

# LES ANIMATIONS EEDD DU PARC AMAZONIEN DE GUYANE





## ÉDITO

L'Éducation à l'Environnement et au Développement durable (EEDD) est une des missions fondamentales du Parc Amazonien de Guyane. La charte du Parc fait état de cet engagement au travers d'une de ses sous-orientations visant à «sensibiliser les populations et les usagers à la préservation de l'environnement». La stratégie EEDD 2018/2020 du Parc Amazonien de Guyane prévoit ainsi la «construction et/ou mise à disposition d'outils pédagogiques adaptés» ainsi que le «renforcement des compétences des agents de l'équipe opérationnelle EEDD de l'établissement». Dans ce cadre, un volontaire de service civique, Juliette BENTH a travaillé durant 9 mois, à la mise en place d'outils pédagogiques en EEDD à destination des agents du Parc Amazonien et de ses partenaires. Le présent classeur des animations est un fruit de ce travail important.

Ingrid HERMITEAU

Coordinatrice EEDD au Parc Amazonien

## INTRODUCTION

Le classeur des animations EEDD est un outil de référence à la disposition des techniciens d'animation et animateurs EEDD du Parc Amazonien de Guyane. Il recense et décrit les différentes animations développées et testées au cours du temps par les agents du Parc dans les délégations. Il permet ainsi de capitaliser et de mutualiser des méthodes et des supports adaptés au contexte local, qui valorisent les ressources, les connaissances et les patrimoines naturels et culturels du territoire. Il apporte également différents outils pour guider les agents dans la mise en place, le suivi et l'évaluation de leurs animations. Ce classeur a enfin vocation à susciter les échanges d'expériences entre animateurs. Il pourra évoluer et s'enrichir des améliorations ou nouvelles animations qui seront développées à l'avenir dans les délégations.



# CONTENU DU CLASSEUR

## UNE MÉTHODOLOGIE POUR PRÉPARER UNE ANIMATION

Qui présente les différentes étapes à suivre pour mettre en place d'animations

1. Préparation d'un cahier des charges
2. Rédaction d'une fiche animation
3. Faire une évaluation de l'animation
4. Fiche mémo sécurité

## DES SUPPORTS D'ANIMATIONS :

Composé de fiches d'activités et d'animations détaillées portant sur différents thèmes (nature, déchets, eau, agricultures).

- Fiches activités : elles peuvent être associées dans une logique de progression dans un même thème en fonction de vos publics et objectifs.
- Fiches animations : dont vous pouvez vous inspirer

3

## UNE CLÉ USB

- un tableau récapitulatif plus détaillé
- les supports des activités à imprimer et si possible à plastifier
- l'ensemble des fiches
- des fiches vierges pour la création de nouvelles animations/ activités
- des ressources sur les différentes thématiques



**L'utilisation de la clé USB doit être uniquement pour le stockage des animations et des documents relatifs à l'EEDD et ne doit pas être pour un usage personnel**

# PRÉPARER UNE ANIMATION

## 1- LE CAHIER DES CHARGES :

Le cahier des charges de l'animation met à plat toutes les données de départ (contraintes matérielles, durée...). Ce cahier des charges est un préalable indispensable avant de commencer toute conception. En sautant cette étape, vous seriez très vite confronté à des questions sans réponses et des problèmes d'organisations.

### RÉFLÉCHIR AU CONTENU DE L'ANIMATION

En identifiant un thème (ex : eau, déchets, biodiversité, patrimoine culturel, etc.) ou un lieu d'intérêt (ex : sentier du belvédère à Saül, château d'eau, bord du fleuve, etc.)

### DÉFINIR LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Le rôle de l'animateur est de créer du lien entre le groupe de participants et les choses à découvrir.

- Objectif de savoir : concerne l'apport de connaissances
- Objectif de savoir être : touche plus intimement la personnalité
- Objectif de savoir faire : vise à l'acquisition de méthodes, de gestes, des techniques

### IDENTIFIER LE LIEU

Ce sera un milieu naturel, une salle de classe, un tukusipan, une ferme, une entreprise... en fonction de la nature de l'animation. Le choix du site est très important, il contribue pour beaucoup à la réussite de l'animation. Il doit répondre à l'objectif de l'animation et être en adéquation avec le type de participants que vous allez animer. La connaissance précise du site est un atout pour réussir votre animation, il faut alors relever les principaux points d'intérêt et dangers potentiels du site. Pour les animations qui se déroulent à l'extérieur, il faut prévoir un lieu de replis en cas d'imprévu (ex: météo capricieuse, chablis sur un sentier, etc.).

### EFFECTUER UN DIAGNOSTIC

Pour collecter des informations sur le thème / le site on peut effectuer :

- une recherche documentaire (la clé USB EEDD regorge de ressources sur différentes thématiques, internet, le site du PAG, les documents à votre disposition, etc.)
- se rendre sur le site : pour préparer l'itinéraire et par précaution il faut y retourner la veille pour s'arranger du bon état et de la sécurité du site (ex: chablis, nid de guêpe, etc.)
- utiliser les ressources humaines.

### LA DURÉE

La durée de l'animation doit être définie dès le départ, en fonction de l'âge des participants. Dans le cas des enfants en temps scolaire, l'idéal est de disposer d'une journée complète en alternant temps d'apprentissages structurés et temps de découvertes qui vont permettre de créer des liens affectifs entre les enfants et les adultes.

### ÉCHÉANCE DE CONCEPTION DE L'ANIMATION

L'important est de connaître la date de votre première animation avec un groupe pour être bien prêt!



# UN EXEMPLE DE CAHIER DES CHARGES

## CONTENU DE L'ANIMATION

Le Parc Amazonien en partenariat avec la commune de Saül va mettre en place un Atlas de la Biodiversité Communale (ABC). Ce projet va consister à réaliser un inventaire de la faune et de la flore autour du bourg de Saül avec l'appui des scientifiques par des missions d'inventaires et des habitants par des projets de sciences participatives. Le but est de mieux connaître la biodiversité de Saül pour améliorer la préservation et la valorisation de son patrimoine naturel.

Une réunion-ateliers à destination des habitants de la commune se tiendra pour lancer le projet d'ABC, ils seront invités à venir échanger sur leurs attentes, besoins et questions. Une animation est aussi proposée pour les enfants qui sera une sorte d'introduction à toutes les animations qui vont se dérouler durant les 3 ans du projet. L'animation intégrera des activités axées sur les trois groupes identifier comme prioritaires dans l'ABC : les champignons, les escargot et les amphibiens; tout en utilisant une approche scientifique et ludique.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- sensibiliser les élèves à l'importance des petites bêtes
- faire découvrir les 3 groupes prioritaires : les champignons, les escargot et les amphibiens
- utiliser 3 sens différents : le toucher, l'ouïe et la vue
- initier à la reconnaissance des différentes espèces des groupes
- découvrir des méthodes d'inventaires

## LIEU

la maison des jeunes de Saül avec un espace couvert et ouvert

## DIAGNOSTIC

- document : projet atlas de la biodiversité communale de Saül du Parc Amazonien
- guide sonore des amphibiens
- livre les escargots de Guyane
- photographie champignons de Guyane photothèque Ajaris

## DURÉE

environ 2 heures en même temps que la réunion

## ÉCHÉANCE

pour la réunion de lancement de l'Atlas de la Biodiversité Communale de Saül

# PRÉPARER UNE ANIMATION

## 2-FICHE ANIMATION

Les activités sont les différents temps qui se succèdent au cours de l'animation en suivant un fil conducteur. Chaque ligne du tableau sera caractérisée par une activité qui sera ensuite décrites dans les autres colonnes (messages, objectifs, matériel etc.). + importance d'alterner les activités temps calmes (ex: contes, coloriage etc.) ou actifs.

### OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

La question clé pour rédiger les objectifs spécifiques est : **POURQUOI ?** Pourquoi est-ce que je veux faire passer ce message ? Il se rapporte aux participants. On commencera par des objectifs simples que l'on pourra complexifier progressivement en veillant à l'intérêt et à la compréhension des participants.

### MESSAGE

La question clé de cette colonne est : **QUOI ?** Qu'est ce que je veux dire ? C'est une phrase clef, claire et compréhensible. Plus votre message est simple, plus vous avez de chance qu'il soit bien compris et retenu. Il a toujours un sens d'accueil, il donne le ton, il plante le décor.

### TECHNIQUE D'ANIMATION

La question clé pour remplir cette colonne est : **COMMENT ?** Par quelles méthodes, par quels moyens, avec quelles astuces et outils pédagogiques vais-je faire passer mes messages aux participants ? C'est le moment d'exploiter toute votre créativité et votre imagination, d'inventer des activités, de reprendre des jeux, de penser à des expériences, de mener des enquêtes, de vous mettre en situation de création...

### DURÉE DES ACTIVITÉS

Le temps consacré à chaque activité est défini à l'avance ; bien sûr nous ne sommes pas à quelques minutes près... La durée de l'attention est variable selon les âges et les participants. La durée moyenne des séquences devrait être de 15 à 20 minutes.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Vous pouvez utiliser le matériel à disposition dans la boîte à outils, celui des différentes activités sur la clé USB à imprimer ou encore du matériel de récupération.



# UN EXEMPLE DE FICHE ANIMATION



## FICHE ANIMATION EEDD PAG

**Nom et thème de l'animation :** animation réunion de lancement ABC Saül – découverte des groupes prioritaires

**Date et horaires :** 13/03/2018 16h30 à 18h30 Lieu : maison des jeunes de Saül

**Nombre de participants et niveau scolaire ou classe d'âge :** 12 élèves du CP au CM2

**Nom et contact de l'enseignant :** .....

**Partenaires et intervenants:**.....

N°	Nom de l'activité	Objectifs de l'activité	Messages	Technique d'animation	Durée	Matériel
1	Conte Avéline la sorcière farceuse	Capter l'attention et sensibiliser sur l'importance des petites bêtes	Que devient le royaume quand la sorcière Avéline part avec toutes les petites bêtes ???	Conte en créole	5'	
2	Reconnaissance du Dendrobates à tapirer	acquérir des connaissances sur les techniques d'étude des espèces et l'obtention de données scientifique par capture marquage recapture	Identifiez les dendrobates à partir d'une base de données	Observation - Reconnaissance visuel – dialogue	30'	- Planches dendrobates - classeur
3	Clé de détermination des grenouilles	Acquérir des connaissances sur une technique de reconnaissance des espèces – acquérir des connaissances sur les grenouilles de Saül	A partir de la carte « qui suis-je ? » identifier votre grenouille à l'aide de la clé de détermination	Observation – recherche - dialogue	20'	- clé de détermination - fiche « qui suis-je ? »
4	Cycle de vie du Dendrobates à tapirer	Comprendre les différentes étapes du cycle de développement du Dendrobates à tapirer	Remplacez les magnets dans le cycle de développement du Dendrobates	Observation – dialogue - logique	10'	Magnets stade de vie du dendrobate
5	Reconnaissance des chants des grenouilles	Découvrir et connaître les différents chants des grenouilles	A partir des graphiques trouvez à quelles grenouilles appartient le chant	Ecoute - recherche	15'	- chants des grenouilles - sonogramme
6	Boite à deviner	Reconnaître les escargots par le touché	Plongez votre main dans la boite à deviner et trouvez le plus d'escargot	Touché – recherche	20'	- boite à deviner
7	Les champignons	Découvrir la diversité morphologique des champignons	Que voyez-vous sur ces images ?	Observation - dialogue	15'	- fiches champignons
8	Le moustique et la grenouille	Découvrir le régime alimentaire de la grenouille		Conte en créole	5'	

# PRÉPARER UNE ANIMATION

## 3- ÉVALUER L'ANIMATION

Lors de la construction de l'animation, des objectifs à atteindre et les moyens pour y parvenir ont été fixés, on situe dans le temps et l'espaces les étapes de réalisations. L'évaluation va mettre en relation un constat de départ et un constat d'arrivée, mesurer l'efficacité de l'action poursuivie et vérifier que les objectifs fixés ont été atteints. L'évaluation est donc une action de prise de recul de réflexion sur une animation afin de comprendre et/ou d'en améliorer les développements.

