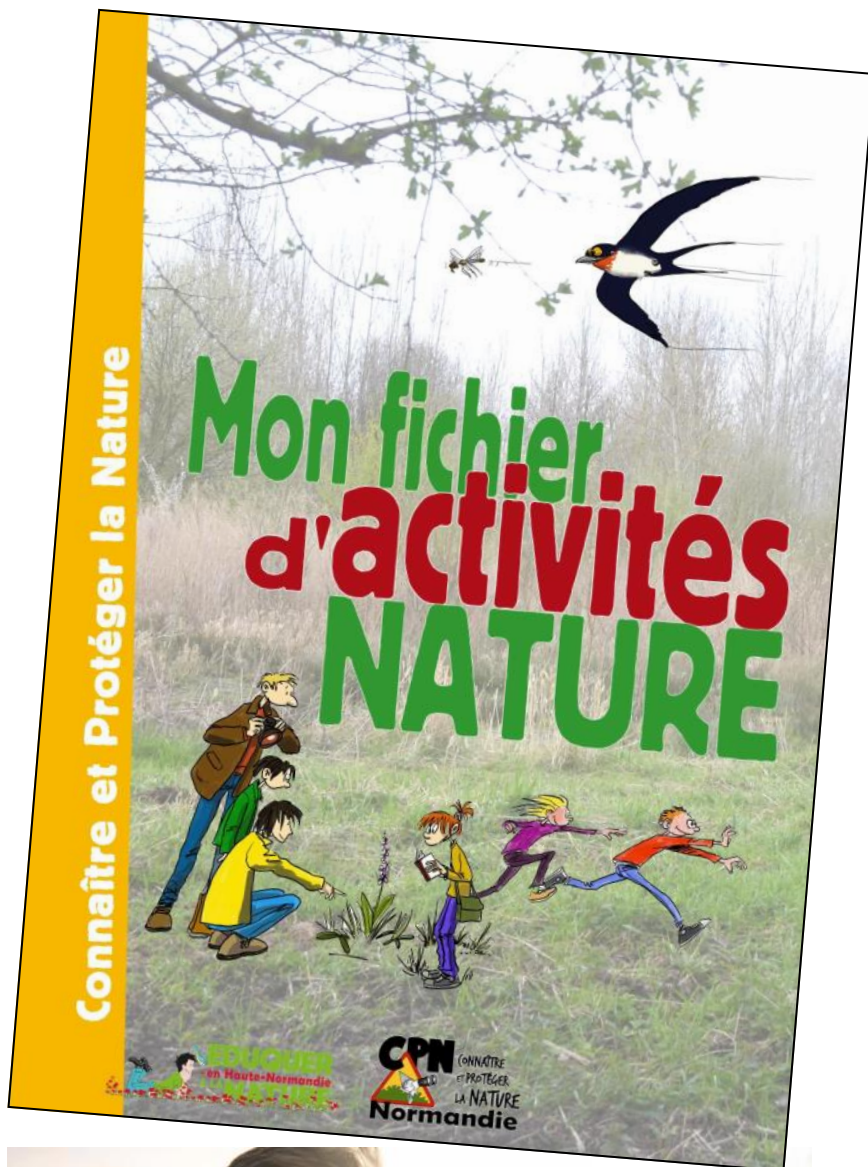
Jouer dehors !

Aujourd'hui, il est reconnu que les enfants sont de moins en moins dehors. Résultat : cette carence de contact avec la nature semble bien avoir des conséquences sur la santé et le développement de l'enfant ! Faire jouer les enfants dehors, dans la nature est donc une pratique à (re-)développer massivement.

Un fichier pour tous types d'éducateurs

Animateurs nature, animateurs de clubs, enseignants, parents... sont les artisans de l'éducation à la nature des enfants dont ils ont la charge. Or, un artisan a besoin d'outils. Vous avez en main un fichier de jeux qui rassemble les activités fondamentales pratiquées par tous ces éducateurs à la nature.

Edité par le Réseau des CPN de Normandie et le Collectif "Eduquer à la Nature"



10 bonnes raisons d'emmener les enfants jouer dans la nature

1 Les enfants jouent de plus en plus devant un écran et de moins en moins dans la nature

2 La nature est un lieu d'apprentissage et d'épanouissement pour l'enfant

3 Le contact avec la nature est bénéfique sur le plan de la santé mentale et physique

4 L'enfant doit "vivre dehors" pour y cultiver un lien, un attachement, une certaine empathie avec la nature

5 L'enfant doit "connaître" la nature qui l'entoure pour comprendre les enjeux de préservation et agir plus tard en citoyen éclairé

6 La plupart des enfants ont un attrait "naturel" pour la faune et la flore, certains sont même passionnés par la nature ; offrons-leur la possibilité d'assouvir leur passion. Ils deviendront peut-être naturalistes !

