



# Approche sensorielle

*Avant d'avoir une relation intellectuelle avec ce qui l'entoure,  
l'enfant le découvre avec ses sens.*

## La chenille

### Matériel

- bandeaux ou masques dont les trous pour les yeux sont obturés
- corde (facultatif)

### Déroulement

Lors de la toute première découverte de la mare, prévenez les élèves que vous leur avez préparé une surprise. Placez les enfants en file indienne et distribuez à chacun un bandeau à placer sur les yeux. Demandez-leur de s'accrocher aux épaules de chaque enfant placé devant ou placez-les à intervalles réguliers le long d'une corde que vous allez tirer pour mener la file. Doucement cheminez jusqu'aux abords de la mare ; laissez un moments d'écoute avant de retirer le bandeau puis partagez la surprise de se retrouver au bord d'une mare et les impressions de chacun.

## Photopiste

### Matériel

- photographies prises sur le site

### Déroulement

Au préalable de cette activité, vous aurez pris des photos de différents endroits et de différents types (plans rapprochés, vue d'ensemble (buisson, plante, souche, angle de vue particulier de la mare, berges...) de l'espace mare.

Le thème des photos peut introduire l'exploration d'un sujet donné (plantes, bêtes, différents milieux).

Seuls ou par deux les élèves recherchent l'endroit où a été prise la photo que vous leur remettez. Une fois que tous les groupes ont identifié le lieu, celui-ci est validé après discussion par l'ensemble des groupes.

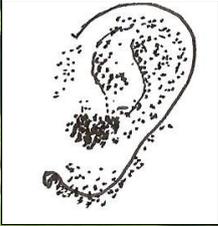
## Les objets insolites

### Matériel

- 10 objets (fournitures scolaires, matériel d'observation ou ustensiles de cuisine...)
- supports, feuille de papier, crayons

### Déroulement

Dans l'espace de découverte, ici les abords de la mare, disposez à l'abri des regards indiscrets, ça et là, le long du chemin de circulation, les 10 objets insolites, "n'ayant rien à faire sur le site. Les élèves chemineront le long du parcours matérialisé ou pas. Pour les plus petits, demandez-leur de repérer sans les ramasser les objets insolites, et de les garder en mémoire. Pour les plus grands, munir chacun d'un support, d'une feuille de papier et d'un crayon, et demandez-leur de dessiner ou de nommer les objets en question. Discussion collective finale sur les trouvailles insolites.



## Les sons de la mare

### Matériel

- enregistrements sonores d'ambiances
- lecteur d'enregistrements

### Déroulement

Procurez-vous des CD ou cassettes audio d'ambiances sonores de la nature. Réalisez un montage de quelques séquences très courtes. Après écoute, faites retrouver aux élèves les sons de la mare.  
*(voir également les ambiances sonores proposées en fin de bibliographie)*

## Conte au bord de la mare

Si vous aimez raconter des histoires, choisissez une histoire de circonstance que vous aimez.  
Plusieurs ouvrages sur les contes nature existent. *(Voir la bibliographie sur les contes et le fichier contes )*

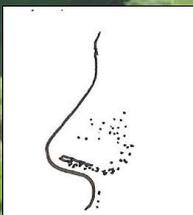
## Carte sonore

### Matériel

- supports
- feuilles de papier
- crayons

### Déroulement

Pour les plus petits contentez-vous de faire fermer les yeux et demandez aux élèves de lever la main à chaque son entendu pendant 20 secondes. Chacun est invité ensuite à reproduire un son entendu et émet l'hypothèse de l'auteur de ce son. On peut utiliser les onomatopées pour reproduire les sons.  
Pour les plus grands, feuille de papier et crayon permettront d'établir une carte individuelle des sons.  
Une croix placée au centre de la feuille matérialisera l'élève, en haut de la croix ce qu'il entend devant lui, en bas, ce qu'il entend derrière lui ... etc...loin de la croix, un son très éloigné, près de la croix un son tout proche.  
Chaque son sera représenté par une onomatopée et les élèves représenteront par un dessin l'auteur de ce son.  
Un échange collectif permettra d'établir une carte complète ou presque du site.  
*(voir fiche carte sonore)*



## Approche sensorielle

### Kim odeur

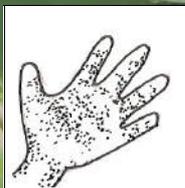
#### Matériel

- petites boites type "boite pellicule photos"
- batonnet

Prélevez quelques échantillons de plantes que vous écrasez dans plusieurs pots à l'aide du batonnet.