### POURQUOI ÉVALUER ?

- **Pour mesurer l'efficacité** : conformité du projet aux objectifs assignés : sa mesure est directement liée aux choix initiaux des objectifs qui doivent être soigneusement prévus d'avance et hiérarchisés
- **Pour améliorer le fonctionnement** : confronter les résultats du projet aux moyens mis en œuvre : une meilleure organisation peut permettre d'obtenir les mêmes résultats à moindre coût.
- **Pour donner du sens** : relier les actions et les orientations politiques et / ou stratégiques.
- **Pour produire du changement.**

### QUOI ÉVALUER ?

- **La conception de l'animation**
- **Le déroulement**
- **Les effets de l'animation**

### COMMENT ÉVALUER ?

- **En se référant à la situation initiale ou aux objectifs définis**
- **En formulant des hypothèses** : quelle progressions sont attendues suite à l'animation ?
- **En cherchant des indicateurs** : voir la fiche suivi des animations

### POUR ALLER PLUS LOIN :

- Livret ressources : évaluer en éducation à l'environnement par le graine Rhône alpes
- Fiche thématique de l'IFREE n°22 : l'évaluation dans l'éducation à l'environnement





## UN EXEMPLE D'ÉVALUATION DE L'ANIMATION

Évaluation issue du compte rendu de l'animation :

Satisfaction des participants : l'animation a été bien appréciée par les enfants, qui ont joué le jeu pour toutes les activités. Même certains parents ont observé les activités.

Conception des outils pédagogiques : concernant les activités créées et utilisées pour la première fois, il y a quelques améliorations à faire notamment en ce qui concerne la pérennisation des outils. Les différentes fiches pourraient être plastifiées pour être réutilisées plus souvent. La clé de détermination des grenouilles pourrait être réorganisée sous forme de grande bache par exemple qui sera plus facile d'installation. Les différentes activités correspondaient bien aux niveaux des participants (cycle 2 et 3), les plus jeunes se faisaient aider par les grands. Les outils des activités sur les escargots et les champignons doivent être

Déroulement des activités : il y a eu un bon enchaînement et lien entre les différentes activités, les enfants ont apprécié que ce soit les temps actifs ou calmes.

# 1) AGRICULTURE ET ALIMENTATION



### Objectifs

- Apprendre le vocabulaire agricole de façon ludique
- Appréhender les besoins des plantes
- Avoir un récapitulatif des éléments de base pour faire du compost

### Déroulement

Un joueur choisit une image. Le ou les autres joueurs vont essayer de deviner l'image que le premier joueur a choisit en posant des questions dont les réponses seront soit « oui » soit « non ». Par exemple, le joueur A choisit la poule. Les autres joueurs peuvent lui demander « est-ce que tu es un animal ? » puis « est-ce que tu habites dans la forêt ? » « Est-ce que l'on te mange ? »... au fur et à mesure des réponses ; le joueur B retourne les images qui ne correspondent pas.

Variantes :

- A et B choisissent chacun une image ; chacun pose une question à l'autre à tour de rôle. L'objectif est de deviner l'image en de l'autre joueur en premier;
- A choisit une image, les autres joueurs doivent deviner son image en moins de 6 questions.

### Remarques et retour sur expérience

### Caractéristiques

**Thème :** Agriculture

**Mots clés** agriculture, horticulture, compostage, déchets verts

**Public :** 8 à 16 ans



Intérieur ou extérieur



45 minutes



En petit groupe

### Matériel nécessaire

- Les photos

## Objectifs

Se familiariser avec le nom des fruits, légumes et arbres fruitiers qui sont cultivés

## Déroulement

Pour débiter la partie, déposer toutes les cartes mélangées face contre table de façon à ce que les images ne soient pas visibles. Le premier joueur découvre 2 cartes, si elles sont identiques, il les remporte sinon il les cache à nouveau. C'est ensuite au joueur suivant de retourner 2 cartes et ainsi de suite... Le but étant de tenter de mémoriser l'emplacement des différentes cartes afin de retourner successivement les 2 cartes identiques formant la paire pour les remporter. Quand le joueur remporte une paire, cela lui donne le droit de rejouer. La partie est terminée quand toutes les paires ont été trouvées. Le joueur qui a remporté le plus de cartes a gagné la partie.


## Remarques et retour sur expérience


## Caractéristiques


**Thème :** Agriculture

**Mots clés :** Fruits, légumes

**Public :** Cycle 1, 2

 Intérieur

 15 minutes

 1 à 6 joueurs

## Matériel nécessaire

- 1 règle du jeu
- 21 paires de cartes identiques :  
6 paires « légumes », 5 paires « fruits », 4 paires « animaux », 4 paires « arbres », 2 paires « lieux »

## Objectifs

- Apprendre le vocabulaire des variétés de manioc
- Reconnaître les différentes variétés de manioc

## Déroulement

Chaque participant doit retrouver les paires de feuilles identiques et les associer à la photo correspondante

## Caractéristiques

**Thème :** Agriculture

**Mots clés** Manioc, feuilles

**Public :** Tous public



Intérieur ou extérieur



? minutes



Nombre de participants

## Matériel nécessaire

- Grille manioc en pagaille
- 12 feuilles des 6 variétés différentes de manioc

## Remarques et retour sur expérience

## Objectifs

- ...

## Déroulement

Le but est de trouver les aliments fabriqués à base de manioc :

- Couac
- Grande cassave
- Petite cassave
- Cachiri
- T+p+'o (empoix qui reste après pressage)
- Tukupi jaune
- Tukupi blanc
- Jus pour viande ou poisson (base cramanioc)
- Riz
- Fricassée
- Poisson frit
- Crêpe

## Remarques et retour sur expérience

## Caractéristiques

Thème : Agriculture

Mots clés Manioc, transformation, utilisations

Public : Tous public



Intérieur ou extérieur



? minutes



Nombre de participants

## Matériel nécessaire

•

## Objectifs

- Connaître les étapes de la culture de l'abattis

## Déroulement

Les 42 cartes du jeu représentent des étapes de la culture de l'abattis chez les Wayãpis de Camopi et de Trois-Sauts, du brûlis à la récolte. Retrouve les images identiques sans te tromper !

Chaque joueur retourne deux cartes à la fois et les montre, sans les bouger, aux autres.

En mémorisant l'emplacement des cartes, les joueurs pourront petit à petit retrouver les paires d'images identiques.

Le joueur qui retourne deux cartes identiques les prend et peut rejouer.

Le gagnant est celui qui a récolté le plus d'images.

Les noms en wayãpi sont en violet, les noms en teko sont en rouge.

## Caractéristiques

Thème : Agriculture

Mots clés : Abattis, culture

Public : Tous public



Intérieur ou extérieur



? minutes



Nombre de participants

## Matériel nécessaire

- 42 cartes mémoire

## Remarques et retour sur expérience

Manque nom teko pour patate douce et canne à sucre

## 2) DECHETS ET POLLUTION





## Objectifs

- Comprendre la dangerosité des déchets
- Différencier les matières
- Apprendre à trier
- Faire travailler l'imaginaire

Approche : imaginaire

## Déroulement

Je vais vous raconter l'histoire d'un village qui ressemble beaucoup au votre... (cf conte)

Pourquoi le dragon a-t-il disparu ? Qui était-il ?  
Qu'avez-vous compris ?

## Caractéristiques

**Thème** Déchets

**Mots clés** Conte, déchets, tri  
plastiques carton papier  
verre métal

**Public** : Cycle 1, 2, 3



Intérieur ou extérieur



20 minutes



Une classe

## Matériel



- Le conte

## Remarques et retour sur expérience

Cette activité est une introduction ou une conclusion à une séquence sur les déchets.

Nécessite de connaître le conte. Très bonne compréhension des enfants Alukus comme Wayanas. Plus on joue le conte, plus les enfants sont dedans

## Objectifs

- Visualiser les désagréments qu'apportent les déchets jetés à terre (visuel et hygiénique)
- Trier les déchets
- Différencier les matières

Approche : ludique

## Déroulement

En racontant ce que j'ai vu en arrivant dans la région, je vide ma poubelle, de façon étalée, dans toute la classe ou dans une bonne partie de la cours... Voilà, c'est ça, les rues de Maripasoula ou le village de Taluen...  
Noter les réactions puis demander si c'est gênant. Certains ne sont pas choqués, d'autres oui.  
On propose de nettoyer mais pas n'importe comment. On présente les bacs de tri, la boîte à pile et on précise que si des déchets posent problème (sont hors catégorie) alors on les pose sur la table.  
Les enfants vont ramasser les objets, jusqu'au dernier en les triant. On laisse faire. A la fin, on demande s'il y en a qui veulent changer les choses puis on corrige tous ensemble.  
Souvent, le papier, carton et plastique sont mélangés. Dans les exceptions, il y a les déchets naturels et quelques fois les briques de lait (faites de 3 matières), les emballages de jambon (plastique et carton).

## Remarques et retour sur expérience

En général, on peut laisser les enfants ramasser tous en même temps mais si la classe est trop agitée, on les envoie petit groupe par petit groupe (table par table)  
Cette activité est souvent poursuivie par le loto des matières afin de faire comprendre la différence entre le plastique et le papier afin qu'ils fassent attention lors de l'incinération des déchets par leurs parents.

Activité amusante mais percutante.  
Elle peut se faire partout

## Caractéristiques

Thème déchets

Mots clés déchets, tri, matières, plastique, papier, carton, métal, verre, piles, naturel

Public : Cycle 2, 3



Intérieur ou extérieur



30 minutes



Une classe

## Matériel

- bacs de tri
- poubelle pédagogique remplie de différents déchets (propres)
- boîte à piles

## Objectifs

Comprendre l'intérêt de collecter les canettes d'aluminium plutôt que de les jeter à la poubelle

## Déroulement

1. Expliquer aux élèves l'origine de l'aluminium et le parcours d'une canette
2. Individuellement ou par équipe, essayer de retracer le chemin d'une canette d'aluminium


Variantes possibles : Faire la course entre les deux équipes


## Caractéristiques


**Thème :** Déchets

**Mots clés :** canette, recyclage, collecte locale

**Public :** 8 à 16 ans

 intérieur

 10 minutes

 1 à 12 participants (2 équipes de 6)

## Matériel nécessaire

- 1 fiche animation
- 2 ensembles comprenant chacun
  - 1 affiche plastifiée du chemin d'une canette d'aluminium complété
  - 1 affiche plastifiée du chemin d'une canette d'aluminium à compléter
  - 1 enveloppe avec 9 étiquettes « image » et 9 étiquettes « texte »

## Remarques et retour sur expérience

## Objectifs

- Savoir utiliser une clé d'identification
- Différencier les déchets

Approche : ludique

## Déroulement

Lors d'une séance en atelier, on fait Jusqu'à trois groupes de 4 enfants max.

Chaque groupe joue à la bataille. La carte gagnante est celle qui a le plus grand dessin des deux

## Caractéristiques

**Thème :** Déchets

**Mots clés** Déchets, clé de détermination

**Public :** Cycle 1, 2, 3



Intérieur



30 minutes



En petit groupe, toute la classe

## Matériel

- clé support papier (cf pièce jointe) ou refaire une clé pour l'extérieur (avec galets de couleur et affiches)
- image des déchets correspondant ou vrais déchets.

Pour les plus grands, prévoir une fiche avec un tableau dont la première colonne correspond aux images et la deuxième à remplir avec le nom trouvé, voir le parcours entier

## Remarques et retour sur expérience

Si activité en extérieur, grandeur nature, prévoir un grand temps d'installation.

jamais utilisée pour le moment

### Objectifs

- Visualiser la durée de vie des déchets
- Prendre conscience des conséquences dans le sol

Approche : interactive, ludique

### Déroulement

On demande aux élèves que deviennent les déchets, s'ils se dégradent, s'ils restent...

On explique le principe de la ligne représentant le temps.

On distribue les images et les étiquettes temps.

On place ou on fait placer les étiquettes temps avec l'espace le plus cohérent.

On demande aux enfants détenant les images déchets de les décrire à toute la classe et on leur demande de venir les placer au tableau. Si des élèves ne sont pas d'accord, ils peuvent modifier.

