



L'Ecole de la campagne et de la forêt

1. Fantôme d'halloween

Objectif : développer la créativité.

Matériel : feuilles (platane, érable...), pinceaux, peinture acrylique ou bombe, marqueur noir.

2. Land'art

Objectif : s'initier à une forme d'art originale en lien avec la forêt

Développer la créativité développer le contact avec la nature

Matériel : Sac, seau d'eau, bac de terre argileuse pelle torchons photo de land art, appareil photo.

Déroulement : Définir le Land 'art (art éphémère utilisant le cadre et les matériaux de la nature. Former des petits groupes. Inviter chaque groupe à aller ramasser des éléments naturels qui serviront à leur création (branches mortes, feuilles au sol, fruits, graines, cailloux.). Place ensuite à la création. Chaque groupe réalise une œuvre dans un périmètre et un temps donné avant de le présenter aux autres et de la photographier.

3. Masque de la forêt

Objectif : Développer la créativité. Initier à l'art du camouflage et du mimétisme.

Matériel : carton (réaliser des patrons), photos (animaux, arbres), paire de ciseaux, papier blanc épais, fil élastique, colle, matériaux naturels (plumes, écorces.)

4. Mobile feuille

Objectif : Apprendre à reconnaître différentes essences en utilisant la clé de détermination des feuilles. Développer la créativité.

Matériel : Feuilles des arbres, clé de détermination, argile, papier sulfurisé, rouleaux pâtisserie, planche à découper, cordelette / raphia, cutter.

Déroulement : Choisir une feuille. Découper un morceau d'argile adapté à la taille de la feuille. Malaxer jusqu'à en faire une boule. Etaler la boule sur une planche à découper sur env. 3mm d'épaisseur. Poser la feuille de l'arbre, superposer une feuille de papier sulfuriser, passer le rouleau à pâtisserie pour marquer l'empreinte. Aller doucement en appuyant bien. Soulever délicatement le papier pour vérifier le marquage. Avec le cutter, découper la pâte en forme de cercle ou autre et faire un trou avec un crayon.

5. Quizz écorces

Objectif : apprendre à connaître et identifier différentes essences d'arbre.

Matériel : Plaque de bois avec les morceaux d'écorces collées. Chaque plaque est identifiée avec une lettre. Réaliser un livret jeu sur la reconnaissance des écorces. Pour aller plus loin ajouter les graines et fruits de ces arbres.

Exemples de description :

- a. Le chêne : mon écorce est rugueuse, les fissures de mon écorce ne sont pas toujours droites, mon écorce est très crevassée, mon écorce est épaisse.
- b. Le bouleau : mon écorce est lisse, mon écorce a des petites fissures horizontales, mon écorce est fine, mon écorce est blanche.
- c. Hêtre : mon écorce est lisse, mon écorce est généralement très peu fissurée, mon écorce est grise, mon écorce est fine.
- d. Douglas : mon écorce est lisse, mon écorce est pustuleuse, mon écorce se crevasse avec l'âge. Mon écorce est marron rouge.

6. Memory du forestier

Objectif : mémoriser, associer les feuilles aux fruits et apprendre à les reconnaître. Savoir utiliser une clé de détermination.

Matériel : Carte de jeux à réaliser et imprimer et plastifier.

Déroulement : Dans un premier temps, étaler toutes les cartes face visible. Maître d'un côté celle avec les feuilles et de l'autre celle avec les fruits. Indiquer aux enfants quelques particularités pour les aider à les reconnaître et à les associer. En conservant les 2 groupes, retourner les cartes et mélanger les avant de les étaler face cachée. Le but du jeu est de faire des paires en associant chaque feuille à son fruit. Chacun à leur tour les enfants vont tirer une carte dans chaque tas et tenter de refaire les paires point au début c'est le hasard ensuite c'est la mémoire et de l'emplacement de la carte qui permet aux enfants de refaire les associations. Ils peuvent s'aider des clés de détermination.

7. Jeu sur les graines

Préparation du matériel : 2 bols, des glands, pincettes en bois, 1 chronomètre, une ardoise, une craie.

Déroulement : le jet des chaînes arrive à déplacer 30 glands en 10 secondes. À l'aide d'une pince imitant le bec d'un oiseau, déplacez du bol rempli au bol vide un maximum de gland en 10 secondes. Comptez le nombre de glands déplacés et inscrivez le résultat sur l'ardoise.

8. Boîte à toucher

Objectif : Les capacités sensorielles de points le toucher. Manipulez des éléments naturels ou issus de la production bois.

Matériel : réaliser des cartes représentant des éléments de la nature ou des objets en bois.

Déroulement : à l'aide des différentes cartes défilent les enfants doivent retrouver uniquement par le toucher des éléments naturels ou des objets cachés dans la boîte qui sera le plus rapide.

9. Mon petit arbre

Objectif : connaître et identifier 4 essences d'arbres.

Matériel : feuilles aiguilles de 4 essences (le hêtre, le chêne, le pin, l'érable)

Fruit : gland, écaille de pin, samares, faînes.

Morceaux d'écorce ou morceaux de branches coupé en 2 de ces mêmes essences

Raphia

Colle

Support cartonné A5

Déroulement : scindez la classe en 2 point puis constituez 2 groupes au sein de chaque demi classe point attribuer une essence totem à chaque groupe. Vérifiez que la classe connaît les différentes parties de l'arbre (racine, tronc, branche, feuilles). Chaque membre, d'un même groupe doit recréer son arbre totem en collant les différents éléments qu'il le constitue.