Faites sentir et demandez aux élèves de préparer les mêmes parfums.

Ensuite, chacun peut inventer à sa guise un parfum de son choix avec les éléments de sa composition.



## Approche sensorielle

### Kim toucher

#### Matériel

- petits sacs de toile ou tissus
- batonnet

Récoltez quelques éléments naturels des abords de la mare (jonc, feuille de consoude, bourgeon de saule, caillou...) que vous placez dans des petits sacs de toile.

1/ Après avoir plongé la main dans le sac chaque élève doit retrouver l'élément identique.

ou 2/ Faire toucher chaque contenu de chaque sac et demander aux élèves de décrire par un mot l'objet sans le nommer : sa forme, sa texture...

## Jeux d'évaluation

<b>Le relais mare</b>	Durée : 20'	intérieur/extérieur
<b>Concept illustré</b> faune ou flore, les espèces, la locomotion (nageur/marcheurs) la respiration (aquatique, aérienne), régime alimentaire (herbivore/carnivore)	<b>Matériel</b> Autant d'images ou photos des espèces abordées (plantes ou d'animaux) que d'enfants	
<b>Déroulement</b> Former deux équipes ayant pour mission de ramener dans leur équipe la totalité des images ou photos du thème donné par le meneur de jeu (ex : invertébrés carnivores et invertébrés herbivores, détritivores). Disposez les images/photos bien en vue au sol, plus ou moins loin des 2 équipes. Placez-vous vers les images, pour aiguiller les participants en cas de difficulté, et donnez le signal de départ. Les numéros 1 de chacune des équipes se précipitent chercher leur image respective, et retournent donner le relais, en tapant dans la main du numéro 2 et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les images soient ramassées. Une bonne manière d'allier dépense physique et réflexion sur des notions abordées. Après vérification, la revanche peut être menée en inversant les cartes à ramener.		



voir fiche activité A4 (cycle 1) pour fabriquer un memory des bêtes et plantes de la mare

<b>Mémory</b>	Durée :	extérieur
<b>Concept illustré</b> les espèces de la faune et de la flore	<b>Matériel</b> images ou photos des espèces en double exemplaire	
<b>Déroulement</b> Disposez les paires d'images ou photos face cachée, en les mélangeant. Il s'agit de retrouver les cartes par paires. A tour de rôle chacun tentera de retrouver les paires. Si les cartes retournées ne sont pas identiques, au tour du joueur suivant ; si on a tiré des cartes identiques, on rejoue. Gagne celui qui a constitué le plus grand nombre de paires. Variante : on peut demander d'associer les noms aux cartes pour avoir le droit de les gagner.		



## Jeux d'évaluation

Voir fiches d'identité de petites bêtes de la mare T1 dans dossier technique

<b>Qui suis-je ?</b>	Durée : 15'	extérieur
Concept illustré caractéristiques physiques et comportementales des espèces	Matériel images ou photos d'animaux et de plantes	
<b>Déroulement</b>		
<p>Distribuez sans les montrer les images/photos. Celles-ci seront attachées dans le dos à l'aide des pinces à linge ou d'épingles. Par deux pour les plus grands et à tour de rôle, il s'agit de poser des questions sur son animal afin de le deviner. Les réponses aux questions se feront par oui ou par non. Avec les plus petits, chacun posera les questions au groupe.</p>		