Quand toutes les images sont placées, on corrige.

On peut parler d'un déchet en particulier (le plastique et ses différences avec le papier : biodégradabilité pour l'un), on peut aussi parler d'histoire ou d'archéologie (verre)...

### Remarques et retour sur expérience

Peu d'intérêt pédagogique pour le cycle 2

### Caractéristiques

Thème : déchets

Mots clés Déchets, durée de vie

Public : Cycle 3 ou plus



Intérieur ou extérieur



30 minutes



Une classe

### Matériel



- un fil tendu et des pinces à linge ou un grand tableau sur lequel on dessine une ligne genre frise chronologique
- les étiquettes temps
- les images des déchets
- la correction
- une affiche représentant ces durées de vie

### Objectifs

- Découvrir la filière de recyclage des piles
- Apprendre que les piles sont un des seuls déchets guyanais entièrement recyclé

Approche interactive

### Déroulement

Placer la banderole au tableau. Distribuer toutes les images aux enfants.  
Lire, ou faire lire la première légende et demander qui pense avoir l'image qui correspond.  
Faire pareil avec les suivantes.  
Aller jusqu'à la dernière image pour visualiser toute la filière.  
Faire répéter la légende, à la fin et bien préciser que les piles dans le fleuve ou à terre sont un véritable danger... qui peut être évité puisque le PaG les récupère.

### Remarques et retour sur expérience

### Caractéristiques

Thème : déchets

Mots clés : déchet, pile, filière, recyclage

Public : Cycle 3



Intérieur



15 minutes



Une classe

### Matériel



- la banderole pile
- de la patafix
- les images de la banderole
- la correction

## Objectifs

- introduire une séance sur les déchets
- comprendre la dangerosité des déchets.

Approche : Imaginaire

## Déroulement

Installer les enfants (groupés, à terre, de préférence).

Raconter l'histoire... à deux voix (deux langues selon le contexte) c'est encore mieux.

Accentuer les bruitages :

## Caractéristiques

**Thème** : déchets

**Mots clés** : conte, déchet, animaux, dangers, verre, plastique, métal

**Public** : Cycle 1, 2, 3



Intérieur ou extérieur



20 minutes



Une classe

## Matériel

- Le conte

## Remarques et retour sur expérience

Conte idéal pour introduire la notion de dangerosité des déchets.

### Objectifs

- Différencier les matières
- Découvrir ce qu'est une matière première
- Apprendre à partir de quelle matière première sont fabriqués les produits manufacturés
- Visualiser la différence de dangerosité entre le papier et le plastique
- Comprendre l'avantage du recyclage

Approche : ludique

### Déroulement

Déposer les 5 objets manufacturés à la vue de tous les enfants. Déposer les 5 matières premières ailleurs.

Demander de les rassembler deux par deux.

Un enfant lève la main et se déplace pour faire une paire. Voir si les autres sont d'accord. Puis corriger :

- Bois/papier/(carton)
- Sable/verre/(bille)
- Minerai/Conserve/(petite voiture)
- Tissu/coton/(bourre)
- Pétrole/plastique/(tissu synthétique)

En conclusion, on insiste sur l'économie de matière première en recyclant et sur la différence de danger entre le plastique et le papier (surtout quand ils sont brûlés...)

### Remarques et retour sur expérience

Activité avec toute la classe accompagnée de l'animateur ou en petit groupe et en autonomie s'il y a plusieurs ateliers en même temps. Avec le cycle 3, on peut aller plus loin en étendant le loto aux matières recyclées. Il faut alors se procurer du tissu synthétique, du carton, des billes, de la bourre, une petite voiture en métal...

Il faut bien décrire les matières premières, surtout pour le minerai, en général j'insiste sur la couleur rouge rouille de mon morceau de latérite... le mieux serait d'avoir une pierre où on voit bien le minerai)

### Caractéristiques

**Thème :** déchets

**Mots clés** déchets, objets manufacturés, matières premières, tissu, plastique, papier, verre, métal, minerai, coton, sable, pétrole, bois, recyclage

**Public :** Cycle 3 voire 2



Intérieur



15 minutes



Une classe

### Matériel

- Papier
- morceau de bois
- carton
- bout de tissu réutilisable ou tissu synthétique
- fructification du coton
- bourre
- boîte de conserve ou cannette alu
- rocher avec minerai
- clé ou couvert en métal
- bouteille en verre
- sable
- billes en verre
- bouteille en plastique
- pétrole (pot en verre avec peinture noire)
- jouet en plastique ou gobelet



## Objectifs

- Reconnaître et nommer les différents déchets

## Déroulement

Lors d'une séance avec différents ateliers, on prend un groupe de 4 ou 4 paires d'enfants.

Chaque individu ou binôme a une planche de loto. Les petites cartes sont posées à l'envers au milieu des enfants.

Le premier pioche une carte, essaie de la nommer ou du moins la décrit et celui qui reconnaît le dessin sur sa planche lève la main et le récupère pour le poser sur sa planche. Lorsqu'une planche est remplie, c'est gagné.

## Remarques et retour sur expérience

## Caractéristiques

**Thème :** déchets

**Mots clés** déchet, loto

**Public :** Cycle 1, 2



Intérieur



15 minutes



4 ou 8 enfants

## Matériel

- les planches de loto
- les cartons de loto

## Objectifs

Se familiariser avec différentes classification des déchets selon leur matière, leur provenance, leur dangerosité

## Déroulement

Le but du jeu est de trouver pour chaque catégorie un déchet commençant par la lettre donnée.

Le jeu du petit bac se joue à deux ou plus avec une feuille de papier pour chacun et un crayon

Un joueur choisit une lettre. Chacun doit trouver un mot pour chaque thème commençant par cette lettre.

Dès qu'un joueur a terminé, il dit "stop". Tout le monde s'arrête et on compare les réponses :

- Le joueur qui a un mot qu'aucun autre joueur n'a écrit marque 2 points.
- Si plusieurs joueurs ont trouvé le même mot, chacun marque 1 point.
- Celui qui n'a rien trouvé marque 0 point.

Chacun fait ensuite son total pour cette lettre.

Un joueur (pas le même que tout à l'heure !) choisit une lettre... et on recommence.

Celui qui gagne est celui qui a le plus de points au total de toutes les lettres.

## Remarques et retour sur expérience

Une première partie est généralement nécessaire pour que les enfants comprennent bien comment jouer au Petit bac des déchets.


Le principe du P'tit Bac a été utilisé pour inciter les élèves à trouver des exemples de déchets. Un jeu de lettres plastifiées est disponible et peut être utilisé pour faire des variantes au P'tit Bac : mots à recomposer, mots croisés, ... Plusieurs jeux sont disponibles pour jouer par groupe plus petit. Ce jeu est très utile pour compléter le temps d'une intervention


## Caractéristiques


Thème : Déchets

Mots clés : Déchets verts, matières, provenance des déchets

Public : 8 à 15 ans

 intérieur

 10 minutes

 2 à 30 joueurs (en équipe)

## Matériel nécessaire

- 1 fiche animation
- 5 enveloppes comprenant chacune : des étiquettes « lettres » et des étiquettes « déchets »
- 1 feuille et 1 crayon /participant

## Objectifs

- Développer la mémoire
- Visualiser des objets et des matières
- Si on va plus loin, on comprend déchet/pas déchet

Approche : ludique et sensorielle (vue)

## Déroulement

On distribue un jeu à chaque groupe. On place les images alignées, à l'envers sur la table. Chacun leur tour, les enfants retournent deux images. Lorsqu'elles sont identiques, l'enfant les nomme, les garde et rejoue. Celui qui a le plus d'images à la fin, gagne. Avec les plus grands, on peut, à la fin, comparer les images et deviner celles qui représentent des déchets et celles qui représentent des objets usuels.

## Remarques et retour sur expérience

## Caractéristiques

Thème : déchets

Mots clés : déchet, memory

Public : Cycle 1



Intérieur



15 à 30 minutes



15 maximum

## Matériel



- les 3 jeux de memory

## Objectifs

- Visualiser le fleuve poubelle
- Nettoyer le faux fleuve
- Trier les différentes matières
- Acquérir une certaine dextérité

Approche : ludique

## Déroulement

La classe doit être séparée en deux groupes, avec deux activités différentes.

On prend l'un des groupes.

On introduit l'activité par une promenade au bord du fleuve, soit par des questions genre : « que voit-on/que trouve-t-on au bord du fleuve et dans le fleuve ? »

On en vient aux déchets assez rapidement. On explique que l'on va faire comme si on allait nettoyer le fleuve.

On fait autant de petits groupes que de cannes à pêche disponibles.

On peut mettre les enfants de chaque groupe en file indienne en lançant l'activité comme un relai. Ainsi, le premier enfant de chaque colonne pêche un déchet, le met sur le bon tas (ou pas) et passe la canne au suivant jusqu'à un tour ou deux (précisé avant, selon le temps que l'on a)

On peut demander à aux individus de chaque petit groupe de s'entraider à pêcher un maximum de déchets en un minimum de temps.

## Remarques et retour sur expérience

Plusieurs versions sont possibles en fonction du temps et des objectifs de l'animateur.

Activité ludique et visuelle. Activité psychomotrice.

## Caractéristiques

Thème déchets

Mots clés déchet, fleuve, pêche, canne à pêche, tri, jeu d'adresse

Public : Cycle 1, 2, 3



Extérieur au bord du fleuve



20 minutes



La moitié d'une classe (max 15 enfants)

## Matériel

- Cannes à pêche
- déchets ficelés (fil de pêche)
- grande bassine (facultative)

## Objectifs

Acquérir le geste « poubelle »

## Déroulement

Sous la forme d'une petite histoire, dessiner un fleuve soit avec une craie soit en le matérialisant avec un banc, ... Expliquer ensuite que les gens jettent leurs déchets dans le fleuve ou laisse les poubelles sur la rive et que lorsque l'eau monte, le fleuve récupère tout.

3 par 3 les élèves viennent pêcher deux déchets et les déposent ensuite dans la poubelle.

### Remarques sur le déroulement :


- Besoin qu'il y ait assez de déchets pour que chaque élève puisse pêcher un voir deux déchets sans avoir besoin de vider la poubelle de nouveau dans le fleuve imaginaire
- Besoin qu'il n'y ait pas trop de canne à pêche car il est nécessaire de rester vigilant à cause des trombones fixés au fil.


## Caractéristiques


**Thème :** Déchets

**Mots** Déchets, geste poubelle

**Public :** 4 à 12 ans

 Extérieur ou intérieur

 10 minutes

 Jusqu'à 30 enfants si plusieurs encadrants

## Matériel

- 4 cannes à pêche avec des bouts de gomme au bout
- Des déchets

## Remarques et retour sur expérience

Cette activité est très ludique et les enfants se prennent très facilement au jeu.

## Objectifs

- Différencier les matières
- Comprendre le tri des déchets
- Se défouler

Approche : sportive

## Déroulement

On dispose les bacs et la boîte à pile en ligne. Entre 5 et 10 m avant, on dépose 2 tas de déchets séparés de 2 m l'un de l'autre. A 1m des tas, on trace une ligne derrière laquelle seront placées les deux colonnes d'enfants (voir image).

Au top départ, les deux premiers enfants prennent un déchet et courent le mettre dans le bon bac. Un animateur doit vérifier.

Si le déchet n'est pas dans le bon, l'enfant ne peut pas regagner son équipe. Si le déchet est bien placé, l'enfant rejoint sa colonne et tape dans la main de l'enfant suivant, qui prend un déchet et va le ranger en courant. Et ainsi de suite, soit jusqu'à ce que la colonne soit passée, soit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de déchet, selon le temps.