7 Les activités nature sont très faciles à mettre en œuvre, ne demandent pas de compétences exceptionnelles ni un matériel coûteux

8 La nature est partout et (normalement) d'accès assez facile

9 Aller dans la nature, c'est gratuit !

10 La nature est source de plaisir, d'émerveillement et de bien-être. N'en privons pas les enfants !

Sommaire des activités

1 La chenille aveugle	31 Bataille Trouvaille
2 Mon ami mon arbre	32 Apprentis botanistes
3 Le concert de la nature	33 Insectes au naturel
4 Palette de couleurs	34 Nom de nom !
5 Mettez-vous au parfum !	35 Concours d'ornithologues
6 L'affaire est dans le sac !	36 22, v'la l'hiver !
7 Devinette goût	37 Faire son petit nid
8 Micro piste	38 La chasse aux trésors
9 La forêt miniature	39 Mission naturaliste
10 La forêt aux 1000 visages	40 Le jeu des explorateurs
11 Land art	41 Chauve-souris contre papillon de nuit
12 Aïe coup !	42 Chenilles mimétiques
13 Manque de pots...	43 Le mime de l'arbre
14 Capteur de rêves	44 La fée Chlorophylle
15 Le tableau naturel	45 Qui suis-je ?
16 Le sentier des objets camouflés	46 Le grand festin
17 Béret nature	47 Pyramide écologique
18 Corbeaux corneilles	48 La toile de vie
19 Le théâtre des animaux	49 Planète étrangère
20 L'arche de Noé	50 Naturel ? Pas naturel ?
21 Devinez l'animal	
22 Le jeu des animaux	
23 L'animal mystère	
24 La chimère	
25 Le jeu du photographe	
26 Dans le cadre	
27 Balade à pile ou face	
28 Mémo-rallye	
29 Dominos nature	
30 Kim nature	



Les types d'activités

Les activités décrites dans ce fichier sont classées par type d'approche (voir ci-dessous). Mais la plupart des activités relèvent de plusieurs approches en même temps. L'approche dominante a été retenue pour ranger les activités dans le sommaire et pour compléter, un petit graphique précise les différentes approches de l'activité sur chacune des fiches.

- Sensorielle ou sensible
- Artistique
- Ludique
- Naturaliste
- Conceptuelle

Les activités de ce fichier sont issues :

- Des ouvrages qui font référence depuis des années en animation nature (et dans ce cas, la source est citée) mais souvent éparpillés et parfois difficiles à trouver
- De l'expérience des clubs CPN et des structures du Collectif "Eduquer à la Nature"

ACTIVITÉ 14

CAPTEUR DE RÊVES



Principe de l'activité

Les participants utilisent des éléments naturels (bois, feuilles, plumes...) trouvés sur le terrain et réalisent un capteur de rêves

Public

5 à 15 participants de 5 ou 6 ans à adultes

Matériel

Des sécateurs, de la ficelle, des rubans, de la laine, éventuellement des perles de couleurs

Déroulement

Présentation

Lisez la légende ci-contre qui explique l'origine des capteurs de rêves. Allez juste après dans la nature à la recherche d'éléments naturels : plumes, fruits secs, graines, coquilles...

Fabrication

Le cercle : chaque participant taille dans du noisetier ou du saule (par exemple) une fine brindille bien souple d'environ 60 à 70 cm. Il forme un cercle maintenu fermé par une ficelle. Il redonne une forme bien circulaire au cercle obtenu qu'il recouvre d'un ruban.

La toile : avec de la ficelle ou du ruban, il forme des rayons (au nombre de 8 si on se conforme à la légende). Chacun réalise sa décoration à sa guise, au gré de sa fantaisie en ajoutant ses éléments glanés dans la nature. On peut ajouter des perles. Le capteur de rêves s'installe alors dans son habitation, si possible dans l'entrée, ou à la fenêtre.