Le jeu **Qui suis-je ?** peut être suivi par le jeu de **la toile de vie**

<b>Toile de vie simplifiée</b>	Durée : 20' à 30'	extérieur
Concept illustré chaîne alimentaire et relations des espèces entre elles et avec le milieu	Matériel corde	
<b>Déroulement</b>		
<p>Suite au jeu "qui suis-je ?", vous pouvez annoncer qu'il est l'heure du repas : chacun va devoir se nourrir. Délimitez le terrain de jeu. On mange une proie quand on la tient par la main droite. On ne peut manger qu'une seule proie ; exceptionnellement les plantes peuvent courir. Après quelques minutes de jeu, arrêtez-le et corrigez les erreurs. En fin de jeu étudiez ensemble les chaînes ainsi constituées : celui-ci mangé par celui-là, qui d'autre aurait pu le manger ? Profitez-en pour redéfinir les termes de proies, prédateur, superprédateur, herbivore, carnivore... Imaginez divers phénomènes venant perturber ces chaînes alimentaires : extinction d'un superprédateur, disparition de certains végétaux après une pollution.</p>		



## Jeux d'évaluation

<b>Toile de vie</b>	Durée :	extérieur
Concept illustré chaîne alimentaire et relations des espèces entre elles et avec le milieu	Matériel corde	
<p>Mise en situation : la toile de vie pour mettre en évidence la complexité des liens Lors de cette activité, chaque enfant joue le rôle d'un élément du milieu « mare » : animal, végétal, minéral. Un premier enfant arrive dans le milieu « mare » et tient le bout d'une corde : il annonce son nom. Puis un deuxième, un troisième,.... viennent s'y accrocher en annonçant son nom et la relation qu'il trouve avec un ou des éléments du réseau. Ceci jusqu'à former une toile complexe. On ne s'intègre au réseau qui se forme que si l'on se sent concerné par une ou des relations. Exemple : je m'intègre au réseau parce que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- je mange tel élément du réseau</li> <li>- je suis mangé par tel élément du réseau</li> <li>- j'utilise tel élément pour me percher et attirer une femelle</li> <li>- j'utilise tel élément pour construire mon nid</li> <li>- j'utilise tel élément pour me cacher</li> <li>- j'utilise tel élément pour y pondre mes œufs</li> </ul> <p>Il ne s'agit donc pas que de relations alimentaires. En fin d'activité, un élément perturbateur (l'adulte), tels une pollution chimique, le prélèvement d'une espèce (pêche), ... arrive : une espèce (ou des espèces) se sent(ent) affectée(s) par cette perturbation. Elle disparaît du réseau et donc lâche la corde. Tous les éléments, qui étaient reliés à elle, disparaissent à leur tour et lâchent la corde : petit à petit, tout le réseau est démonté puisque dans un écosystème tout est lié.</p>		



## Jeux d'animaux

<b>Larve de dytique et larve de libellule</b>	Durée : 15'	extérieur
Concept illustré connaissances sur le milieu de la mare	Matériel de quoi matérialiser les 2 camps	
<p align="center"><b>Déroulement</b></p> <p>Formez deux équipes disposées en ligne face à face, à 1 pas l'une de l'autre. Une équipe de larves dytique et une équipe de larves de libellules.</p> <p>Lancez, de manière bien audible sous forme d'affirmation une vérité ou une phrase erronée sur la mare et ses habitants. Si c'est vrai, les dytiques attrapent les libellules (qui se réfugient dans leur camp (ligne à 10 mètre derrière eux). Si c'est faux, les libellules poursuivent les dytiques pour les attraper. Dytiques ou libellules attrapés deviennent l'animal de l'autre camp. Rappeler régulièrement qui attrape qui, puisque les joueurs attrapés changent de camp.</p>		



<b>Dytique et têtard</b>	Durée : 10 à 20'	extérieur
Concept illustré prédation	Matériel	
<p align="center"><b>Déroulement</b></p> <p>Délimiter le terrain de jeu. Élire plusieurs dytiques affamés (2 à 3) qui vont dévorer les têtards. Les têtards peuvent se libérer en passant sous les jambes des joueurs immobilisés quand ils sont mangés. Comptez-les rescapés en fin de partie. Renouvelez les dytiques au bout de quelques minutes.</p>		