## Caractéristiques

Thème : déchets

Mots clés : déchet, tri, relais, course

Public : Cycle 2, 3



Extérieur



20 minutes



½ à une classe

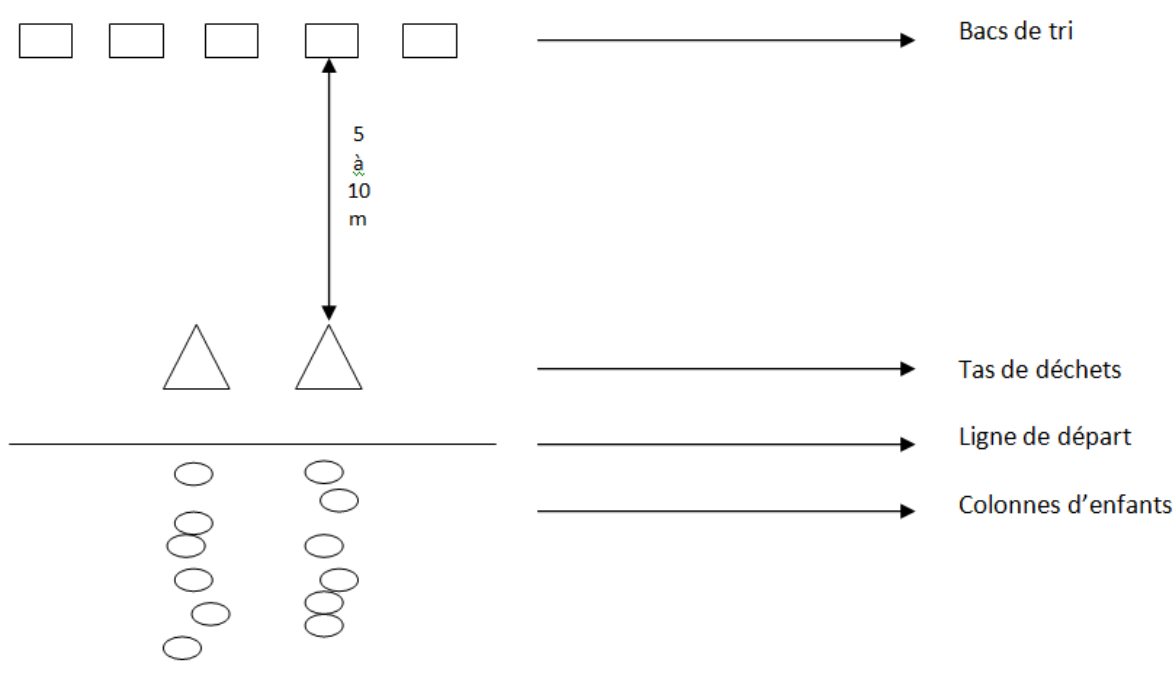
## Matériel

- 4 bacs
- une boîte à pile
- deux tas de déchets pédagogiques

## Remarques et retour sur expérience

Il faut deux adultes, un qui vérifie que les enfants tapent dans la main des autres, derrière la ligne et un qui vérifie les bacs.

Attention, il faut vérifier avant l'activité que les déchets sont bien en double et séparés pour avoir deux tas, rapidement, au début.



### Objectifs

- Confronter les points de vue
- Visualiser les différentes réalités
- Lancer le débat
- Trouver la solution la plus éco-responsable

Approche : théâtrale

### Déroulement

Le mieux est d'installer le groupe en cercle, s'ils sont nombreux et en demi-cercle s'ils sont moins de 20. On demande un ou des volontaires, selon la mise en situation, de venir jouer. (avec les plus jeunes, l'animateur peut être le protagoniste principal, pour montrer l'exemple.)

On laisse les élèves jouer la saynète puis on demande aux autres de réagir... si l'un d'entre eux le souhaite, il peut prendre la place d'un protagoniste et rejouer à sa façon. Ensuite, on en discute en groupe.

### Caractéristiques

**Thème** : déchets

**Mots clés** déchets, théâtre, théâtre forum, mise en situation, saynètes

**Public** : Cycle 3, collège et plus



Intérieur ou extérieur



Dépend du nombre de situation entre 15 minutes et 1 heure 15 minutes



Une classe

### Matériel

des mises en situations imprimées telles que :

- Je marche dans la rue et une personne que je croise jette une canette à mes pieds.
- Un enfant jette son papier de biscuit par terre devant l'école
- Un habitant dépose des branches sur les encombrants, au bord de la route.

### Remarques et retour sur expérience

GC : En animation avec un groupe de 4è, sur les déchets, la mise en situation était « vous vous promenez dans la rue et un passant jette sa canette presque sur vos pieds... »

La plupart des jeunes n'ont rien dit à la personne non respectueuse ou alors ont ramassé la canette pour la jeter eux-mêmes. A mon interrogation : « Pourquoi ne rien dire, ne rien faire remarquer ? », ils m'ont répondu qu'ils ne souhaitaient pas prendre une gifle... Les mises en situation permettent de visualiser les représentations initiales ainsi que les pratiques culturelles... C'est donc un très bon outil en Guyane où les perceptions sont très différentes d'une culture à l'autre.



## Objectifs

- Connaître la composition des piles
- Comprendre leur danger
- Savoir qu'elles se recyclent
- Connaître l'existence de la boîte à pile

Approche : ludique

## Déroulement

Placer les enfants en 4 groupes. Leur distribuer les supports et leur demander de lire la consigne.

Distribuer une enveloppe à chaque groupe.

Demander de la compléter.

Lorsqu'ils pensent avoir terminé, l'animateur vérifie et distribue les images

Bravo pour les paires justes.

On peut alors mettre l'affiche au tableau pour compléter.

## Caractéristiques

**Thème :** déchets

**Mots clés** piles, déchets, danger, métaux lourds, recyclage

**Public :** Cycle 2, 3



Intérieur



30 minutes



Une classe en 4 petits groupes

## Matériel

- les bases des piles (feuilles A3 plastifiées)
- les enveloppes contenant les composés
- les objets recyclés et les points.
- Affiche « dans une pile, tout est utile »

## Remarques et retour sur expérience

Activité appropriée avec d'autres ateliers en groupe.

## Objectifs

- Evaluer l'acquisition des connaissances.

Approche : ludique

## Déroulement

Demander un chiffre entre 1 et 10 à un enfant. Prendre la cocotte sur ses doigts et bouger en fonction du nombre. Faire choisir un couleur et lire la question qui est dessous. Si la réponse des enfants est fausse, on corrige en lisant la réponse qui se trouve sous la question.

## Caractéristiques

**Thème** déchets

**Mots clés** déchets, piles, vrai/faux, origami, salière, calcul

**Public** : Cycle 2, 3



Intérieur ou extérieur



15 minutes



Jusqu'à une classe

## Matériel

- la salière en papier

## Remarques et retour sur expérience

On peut laisser un enfant faire. On peut aussi laisser un groupe en autonomie dessus. On peut aussi fabriquer cette cocotte avec les enfants, avec leurs questions.

Lire les questions avant l'animation pour être sûr qu'elles correspondent à la séance

## Objectifs

Sensibiliser les enfants à l'importance de ne pas jeter ses déchets n'importe où.

## Déroulement

1. Lire ensemble le texte « là-bas » tout en montrant les images
2. Questions-réponses
  - Est-ce que quelqu'un peut me raconter ce qu'il a compris du texte ?
  - Pourquoi les habitants ont été malades ?
  - Pourquoi les habitants ont jetés plein de choses dans le fleuve si après ils ont été malade ?
  - Est-ce que vous voudriez que cela arrive à Camopi ?
3. Temps de discussion
  - Qu'est-ce que qui se passe pareil à Camopi que dans le village « Là-bas » ?

## Caractéristiques

**Thème :** Déchets

**Mots clés** Déchets, pollution, gestes éco responsables

**Public :** 6 à 12 ans



Intérieur



20 minutes



Jusqu'à 25 participants

## Matériel



- 1 fiche animation
- 3 textes "là-bas" illustrés

## Remarques et retour sur expérience

Possibilité de distribuer le texte « là-bas » au préalable à l'enseignant pour que celui puisse faire travailler les élèves au préalable de l'intervention

Possibilité de distribuer un livret à l'enseignant pour qu'il le garde dans la classe

## Objectifs

Reconnaitre le plus petit et le plus grand.

Approche : ludique

## Déroulement

Lors d'une séance en atelier, on fait jusqu'à trois groupes de 4 enfants max.


Chaque groupe joue à la bataille. La carte gagnante est celle qui a le plus grand dessin des deux


## Caractéristiques

Thème déchets

Mots clés Bataille, déchets

Public : Cycle 1, 2

 Intérieur

 15 minutes

 9 (3x3)

## Matériel



- 3 jeux de bataille PaG

## Remarques et retour sur expérience

Peu d'intérêt pédagogique pour le cycle 2

## Objectifs

Aborder la notion de déchets. Faire émerger des comportements liés au geste poubelle et au tri des matières.

## Déroulement

Avant l'arrivée des enfants, éparpiller dans la salle ou en extérieur (préau, cour) les déchets propres et représentatifs des poubelles du fleuve. La salle doit avoir l'air très sale.

Les enfants et l'animateur s'étonnent du désordre de la pièce. Ils conviennent ensemble que ce n'est pas normal, car c'est laid et c'est sale. Ces déchets devraient donc se trouver dans la poubelle !

Avant de les jeter, dire aux enfants que nous allons regarder et trier ce qui a été jeté.

Les enfants ramassent les déchets éparpillés dans la pièce et les rangent dans chacune des boîtes (plastique, le papier, le métal et les piles).

Demander de ne prendre qu'un seul objet à la fois et de mettre ce qui va ensemble dans la même boîte.

Laisser faire le tri librement par les enfants.

Regarder les objets triés, demander pourquoi certains objets ont été mis dans la même boîte. Faire tinter les objets pour leur montrer leur ressemblance/leur différence.

Aider les enfants à les mettre dans la boîte qui convient, ranger par matière.


Achever la séance par un memory des déchets.


## Caractéristiques


Thème Déchets

Mots clés Déchets, tri, geste, poubelle

Public : 5 ans

 Intérieur

 15 minutes

 13 joueurs

## Matériel

- 3 boîtes en cartons de couleur (plastique, papier, métal)
- 1 boîte à pile
- Différent types de déchets propres (bouteilles en plastiques, objet en papier/carton, objets en métal: boites de conserves, 4 piles différentes)

## Remarques et retour sur expérience

## Objectifs

Aborder la notion de déchets. Faire comprendre par le toucher et deviner, afin de comprendre ce qu'est un déchet et la différence avec un produit de course. Sensibiliser au geste poubelle.

## Déroulement

Avant l'arrivée des enfants, les deux morceaux de corde seront attachés en parallèle donnant un intervalle de 2m dans la salle de classe. Les déchets vides et pleins seront cachés dans des sacs en plastique et suspendus à l'aide de pinces à linges sur chacune des deux cordes.

Les enfants seront placés devant la scène, l'animateur se placera au milieu afin de contrôler et orienter les enfants.

Les enfants, les yeux bandés, se lanceront par deux à la découverte des sacs plastique en suivant la corde par une main. Une fois qu'ils atteindront un sac, ils devront fouiller et saisir un objet. Par le toucher, ils devront deviner le nom de l'objet (bouteille en plastique vide ou une bouteille en plastique pleine...). Ensuite l'animateur ôtera le bandeau des yeux des enfants. Ils devront choisir ou mettre leur objet : dans le caddie de courses ou la poubelle ?

Explication par l'animateur.

Définition commune : Un déchet, on le met dans la poubelle car on en a plus besoin.

## Remarques et retour sur expérience


Présenter, s'il le faut des modèles de caddies pour la compréhension des enfants


## Caractéristiques


**Thème :** Déchets

**Mots clés** Déchets, toucher, geste, poubelle, courses

**Public :** 5 ans

 Intérieur

 15 minutes

 13 joueurs

## Matériel

- 2 morceaux de cordes
- 2 boîtes en carton, de couleurs différentes : l'une sera la poubelle (dépôt boîte vide) l'autre boîte sera le caddie (courses achetées)
- Une table (pour déposer les objets et les déchets afin de faire le tri)
- Un morceau de tissu noir ou blanc pour bander les yeux
- 2 canettes : une pleine, une vide
- 2 bouteilles en plastique : une pleine, une vide
- 2 sachets de chips : un plein, un vide
- 2 boîtes de conserve : une boîte vide, une pleine
- 2 bonbons : un plein, un emballage
- Du papier toilette : un rouleau entier, le morceau de carton restant

## Objectifs

Faire prendre conscience que ce n'est pas parce que l'on ne voit plus un déchet qu'il n'existe pas.