Objectifs

- Développer la créativité, l'imagination, susciter l'émerveillement

Approches



La légende du capteur de rêves

C'est l'histoire amérindienne de Asibikaashi (l'araignée) qui aide Wababoshon, un jeune garçon bien connu dans le terroir des Ojibwés à ramener Güis (le soleil) à son peuple. Asibikaashi construisait sa toile chaque nuit avant l'aube de façon à pouvoir capturer les premiers rayons du soleil. Asibikaashi prenait aussi soin de protéger des mauvais rêves comme elle le fait encore aujourd'hui. Quand le bonjour de mal le dépassait, Asibikaashi se levait et venait alors mères, sœurs et grand-mères appeler elles aussi le soleil. Les enfants couraient pour protéger leurs enfants. Elles confabulaient les crochets avec des baguettes de saule mouge et utilisèrent du tendon de cerf pour tisser la toile. Les capteurs de rêves furent toujours une forme d'art qui représentait Güis, le soleil. La toile ronde qui représentait Güis, le soleil, elle pouvait retenir les cauchemars en ne laissant passer que les rêves. Vous remarquerez qu'il n'y a pas de rayon au centre de la toile car c'est par le centre que les rêves passent. Les cauchemars qui les bons rêves passent. Les capteurs de rêves ont alors 8 points de contact avec le cercle en référence aux 8 points de l'araignée. Traditionnellement, on place une petite plume pour que celle-ci bouge dans l'air. Si jamais vous rencontrez Asibikaashi, l'araignée, n'en ayez peur, car elle vous protège. Travail sur www.artindian.com



ACTIVITÉ 27

Balade à pile ou face



Principe de l'activité

Vous partez en balade mais l'itinéraire n'est pas fixé... Il sera tiré à pile ou face à chaque changement de direction !!!

Public

6 à 20 participants de 8 ans à adultes

Matériel

Aucun si ce n'est la musette avec les boîtes-loupe et les bons guides habituels.

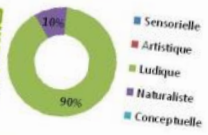
Déroulement

Déroulement : Vous avez décidé d'une balade dans une forêt ou un petit bois que vous connaissez bien. Le lieu doit présenter des chemins bien tracés, de façon à constituer un itinéraire. Vous êtes prêts à partir et vous annoncez la règle des déplacements. A chaque fois que le chemin présente une possibilité de changer de direction (à droite, à gauche...), c'est le hasard qui guidera vos pas !!! Cueillez une feuille dans un arbre. Faites constater que le recto et le verso sont bien distincts. Annoncez alors : "Recto, on va à droite.. Verso on va à gauche". Au milieu du groupe, lancez de très haut la feuille qui va

Objectifs

- Prendre du plaisir à la balade improvisée
- Etre au contact de la nature
- Goûter l'aventure

Approches



tournoyer dans l'air jusqu'au sol : alors, recto ou verso ? Ou plutôt : A droite ou à gauche ? Dans le cas d'une intersection (possibilité d'aller à droite, à gauche et tout droit), faites un double tirage ...



ACTIVITÉ 33

Apprentis botanistes



Principe de l'activité

Une balade en forêt conduit à découvrir les plantes forestières sous toutes les coutures...

Public

4 à 20 participants de 10 ans à adultes

Matériel

Des petits panneaux
Des étiquettes autocollantes que vous avez préparées
Une grande feuille à dessin

Déroulement

Préparation

Etablissez un petit parcours en forêt sur lequel vous êtes sûr de rencontrer un certain nombre de plantes en fleur. Repérez-les en posant au pied un panneau portant un numéro. Quand vous avez dressé la liste des plantes du parcours, établissez pour chacune d'elles un descriptif d'un certain nombre de critères (de votre choix) :

- Son nom vernaculaire
- Son nom scientifique
- Sa couleur
- Sa taille
- Sa fleur
- Ses propriétés
- Une anecdote

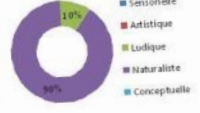
Vous préparez alors une enveloppe par critères contenant les descriptifs de toutes les plantes, petits papiers ou étiquettes autocollantes. (Inspirez-vous du tableau de la page suivante).



Objectifs

- Développer les capacités d'observation
- Acquérir du vocabulaire botanique
- Comprendre la notion de critère
- Acquérir des connaissances sur les plantes communes

Approches



Déroulement

Présentez la balade et le sujet du jeu : les fleurs des bois. Constituez autant d'équipes que d'enveloppes.

Chaque équipe se voit attribuer une enveloppe. Au cours du trajet, dès qu'un joueur aperçoit un panneau, vous rassemblez les joueurs. Procédez à l'observation de la plante. Ensuite, chaque équipe choisit dans son enveloppe l'étiquette qu'elle croit correspondre à la plante.

Sur une grande feuille, vous faites coller les étiquettes. Ainsi, de plante en plante, vous obtenez un tableau tel que celui de la page suivante, construits avec l'ensemble des équipes.