<b>Le béret</b>	Durée : 20'	extérieur
Concept illustré Animaux/végétaux, les espèces (faune ou flore), les différents mode de locomotion, le régime alimentaire, le type de respiration...	Matériel des cartes d'animaux ou de plantes	
<p align="center"><b>Déroulement</b></p> <p>Deux équipes avec un même nombre de joueurs, se font face, et se répartissent autant de numéros qu'il y a de joueurs dans chacune des équipes. Les cartes des animaux ou des plantes sont placées au sol à égale distance des 2 équipes.</p> <p>Le meneur de jeu appelle à chaque fois un numéro de joueur et la carte à ramener dans son camp, sans se faire toucher par l'adversaire : il peut s'agir du nom d'un animal ou d'une plante si vous travaillez sur les animaux et végétaux, ou d'un animal carnivore ou herbivore, si vous voulez évaluer cet aspect du travail; ou encore, un animal rampant ou nageant ou volant. Dans tous les cas, il s'agit de ramener la carte (la bonne) sans se faire toucher. Comptabiliser les points jusqu'à 10. Une revanche et la belle peuvent être organisées.</p>		

# Jeux d'évaluation

Fiche jeu  
J2

<b>Le relais</b>	Durée : 20'	extérieur
Concept illustré espèces et milieux	Matériel des cartes faune ou flore	
<b>Déroulement</b>		
<p>Deux équipes alignées sur une ligne de départ. Au signal, le premier de chacune des équipes parcourt un itinéraire plus ou moins long (10 à 20m) en fonction de l'âge des joueurs pour prélever la carte à ramener dans son équipe : il peut s'agir de cartes animaux/végétaux, d'un groupe d'animaux (amphibiens, oiseaux, punaises aquatiques), ou d'animaux carnivores ou herbivores, si vous voulez évaluer cet aspect du travail; ou encore, d'animaux rampants ou nageants ou volants. A chaque retour, les joueurs passent le relais au suivant.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui a réussi à ramener les "bonnes" cartes en un temps record.</p>		



<b>Air, eau, terre</b>	Durée : 15'	extérieur
Concept illustré espèces et milieux	Matériel craie ou foulards	
<b>Déroulement</b>		
<p>Matérialisez au sol les zones Air, Eau et Terre autour de l'aire de jeu. Ensuite à haute voix, donnez le nom d'un animal. A son nom, les joueurs se précipitent dans l'une des zones sensée être le lieu de vie de l'animal, avant le retentissement (4/5") du coup de sifflet (ou d'appeau). Les joueurs n'ayant pas rejoint une des 3 zones sont éliminés ainsi que ceux qui se sont trompés. Ils peuvent appeler à leur tour un animal de la mare.</p> <p>C'est l'occasion de reparler de chaque animal qui côtoie la mare.</p>		



Voir fiche d'identité cistude T2.6 dans le dossier technique pour la biologie de la Cistude

<b>La cistude découvre la mare</b>	Durée : 25'	extérieur
Concept illustré tout est lié dans la nature	Matériel grande corde	
<b>Déroulement</b>		
<p>Racontez l'histoire de la tortue cistude qui rejoint la mare et rencontre un tas de plantes et d'animaux. A mesure que vous racontez l'histoire les joueurs saisissent un à un la corde et prennent l'identité d'un animal ou d'une plante que vous mentionnez. Autant de personnages que d'élèves. Une fois que vous avez distribué une plante ou un animal à chacun des enfants, mettez en scène l'arrivée d'un problème : comblement, pollution, circulation routière. Les enfants ferment les yeux et celui qui incarne l'eau s'assoit et du même coup tous les enfants qui sentent la corde tirée s'assoient également. Après discussion sur les dégradations que subissent les milieux, mettez en lien avec les répercussions subies par toutes les espèces. La disparition d'une espèce, peut aussi entraîner la disparition d'autres espèces.</p>		