## Déroulement

Le but du jeu est de dessiner les déchets se trouvant au fond du fleuve.

Imaginez ce que l'on trouverait si on vidait le fleuve ?

## Caractéristiques

**Thème** Déchets

**Mots clés** Déchets, Pollution, fleuve

**Public** : 6 à 12 ans



Intérieur



30 minutes



1 à 30 élèves

## Matériel



- Feuilles de brouillons
- Crayons de couleurs, crayons de papier, gomme, taille crayons
- 1 fiche dessin le fleuve sans eau

## Remarques et retour sur expérience

Les enfants peuvent avoir du mal à imaginer ce que contient le fond d'un fleuve; les aider en faisant le tour de la classe

### Objectifs

Découvrir une classification possible des déchets selon leurs matières et/ou composantes

### Déroulement

Le but du jeu est d'être le joueur ayant à la fin de la partie, réussi à réunir le plus de familles complètes.

Tout d'abord, un des joueurs distribue 7 cartes à tous les participants. Le reste des cartes faisant office de pioche. Pour commencer une partie, le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple, Dans la famille « déchets plastiques », je voudrais le n°1 « la boîte en plastique). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. S'il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte.

Si lors de la pioche, le joueur tire la carte qu'il souhaitait, il doit dire à voix haute « Bonne pioche » et peut ainsi rejouer en redemandant une autre carte à l'un des joueurs. S'il ne pioche pas la carte voulue, il passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de demander une carte de son choix.

Attention ! Un joueur ne peut demander une carte d'une famille seulement s'il en possède déjà une dans son jeu.

Si un joueur possède toute une famille (les 6 cartes), il pose la famille devant lui et la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher. Ne reste alors plus qu'à compter combien chaque joueur possède de familles complètes.

### Remarques et retour sur expérience

### Caractéristiques

**Thème** Déchets

**Mots clés** Classification des déchets, plastiques, déchets organiques, piles et batteries, métal, verre

**Public :** 8 à 16 ans



Intérieur ou extérieur



15 minutes



2 à 6 joueurs

### Matériel



- 1 fiche animation
- 42 cartes composées de 7 familles (6membres/ familles)
- 3 cartes vierges



## Objectifs

Sensibiliser les participants aux gestes éco citoyens que l'on peut pratiquer au quotidien en faisant tomber le maximum de gestes polluants.

## Déroulement

Prévoir un banc ou une table pour disposer les quilles les unes à côté des autres ou une surface au sol lisse pour déposer les quilles comme au bowling

Chaque équipe se positionne à 6 mètres de la table en file indienne. Les uns après les autres, ils lancent la balle pour tenter de faire tomber le plus de quilles possibles.

Les quilles ne sont pas remises debout entre deux personnes d'une même équipe.

Pour chaque quille, l'équipe reçoit 2 points. Chaque équipe a le droit à un nombre de balles égale au nombre de personnes de la plus grande équipe. Si toutes les quilles sont tombées avant d'avoir lancé toutes les balles, l'équipe gagne 1 point par balle non lancée.

## Caractéristiques

**Thème :** Déchets

**Mots clés** mauvaise habitude, geste éco responsable

**Public :** 4 à 16 ans



Extérieur ou intérieur



10 minutes



1 à 6 en équipe ou non

## Matériel



- 1 règle du jeu
- 2 x 10 quilles où figurent des images de gestes non éco citoyens
- 6 balles de tennis ou un petit ballon lisse
- 1 crayon et 1 papier pour noter les points

## Remarques et retour sur expérience

Possibilité de faire rouler la balle au sol

Possibilité de disposer les quilles soit les unes à côté des autres soit comme au bowling

Possibilité de compter les points comme au bowling : Une partie de bowling compte dix carreaux. Chaque joueur lance deux boules à chaque carreau, sauf en cas de *Strike*. Un *strike* consiste à faire tomber les dix quilles avec la première boule. Le *spare* consiste à faire tomber les dix quilles avec les deux tirs consécutifs au carreau.

- En cas de *strike* : 10 + nombre de quilles abattues après les deux lancers suivants
- En cas de *spare* : indiquée par le nombre de quilles renversées au premier lancer, suivi d'un « / » : 10 + nombre de quilles abattues au lancer suivant
- Trou : nombre de quilles abattues
- Le dixième jeu est particulier. En cas de *strike* au premier lancer, deux lancers supplémentaires sont accordés. En cas de réalisation d'un *spare*, un lancer supplémentaire

## Objectifs

Faire comprendre la notion de déchets aux élèves.  
Générer des discussions sur ce que chacun considère comme un déchet et sur la notion de réutilisation, don, ...

## Déroulement

Ce jeu est évolutif. Il permet soit de rappeler des éléments vus précédemment soit d'introduire la thématique des déchets au début du cycle d'animation

1. Classer les étiquettes selon qu'il s'agit de déchets ou non. L'objectif est d'arriver à la fin à la définition du mot déchet.
2. Les élèves doivent trouver le temps de dégradation des déchets en les replaçant sur la frise
3. Les élèves doivent dire s'il s'agit de déchets naturels, de déchets du quotidien ou bien de déchets dangereux

## Caractéristiques

**Thème :** Déchets

**Mots clés :**

**Public :** Tous niveaux



Intérieur ou extérieur



10 – 20 minutes



Jusqu'à 30 personnes

## Matériel

1 fiche animation

27 fiches roses « qu'est-ce qu'un déchet ? 1 »

14 fiches oranges « qu'est-ce qu'un déchet ? 2 »

14 fiches bleues « qu'est-ce qu'un déchet ? 3 »

3 fiches carton « qu'est-ce qu'un déchet ? 1 »

9 cartes durée « qu'est-ce qu'un déchet ? 2 »

3 cartes carton « qu'est-ce qu'un déchet ? 3 »

3 cartes personnage

## Remarques et retour sur expérience

## Objectifs

- Comprendre le processus de chaîne alimentaire
- Comprendre le processus d'accumulation des polluants

But du jeu : attraper le poisson plus petit que soi pour manger. Quand on a attrapé ce poisson, on prend sa gommette et la colle sur soi (une gommette représente un élément de pollution, ex : mercure.).

Rôles :

- 1 meneur de jeu : l'enseignant ou l'animateur
- 1 pêcheur
- 1 ou 2 « gros poissons »
- Des « Moyens poissons »
- Des « Petits poissons »

## Déroulement

Tous les poissons se promènent dans la rivière, le meneur de jeu donne le signal quand les poissons commencent à chasser.

**1° signal :** les « moyens poissons » doivent attraper les petits poissons.

Course, jeu « au loup ».

Quand tous les joueurs « petits poissons » sont mangés, les joueurs vont sur le coté, les « moyens poissons » se reposent.

**2° signal :** un « gros poisson » arrive. Il chasse les « moyens poissons » !!

Quand il les a tous attrapés, il met leurs gommettes sur lui.

Les joueurs moyens poissons vont sur le coté. Le gros poisson se repose.

**3° signal :** Le pêcheur arrive. Il attrape le ou les 2 « gros poissons ». Il se

met les gommettes sur lui.

**CONCLUSION de l'animateur :**

Les gommettes représentent du poison ! = mercure ou autre pollution.

Avons-nous si bien mangé que ça ?

## Remarques et retour sur expérience

## Caractéristiques

**Thème :** déchets

**Mots clés :** Pollution, accumulation, chaîne alimentaire

**Public :** cycle 2, 3



Intérieur ou extérieur



15 minutes



Une classe

## Matériel

- 1 brassard ou un badge par personne pour identifier chaque personne
- 1 gommette pour chaque petit poisson
- Du matériel pour délimiter l'espace de jeu : le fleuve

## Objectifs

- Faire comprendre la notion de pollution et de transfert du sol à l'eau
- Comprendre que certaines pollutions se voient, d'autres se sentent et d'autres n'ont ni couleur ni odeur.

## Déroulement

1. Installation de l'aquarium : mettre les cailloux, la végétation et l'eau pour symboliser la terre, la forêt et le fleuve
2. Sous la forme d'une histoire : « Un jour, un habitant se promène et découvre un très bel endroit. Il y a la plage, le fleuve avec de l'eau bien propre et rempli de poissons et aussi la forêt. Il décide de s'installer. Il pêche, coupe quelques arbres pour faire sa maison, ... Il décide aussi d'installer un forage pour avoir de l'eau, ... Il se rend à l'épicerie pour acheter des biscuits, et enterre ses déchets. Il ne les voit plus donc se dit que c'est bon. Arrive la pluie, le soleil et ses poubelles commencent à se dégrader entraînant des pollutions, ... »
3. En premier avec du colorant puis en second avec du vinaigre blanc

## Remarques et retour sur expérience

Variantes : S'il y a des volontaires, l'un d'eux peut se charger de raconter l'histoire

Remarques sur le déroulement : Cette activité est très visuelle et permet de bien illustrer le transfert de pollution. L'aquarium doit être transporté sans les cailloux à l'intérieur pour ne pas risquer de le casser


Remarques sur l'activité : Prévoir si possible de la réaliser à l'extérieur pour ne pas risquer de mouiller la salle de classe


## Caractéristiques


Thème : déchets

Mots clés pollution

Public : Cycle 1, 2, 3

 extérieur si possible

 15 minutes

 Une classe

## Matériel

- 1 aquarium (si possible en plastique pour faciliter son transport)
- 1 pompe à savon
- 2 personnages type « playmobile »
- Des cailloux (si possible blanc, type aquarium)
- Un petit arrosoir d'enfant
- Une bouteille d'eau (remplie)
- Quelques petits bouts de plastique, un bouchon en plastique
- Des feuilles et herbes
- Vinaigre blanc, colorant alimentaire

## Objectifs

Savoir trier ses déchets d'une manière adaptée au contexte de Camopi

## Déroulement

1. Avant de débiter le jeu, l'animateur demande aux enfants ce qu'ils se souviennent :
  - de ce que l'on peut jeter n'importe où comme il s'agit de déchets naturels/organiques,
  - des déchets que l'on peut mettre à la poubelle
  - et des déchets qui doivent être lus dans une boîte spéciale comme ils polluent beaucoup.
2. Le but du jeu est de déposer ses images dans le lieu de dépôt approprié (sac poubelle/carbet poubelle – touque à piles – fleuve/pied d'un arbre). L'équipe qui gagne est celle qui marque le plus de points.
3. Pour gagner des points, il suffit de bien trier ses déchets. Certains déchets ont deux possibilités : une bien et une autre encore mieux.

- Lieu de collecte correcte : 2 points
- Lieu de collecte pas vraiment approprié : 1 point (exemple pile dans la poubelle)
- Lieu faux ou pas déposé par manque de temps : 0 point
4. Les enfants se répartissent en 4 équipes (équipes rouge, bleu, vert et noir). Chaque équipe reçoit un lot de 9 cartes « le tri des déchets ».
5. Chaque équipe se met au coin d'un carré imaginaire de 5m de côté. Les images représentant les lieux où l'on peut jeter les déchets sont placées au centre.
6. Sous forme de relais, chaque équipe a ensuite 3 minutes pour déposer ses déchets dans un lieu adapté.

## Remarques et retour sur expérience

Ce jeu peut être répété en plusieurs manches dans le cas où les enfants font trop d'erreur après le premier tri.  
Variantes : faire plusieurs manches en changeant les cartes pour voir si les explications sont comprises

Il est préférable de faire cette activité à l'extérieur pour que les élèves aient plus d'espace pour bouger. Pour que les élèves visualisent bien les différents lieux, des petites maquettes pourraient être réalisées.

## Caractéristiques

**Thème :** déchets

**Mots clés :** Tri, poubelle, déchets verts, déchets polluants

**Public :** Tous niveaux



Si possible en extérieur



10 minutes



4 – 24 participants  
(possibilité de faire des équipes)

## Matériel

- 36 images « le tri des déchets »
- Représentation : touque à pile – 1 carbet poubelle/sac poubelle – fleuve/pied d'un arbre
- 4 bouts de craie, une éponge

## Objectifs

Savoir trier ses déchets d'une manière adaptée au contexte de Camopi

## Déroulement

1. Avant de débiter le jeu, l'animateur demande aux enfants ce qu'ils se souviennent :
  - de ce que l'on peut jeter n'importe où comme il s'agit de déchets naturels/organiques,
  - des déchets que l'on peut mettre à la poubelle
  - et des déchets qui doivent être lus dans une boîte spéciale comme ils polluent beaucoup.
2. Le but du jeu est de déposer ses images dans le lieu de dépôt approprié (sac poubelle/carbet poubelle – touque à piles – fleuve/pied d'un arbre). L'équipe qui gagne est celle qui marque le plus de points.
3. Pour gagner des points, il suffit de bien trier ses déchets. Certains déchets ont deux possibilités : une bien et une autre encore mieux.
  - Lieu de collecte correcte : **2 points**
  - Lieu de collecte pas vraiment approprié : **1 point** (exemple pile dans la poubelle)
  - Lieu faux ou pas déposé par manque de temps : **0 point**
4. Les enfants se répartissent en 4 équipes (équipes rouge, bleu, vert et noir). Chaque équipe reçoit un lot de 9 cartes « le tri des déchets ».
5. Chaque équipe se met au coin d'un carré imaginaire de 5m de côté. Les images représentant les lieux où l'on peut jeter les déchets sont placées au centre.
6. Sous forme de relais, chaque équipe a ensuite 3 minutes pour déposer ses déchets dans un lieu adapté.

## Remarques et retour sur expérience

Ce jeu peut être répété en plusieurs manches dans le cas où les enfants font trop d'erreur après le premier tri.  
Variantes : faire plusieurs manches en changeant les cartes pour voir si les explications sont comprises

Il est préférable de faire cette activité à l'extérieur pour que les élèves aient plus d'espace pour bouger. Pour que les élèves visualisent bien les différents lieux, des petites maquettes pourraient être réalisées.

## Caractéristiques

Thème : déchets

Mots clés Tri, poubelle, déchets verts, déchets polluants

Public : Tous niveaux



Si possible en extérieur



10 minutes



4 – 24 participants  
(possibilité de faire des équipes)

## Matériel



- 36 images « le tri des déchets »
- Bac représentant : touque à pile – 1 carbet poubelle/sac poubelle – fleuve/pied d'un arbre
- 4 bouts de craie, une éponge

## Objectifs

Approche : ludique

## Déroulement

### Commencer une partie de Trivial Pursuit :

Tout d'abord, chaque joueur doit placer au centre du plateau son camembert respectif. Le premier joueur lance le dé et avance son pion d'autant de cases dans la direction qu'il souhaite. Le joueur de gauche pioche alors une carte et lui pose la question correspondant à la couleur sur lequel se trouve son pion.

Si le joueur répond correctement, il peut rejouer. Si non, il passe son tour. Dans le cas où son camembert se trouve sur l'une des 6 cases « Quartier Général » et qu'il répond correctement, il peut insérer dans son camembert le triangle correspondant et rejouer.

### Comment gagner au Trivial Pursuit :


Lorsque qu'un des joueurs à en sa possession les 6 triangles de couleur différentes, il doit pour terminer la partie remonter vers la case au centre du jeu en sachant que l'on ne peut remonter sur cette case qu'en effectuant un nombre de déplacements correspondant exactement au lancer du dé. Quand le joueur se situe sur cette case, les joueurs adverses se concertent pour déterminer la catégorie de votre dernière question sans regarder l'une des cartes. L'intérêt étant bien entendu de sélectionner la catégorie sur laquelle vous semblez avoir le plus de difficultés. Si vous répondez correctement, félicitations, vous venez de gagner! Si non vous passez votre tour et attendez le prochain.


## Caractéristiques


Thème Déchets

Mots clés Déchets, trivial poursuit

Public : Cycle 3

 Intérieur

 20 minutes

 Par équipe

## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 4 poubelles à papier (bleu, rouge, vert, noir)
- 20 sacs poubelles (4 bleus, 4 oranges, 4 verts, 4 roses et 4 jaunes)
- 27 cartes bleues, oranges, jaunes, roses et vertes
- 36 images « le tri des déchets »

## Remarques et retour sur expérience

## Objectifs

Faire comprendre les processus d'accumulation des pollutions tout au long de la chaîne alimentaire

## Déroulement

1. Explication sur les chaînes alimentaires et les notions d'accumulation en s'aidant du tableau pour dessiner les poissons qui se mangent les uns après les autres
2. Chaque élève tire une étiquette « poisson » et la fixe sur son vêtement. Un élève est désigné comme étant un pêcheur.
3. Sur chaque étiquette, on scotche une étiquette rouge en expliquant aux élèves que cela représente les pollutions comme le mercure
4. Selon le régime alimentaire du poisson, soit il essaye de ne pas se faire attraper soit il essaye d'attraper les autres.
5. Résultat : l'Aïmara a mangé plein de poissons et aussi plein de pollution (mercure) en même temps.
  - Aïmara mange tous les autres poissons
  - Le Aïkan (Grand dent-chien) mange les autres poissons sauf l'Aïmara
  - Le Pilatuléankan (Pakira) mange les petits poissons
  - Le Pilayowa (Yaya bosse) mange les petits poissons
  - Le Kulupi (Yaya Curimata) ne mange pas les poissons
  - Le Youwilan Sin Tété ne mange pas les poissons
  - Le Pakousin ne mange pas les autres poissons

## Caractéristiques

**Thème** Déchets, pollution

**Mots clés** Pollution, accumulation, chaîne alimentaire

**Public** : 9 à 12 ans



Extérieur



20 minutes



6 à 25 joueurs

## Matériel nécessaire

- 1 fiche animation
- 25 pinces à linge
- 30 étiquettes « poissons » : 2 aïmaras, 3 grandes dents chien, 3 pakiras, 5 yaya bosse, 4 yaya curimata, 5 Youwilan Sin tété, 8 pakousi
- 30 gommettes de couleur (à renouveler à chaque animation)
- 1 tableau, des craies de différentes couleurs

## Remarques et retour sur expérience

Importance du temps de discussion avec les élèves pour leur expliquer ce qu'est une chaîne alimentaire et voir avec eux le régime alimentaire des poissons

Ce jeu n'est pas adapté à des élèves trop jeunes parce qu'il est un peu complexe à expliquer

Importance de bien dire les règles du jeu parce que cela peut très vite devenir le bazar



### 3) EAU



## Objectifs

- Visualiser le cycle de l'eau domestique
- Aborder la pollution et la dépollution de l'eau
- Comprendre la potabilité de l'eau

Approche : ludique

## Déroulement

Soit on utilise un seul puzzle pour un groupe si on fait différents ateliers, soit on utilise tous les puzzles en faisant 5 groupes dans la classe.

Je demande aux enfants de se mettre de préférence par terre s'il y a suffisamment de place.

Je distribue une pochette par groupe et leur demande de faire les puzzles. 2 sont mélangés, dans chaque pochette : le cycle de l'eau naturel et le cycle de l'eau domestique.

Lorsque les puzzles sont terminés, je demande à chaque groupe d'être capable de m'expliquer ce qui se passe dans le dessin. Ils doivent pouvoir me parler du pompage, du traitement pour la potabilité, de l'utilisation et du nettoyage.

On peut aussi demander de venir faire le dessin au tableau, sans modèle et les enfants complètent au fur et à mesure

## Remarques et retour sur expérience

## Caractéristiques

**Thème :** Eau

**Mots clés :** eau, cycle, traitement, domestique, réseau hydraulique.

**Public :** Cycle 2, 3



Intérieur ou extérieur



15 minutes



Une classe

## Matériel



- les 5 jeux de puzzle

## Objectifs

- Connaître le vocabulaire du cycle de l'eau naturel
- Comprendre le chemin parcouru par l'eau, sur terre
- Comprendre la notion de cycle

Approche : interactive, ludique

## Déroulement

On présente chaque photo en demandant de les nommer. On distribue les images à des élèves et on leur demande de se ranger dans l'ordre du cheminement de l'eau, devant le tableau, en ligne. Ensuite, on demande aux autres élèves de venir les déplacer si le chemin n'est pas bon : montagne, torrent, lac, grotte, source, ruisseau, rivière, fleuve, mer, nuage, pluie... en fonction de l'âge, on ne met pas toutes les images ou on peut rajouter la rosée qui représente l'évapotranspiration.

Enfin, l'animateur joue le rôle de la goutte d'eau en partant de la montagne jusqu'à la mer, puis l'évaporation, puis le coup de vent jusqu'à la montagne et ainsi de suite pour visualiser le cycle

## Remarques et retour sur expérience

il faut à l'animateur une bonne dose d'énergie théâtrale...

## Caractéristiques

**Thème :** Eau

**Mots clés** eau, cycle de l'eau, montagne, torrent, ruisseau, source, rivière, fleuve, mer, évaporation, soleil, rosée, transpiration, goutte, voyage, nappe phréatique, eau souterraine

**Public :** Cycle 2, 3



Intérieur ou extérieur



30 minutes



Une classe

## Matériel

- photos du cycle

## Objectifs

- Visualiser le parcours de l'eau, de la source à la mer
- Être créatif

Approche : imaginaire et créative

## Déroulement

On sépare les enfants en 5 groupes et on les installe de façon à ce que tous voient leur fiche ou leur planche.


On explique qu'entre les symboles bleus, ils doivent dessiner l'eau, le paysage, les villes ou les maisons selon s'ils sont près de la mer ou de la source...

## Caractéristiques


Thème : Eau

Mots clés : eau, rivière, aménagement

Public : Cycle 2, 3, collège

 Intérieur

 1 heure

 Une classe

## Matériel



- 5 feuilles A3 différentes avec les codes (point, triangle et vagues)
- des crayons de couleur

Dans l'idéal, avoir des planches à la place des feuilles et des matériaux représentant les éléments (cf malle ricochet)

## Remarques et retour sur expérience

Cette activité vient de la malle ricochet dans laquelle on ne dessine pas mais on utilise différents matériaux comme des cubes en bois pour les maisons, des boules de papier mâché pour les arbres, des bouteilles de plastique en confettis pour l'eau, des bandes de tissus pour les routes des plaques colorées pour les champs... C'est donc encore mieux si on arrive à se faire son matériel.

## Objectifs

- Réaliser que l'on peut nettoyer l'eau
- Comprendre le fonctionnement d'une station d'épuration
- Expérimenter

Approche : scientifique

## Déroulement

Dans un premier temps, on met de l'eau dans une grande bassine.

On met les élèves en rond autour et on leur demande de salir l'eau. Tout est permis (terre, feuilles, bâtons, peinture, savon...).

Quand l'animateur estime que l'eau est suffisamment sale, on regarde le temps que ça a pris... en général, très peu.

Puis on demande aux enfants de nettoyer l'eau. L'idéal est de les mettre en petits groupes et pour chaque petit groupe, plusieurs récipients transparents et on laisse faire.

Pour les plus grands, on demande d'écrire, pour chaque récipients, le matériel utilisé et l'ordre... en gros, leur protocole de nettoyage.

A la fin, on compare et on peut rajouter une expérience, souvent oubliée, avec du sable.

La question : peut-on nettoyer l'eau ? Est-ce facile ?...

L'idéal est d'avoir encore une autre animation derrière pour laisser décanter les résultats et se rendre compte que certaines saletés tombent au fond des récipients.

En attendant, on peut faire les puzzles des cycles de l'eau. Puis faire le lien avec les stations d'épuration et leur fonctionnement.

## Remarques et retour sur expérience

Plus il y a de matériel, mieux c'est. Il faut donc le prévoir. Il faut laisser le temps aux enfants d'expérimenter.

## Caractéristiques

Thème : Eau

Mots clés : eau, nettoyage, pollution, traitement, station d'épuration

Public : Cycle 2, 3



Extérieur



30 minutes à 1 heure



Une classe maximum

## Matériel

Un bac dans lequel se trouvent :

- une moustiquaire
- un chinois
- du papier
- des filtres à café
- du sable dans l'idéal, avec plusieurs grosseurs
- des graviers
- une fourchette
- des bols
- des pots
- un seau
- une bassine
- écumoire
- grillage
- une cuillère

## Objectifs

- Découvrir la biodiversité aquatique
- Découvrir les macro-invertébrés
- Découvrir des poissons (pour les plus grands)
- Apprendre à observer
- Se mettre dans la peau d'un scientifique

Approche : scientifique

## Déroulement

L'idéal est de faire deux groupes.

L'animateur prend l'un des groupes. (L'autre peut être envoyé en autonomie sur du land art avec l'enseignant)

On explique les consignes de sécurité et le but de la pêche : on va attraper un maximum de bêtes, les mettre dans les bacs afin de pouvoir les observer, les dessiner et les décrire (en fonction de leur âge) :

- Pour le cycle 1, juste du dessin
- Pour le cycle 2, dessin et fiche à remplir avec eux ou une fiche simplifiée
- Pour le cycle 3 et +, fiche complète.

On explique comment s'utilise une épuisette.

On prévoit que chaque enfant puisse l'utiliser.

On n'oublie pas d'échanger les deux groupes avant de passer à l'observation en commun.

## Remarques et retour sur expérience

L'animateur reste vigilant sur les éventuelles chutes (qui sont imposées comme interdites, d'entrée).

La pêche aux poissons, je ne l'ai faite qu'avec des collégiens.

Attention au niveau de l'eau... et à la force du débit. Il vaut mieux, parfois, opter pour une mare plutôt que le fleuve.

Lors du remplissage de la fiche, on prend le temps d'être sûr que tout le monde a compris. En général je laisse les enfants faire le premier dessin. Ils viennent me voir et si le dessin n'est pas satisfaisant, je leur demande de recommencer à côté du premier, sans gommer et sans barrer, en insistant sur les critères d'identification... Souvent, au deuxième ou au troisième dessin, la reconnaissance est parfaite. Je ne demande jamais une œuvre d'art

## Caractéristiques

Thème : Eau

Mots clés : eau, rivière, épuisette, faune, insectes aquatiques, poisson, biodiversité

Public : Cycle 1, 2, 3 collège



Extérieur



30 minutes



Une demi-classe

## Matériel



- Epuisettes
- lignes (fil de pêche, hameçons)
- bacs transparents voire seau
- les boites loupes
- du couac ou du pain dur
- les fiches
- des supports pour écrire, des crayons à papier (les gommages sont interdites)

## Objectifs

- Visualiser la répartition de l'eau sur terre
- Savoir où se trouve l'eau potable
- Se rendre compte de la rareté et de la valeur de l'eau potable

Approche : expérimentale (et imaginaire si histoire)

## Déroulement

On débute l'activité par une histoire : sans rien dire, l'animateur dessine au tableau des galaxies puis demande ce que c'est... ensuite, l'animateur dessine un extraterrestre grand comme une galaxie qui adore se promener et courir de galaxie en galaxie. Mais soudain, il a très soif. Alors, il cherche de l'eau... il fait plusieurs systèmes solaires et arrive dans le nôtre. L'animateur dessine le soleil et agrandis fortement l'extraterrestre (on ne voit que sa grosse tête) puis dessine quelques planètes dont la Terre... bleue...

Quand l'extraterrestre la voit, eureka, il y a de l'eau... beaucoup d'eau...

S'il essore la planète, il remplit un seau de 10L.

A votre avis, va-t-il se désaltérer ? Oui, largement... Mais lorsqu'il boit, il recrache tout... Pourquoi ? (elle est salée)

Donc il va séparer l'eau potable du reste grâce au protocole suivant :

Pourtant voici une expérience qui va nous montrer quelle est la part de l'eau potable sur notre planète...

On enchaîne sur l'expérience.

- Remplir le seau avec 10L d'eau et à l'aide du verre mesureur, en retirer 30cl. L'eau qui reste dans le seau, représente l'eau de tous les océans et mers de la planète : placer la bonne pancarte devant le seau.
- Verser 20cl des 30cl dans un des bocaux. Cela représente toute l'eau douce de la planète sous forme de glace (glaciers des pôles nord et sud et des montagnes) : placer la bonne pancarte devant la bouteille
- A l'aide d'une seringue, prélever 10 ml et verser l'eau qu'il reste dans le verre mesureur dans un 2<sup>ème</sup> bocal. Cela représente toutes les eaux souterraines de la planète (nappes phréatiques, réserves d'eau souterraines) : placer la bonne pancarte devant la bouteille
- Vider la seringue dans le petit pot en verre. Cela représente toutes les eaux de surface de la planète (ruisseaux, rivières, torrents, fleuves, sources, lacs, étangs, mares...) : placer la bonne pancarte devant la bouteille

Où se trouve l'eau potable disponible ??

Que peut-on en déduire ?

A la fin de l'expérience, je demande ce qu'il peut boire... finalement, pas encore assez...


Conclusion ? L'eau potable est rare, précieuse et nous devons la protéger.


## Caractéristiques


Thème : Eau

Mots clés eau, répartition, eau salée, eau douce, eau gelée, eau souterraine, eau de surface

Public : Cycle 2, 3 et collège

 Intérieur pour les grands groupes ou extérieur pour les petits groupes

 30 minutes

 soit classe entière, soit en autonomie en petit groupe

## Matériel



- seau de 10L
- un grand bac avec beaucoup de matériel dont seringue
- 3 bocaux en verre identiques
- verre mesureur et plein d'autres choses pour tromper l'ennemi !
- Les 4 images du pourcentage

## Remarques et retour sur expérience

GC : J'ai inventé une façon d'amener l'expérience par l'histoire d'un extraterrestre géant. Ça fonctionne bien et c'est plus visuel d'autant que je dessine au tableau en même temps. (la visualisation de toute l'eau de la Terre en un seau était difficile, d'où l'histoire)

Les enfants ne connaissent pas le vocabulaire, la plupart du temps... les laisser chercher les objets leur apprend les noms. (En autonomie, c'est difficile ici, même pour le cycle 3)

On peut poursuivre cette animation avec la pollution de l'eau puis le nettoyage.

Cette activité peut être animée en ateliers tournants pour faire des petits groupes.



## Objectifs

- Visualiser le ruissellement
- Comprendre la pollution de l'eau par les déchets

Approche : expérimentale

## Déroulement

On explique aux enfants qu'on va faire une expérience. On place les élèves en demi cercle afin qu'ils voient toute l'expérience.

On verse les graviers dans le bac transparent, en laissant un côté vide. On met de l'eau dans le bac, qui représente la rivière. Sur le banc de gravier, on met les personnages et on demande aux enfants des éléments naturels pour construire une petite maison et un jardin puis on fait vivre la scène... avec un des personnages qui jette un bout de plastique souillé par terre.

On met une goutte de vinaigre blanc sur le plastique

On arrose la scène comme s'il pleuvait et on observe.

Ensuite, on met une goutte de colorant bleu ou rouge, en expliquant que dans ce cas précis (l'animation), le colorant n'est pas dangereux pour l'eau mais représente tout autre produit toxique. On arrose...

Les enfants sont amenés à parler de déchet, de ruissellement, de pollution de l'eau... Dans le cas du vinaigre, on ne voit pas la pollution et pourtant elle est là...

## Remarques et retour sur expérience

On peut poursuivre cette animation par le nettoyage de l'eau

## Caractéristiques

Thème : Eau

Mots clés eau, pollution, ruissellement, déchets

Public : Cycle 2, 3, collège



Intérieur ou extérieur



30 minutes



Une classe ou en petits groupes en laissant un protocole

## Matériel

- bac transparent
- graviers
- playmobiles
- déchets
- colorant alimentaire
- éléments naturels
- un arrosoir ou un petit pulvérisateur

L'eau de la planète !

Matériel :

- 1 seau de 10L
- 2 bocaux de 3dl
- 1 seringue
- 1 verre mesureur
- 4 pancartes
- 1 pot en verre

Déroulement :

- Remplir le seau avec 10L d'eau et à l'aide du verre mesureur, en retirer 30cl. L'eau qui reste dans le seau, représente l'eau de tous les océans et mers de la planète : placer la bonne pancarte devant le seau.
- Verser 20cl des 30cl dans un des bocaux. Cela représente toute l'eau douce de la planète sous forme de glace (glaciers des pôles nord et sud et des montagnes) : placer la bonne pancarte devant la bouteille
- A l'aide d'une seringue, prélever 10 ml et verser l'eau qu'il reste dans le verre mesureur dans un 2<sup>ème</sup> bocal. Cela représente toutes les eaux souterraines de la planète (nappes phréatiques, réserves d'eau souterraines) : placer la bonne pancarte devant la bouteille
- Vider la seringue dans le petit pot en verre. Cela représente toutes les eaux de surface de la planète (ruisseaux, rivières, torrents, fleuves, sources, lacs, étangs, mares...) : placer la bonne pancarte devant la bouteille

Où se trouve l'eau potable disponible ??

Que peut on en déduire ?

# 4) NATURE



## Objectifs

- Découvrir les différentes familles botaniques.
- Avoir des bases pour comprendre les rotations culturales.

## Déroulement

Le but du jeu est d'être le joueur ayant à la fin de la partie, réussi à réunir le plus de familles complètes.

Tout d'abord, un des joueurs distribue 7 cartes à tous les participants. Le reste des cartes faisant office de pioche. Pour commencer une partie, le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : dans la famille Solanacées, je voudrais la tomate). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. S'il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte.

Si lors de la pioche, le joueur tire la carte qu'il souhaitait, il doit dire à voix haute « Bonne pioche » et peut ainsi rejouer en redemandant une autre carte à l'un des joueurs. S'il ne pioche pas la carte voulue, il passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de demander une carte de son choix.

Attention ! Un joueur ne peut demander une carte d'une famille seulement s'il en possède déjà une dans son jeu.

Si un joueur possède toute une famille (les 6 cartes), il pose la famille devant lui et la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher. Ne reste alors plus qu'à compter combien chaque joueur possède de familles complètes.

## Remarques et retour sur expérience

## Caractéristiq

Thème Nature

Mots clés Agriculture, arboriculture, plantes maraichères, céréales, agrumes, palmiers

Public : 8 à 16 ans



Intérieur



45 minutes



2 à 6 joueurs

## Matériel



- 42 cartes de 7 familles (6 membres/famille)
- 6 fiches récapitulant les différentes familles et membres

## Objectifs

Découvrir les animaux présents dans le Parc amazonien de Guyane

## Déroulement

Pour commencer une partie de Loto, chaque participant reçoit le même nombre de cartons de Loto (généralement 1 par joueur).

L'un des joueurs doit alors tirer l'une des images des animaux et annoncer le nom de l'animal tout en montrant la carte aux autres participants. Tous les joueurs regardent alors sur leurs cartons si l'animal tiré s'y trouve. Si cela est le cas, le joueur doit recouvrir l'image de l'animal de son carton avec un caillou blanc. Une autre image est alors tirée au hasard.

Le premier joueur ayant recouvert l'intégralité de l'un de ses cartons dit à voix haute « Carton Plein ». Après vérification des images, le joueur remporte la partie.

**Attention ! Si lors de la vérification, l'un des chiffres ne correspond pas, le joueur est éliminé et la partie continue.**

## Remarques et retour sur

Variantes possibles si réimpression du jeu :

Mettre le nom des animaux en plus des images

Mettre le nom des animaux sans les images

Refaire la sélection d'images avec des animaux plus faciles à identifier (tapir, paresseux, colibri, morpho, opossum, martin pêcheur, ...)

## Caractéristiques

Thème Nature

Mots clés : Animaux

Public : Tous âges



Intérieur



15 min/ partie



1 à 12

## Matériel



- 12 grilles de Loto des animaux
- 32 images d'animaux
- 1 sac en tissu
- Environ 150 petits cailloux
- 1 règle du jeu

## Objectifs

Découvrir les fruits présents dans le Parc amazonien de Guyane

## Déroulement

Pour commencer une partie de Loto, chaque participant reçoit le même nombre de cartons de Loto (généralement 1 par joueur).

L'un des joueurs doit alors tirer l'une des images des fruits et annoncer le nom du fruit tout en montrant la carte aux autres participants. Tous les joueurs regardent alors sur leurs cartons si le fruit tiré s'y trouve. Si cela est le cas, le joueur doit recouvrir la case du fruit correspondant de son carton avec un caillou blanc. Une autre image est alors tirée au hasard.

Le premier joueur ayant recouvert l'intégralité de l'un de ses cartons dit à voix haute « Carton Plein ». Après vérification des images, le joueur remporte la partie.

**Attention ! Si lors de la vérification, l'un des chiffres ne correspond pas, le joueur est éliminé et la partie continue.**

## Remarques et retour sur expérience

Variantes possibles si réimpression du jeu : augmenter le nombre de case « fruits ».

## Caractéristiq

Thème Nature

Mots clés Fruits, plantation, abattis

Public Tous âges



Intérieur



15 min/ partie



1 à 12 joueurs

## Matériel



- 12 grilles de Loto fruits avec image
- 12 grilles de loto fruits avec nom
- 17 images de fruits
- 17 noms de fruits
- 1 sac en tissu
- Environ 150 petits cailloux
- 1 règle du jeu

## Objectifs

- Apprendre à respecter la microfaune
- Apprendre à observer
- Reconnaître un insecte
- Acquérir de la confiance en soi

Approche : scientifique

## Déroulement

Après avoir expliqué l'animation aux enfants et une fois arrivés sur le site, on donne les consignes de sécurité : périmètre de chasse, guêpes, scorpions, scolopendres, serpents... on précise de ne pas mettre plusieurs petites bêtes dans la même boîte pour qu'elles en s'entretuent pas. On explique comment utiliser le matériel. On partage le groupe en deux. Une partie partira avec l'enseignant et les filets, l'autre avec l'animateur et les aspirateurs à petites bêtes ainsi que le parapluie japonais.

Chaque groupe chasse pendant 20 minutes puis on échange le matériel. L'idée étant de capturer le plus d'espèces différentes.

Une fois la capture terminée, on rassemble le groupe (on peut à ce moment-là raconter l'histoire du millepatte moqueur) et on distribue les fiches et une boîte par enfant ou pour deux selon le nombre de boîtes disponibles.

On demande de remplir la fiche. Les gommes sont interdites. Les enfants viennent montrer leur premier dessin. Souvent, c'est un cliché (genre papillon qu'on trouve dans les livres d'enfants alors que souvent, les papillons ont les ailes fermées)... on demande à l'enfant de recommencer à côté en insistant sur le nombre de parties du corps, les ailes, le nombre de pattes, la taille des yeux ou de la tête.... Souvent le deuxième dessin est très bien mais on peut demander encore plus avec un troisième... Il faut absolument que les trois dessins soient à côté les uns des autres pour montrer à l'enfant ses progrès lorsqu'il se concentre (ne pas gommer, ne pas barrer). L'idée du dessin étant qu'on reconnaisse l'animal sans le voir dans la boîte.

Lorsque le dessin nous convient, pour les plus jeunes, on écrit le nom de l'animal, pour les plus grands, on donne les clés de détermination ou les guides.

Une fois le travail terminé, s'il reste du temps, on fait le tour des boîtes pour raconter des anecdotes, pour montrer ou faire toucher.

## Remarques et retour sur expérience

**GC** : Cette activité est la plus percutante de toutes. La microfaune est petite, à la taille des enfants. Elle est mal connue et souvent mal vue pour les adultes... la découvrir est souvent une révélation.

Cette animation permet de surmonter ses craintes, de relever des défis. Elle permet de se mettre dans la peau d'un explorateur. Suite aux dessins, les enfants sont fiers d'autant que la plupart disent au début qu'ils ne savent pas dessiner.

Cette animation peut être l'introduction à un projet sur les insectes en poursuivant avec la morphologie, le camouflage, le régime alimentaire, les abeilles, les insectes utiles...

C'est l'animation que les enfants me demandent le plus, eux-mêmes. Les petites sections de maternelle de Taluen m'appellent « papillon » suite à une animation.

La manipulation des petites bêtes est souvent sans danger mais plus l'animateur les connaît, mieux c'est.


Le conte du millepatte moqueur est intéressant pour différencier les « invertébrés » et permet d'introduire ou canaliser le groupe.


## Caractéristiques


**Thème** : Nature

**Mots clés** : faune, animaux, insectes, petites bêtes, observation, capture, dessin

**Public** : Tout public

 *Extérieur pour la chasse (le dessin peut se faire, dedans ou dehors)*

 1h30 (sans les déplacements)

 30 avec 2 animateurs

## Matériel

- Conte le mille-pattes moqueur
- filets à papillon
- boîtes loupes
- fiches techniques j'observe les petites bêtes (ou feuille blanche pour les plus jeunes)
- les clés de détermination
- crayons à papier
- supports pour écrire
- aspirateurs à insectes
- parapluie japonais

### Objectifs

- Savoir organiser des images
- Comprendre la notion de cycle
- Différencier les cycles animaux

Approche : ludique

### Déroulement

On place les enfants en petit groupes 2 par 2 c'est l'idéal sinon, jusqu'à 4 (en fonction du nombre de cycles disponibles). Soit autour d'une table, soit par terre. On distribue un cycle à chaque groupe. Les enfants ont pour consigne de ranger les images dans le bon ordre. Généralement, on obtient des lignes... alors on montre que la dernière image peut devenir la première et ainsi de suite. On leur demande comment faire pour que la dernière image touche à la fois la première et l'avant dernière. S'ils ne trouvent pas qu'il faut les mettre en rond, on demande aux groupes qui n'ont pas trouvé de se lever. On les met en ligne, on leur demande de se donner la main. On demande qui a une main libre... normalement les deux extrémités lèvent la main. On demande à ce qu'aucune main ne soit libre... Et là, ils font une ronde... c'est pareil pour les images.

### Remarques et retour sur expérience


A la fin, soit on montre tous les cycles, soit on les fait tourner. On peut entrer dans les détails sur les insectes par exemple...


### Caractéristiques


**Thème** Nature, faune

**Mots clés** cycles de développement, cycle de reproduction, animaux, bébé, œuf

**Public** : Cycle 1 et 2

 Intérieur ou extérieur

 15 minutes

 Une classe

### Matériel



- les cycles des animaux : vache, lapin, grenouille, oiseau, lézard, papillon, punaise, libellule ou cigale, humain...



## Objectifs

- Connaitre le nom des animaux
- Savoir quels animaux se trouvent en Guyane

Approche : visuelle et interactive

## Déroulement

On sépare le tableau en deux parties et on note les titres en haut : Guyane ou Pas Guyane. On distribue les images aux enfants. Les enfants, chacun leur tour, viennent au tableau nommer leur animal puis le placer sur le tableau.


Quand tout le monde est passé, On corrige tous ensemble. On précise sur quel continent on trouve les animaux qui ne sont pas en Guyane. Attention, certains animaux se trouvent partout...


## Caractéristiques


**Thème** : Nature, faune

**Mots clés** : faune, animaux, introduction

**Public** : Maternelles et primaires

 Intérieur

 30 minutes

 Une classe

## Matériel



- les photos des animaux
- le tableau de la classe ou un mur libre
- de la patafix ou des aimants

## Remarques et retour sur expérience

C'est une bonne introduction aux projets sur la faune. On peut partir ensuite sur les clés de détermination, la protection des espèces, les petites bêtes, la chaîne alimentaire, les interactions...

Souvent les enfants disent que certains animaux ne sont pas en Guyane mais quand on leur demande s'ils en mangent, ils répondent oui... S'il est chassé en Guyane, c'est qu'il vit en Guyane. On en profite pour parler des statuts de protections.

## Objectifs

- Comprendre, réagir à une proposition
- Reconnaître les cris des animaux

## Déroulement

Chaque élève a devant lui une planche d'images.

L'animateur fait écouter l'enregistrement d'un cri d'un animal et demande :  
Quel animal est-ce ?

Quand un élève reconnaît le cri de son animal représenté sur sa planche, il se manifeste en levant la main.

L'enseignant interroge l'élève qui a été le plus rapide. Il doit montrer la bonne image et énoncer le nom de l'animal.

Si la réponse est validée, il peut poser un jeton sur l'image.

Le gagnant est celui qui aura complété sa planche le premier avec les jetons.

## Caractéristiques

Thème : Nature

Mots clés : Animaux, cri

Public : Tous âges



Intérieur



15 minutes/ partie



1 à 12 joueurs

## Matériel

- 1 règle du jeu
- 4 grilles de Loto des animaux
- Son des animaux sur un ordinateur ou portable
- 1 sac en tissu
- Environ 150 petits cailloux

## Remarques et retour sur expérience

Variante : Un élève est meneur de jeu et valide les réponses.

## Objectifs

- Comprendre l'intérêt des prédateurs
- Comprendre une interrelation
- Introduire la notion de relation

Approche : visuelle et interactive

## Déroulement

Lorsque l'on parle de prédateurs, on a tendance à les considérer comme des tueurs sans comprendre leur rôle indispensable dans le bon fonctionnement d'un écosystème.

On dessine donc une petite planète. On met dessus une proie (un agouti par exemple)

On demande au public ce qu'il faut à l'animal pour vivre : à manger... on dessine de l'herbe ; à boire... on dessine une marre.

Qu'est-ce qu'il lui manque ?... une femelle... on la rajoute. Que se passe-t-il ?... ils font des bébés. Et là, on se lâche et on pose pleins de bébés tout autour de la planète et on barre au fur et à mesure de l'herbe et de l'eau... en général, le public réagit très vite en proposant de mettre un prédateur (un jaguar par exemple). Celui-ci mange les faibles, les malades et laisse ainsi une population de proies en bonne santé, avec de quoi manger et boire en abondance. On peut ajouter une femelle en expliquant que le prédateur se reproduit moins vite.

## Remarques et retour sur expérience

Pour capter les plus jeunes, on peut poursuivre par un mime collectif.

Cette animation très courte est très efficace puisque les réponses viennent du public. Elle sollicite plusieurs sens donc touche à la fois les visuels et les auditifs qui représente une majorité de la population.

## Caractéristiques

**Thème** : Nature, faune

**Mots clés** : faune, prédateurs, proies, interrelation, relation, écosystème

**Public** : A partir de la fin du cycle 2



Intérieur ou extérieur (avec un tableau)



10 minutes



Une classe

## Matériel

- un tableau
- feutre / craie

## Objectifs

visualiser les différentes parties de l'arbre et leur fonction

Approche : artistique et ludique

## Déroulement

On place les enfants en cercle, debout. On leur demande d'imiter un arbre. On attend, on observe. On leur fait remarquer qu'ils viennent de faire une forêt. On leur demande alors de mimer un arbre à plusieurs. Les enfants qui sont inspirés peuvent venir au centre du cercle, choisir d'autres enfants et les « sculpter ». (Si besoin, la bâche est placée au centre du cercle).

Après plusieurs tentatives, on lance l'arbre avec toute la classe.

Qu'est ce qui fait un arbre ?

- Le tronc : à quoi sert-il ? à tenir les branches, à aller chercher la lumière. On prend l'enfant le plus costaud et on le met debout, au milieu.
- Les racines : à quoi servent-elles ? à boire, manger et tenir l'arbre. On choisit 4 enfants que l'on assoit dos au tronc, tout autour.
- L'écorce : à quoi sert-elle ? à protéger le tronc. On choisit 4 enfants que l'on place face au tronc, entre les racines. Ils doivent se tenir et se serrer contre le tronc pour le protéger. Les racines s'accrochent aux jambes de l'écorce.
- Les branches : à quoi servent-elles ? à tenir les feuilles. On choisit 4 enfants qui posent chacun une main ferme sur l'épaule d'une écorce et tendent l'autre bras le plus loin possible vers l'extérieur.
- Les feuilles : à quoi servent-elles ? A prendre l'énergie du soleil pour faire grandir l'arbre. On prend tous les enfants qu'il reste et on leur demande de s'accrocher comme un maillon de chaîne, à une branche (les 2 mains accrochées autour d'un bras ou à une épaule.)

Lorsque l'arbre est prêt, l'animateur devient la brise légère et fait bouger les feuilles. Si l'arbre est en bonne santé, les feuilles restent accrochées. L'animateur devient alors le vent et secoue un peu plus les feuilles... certaines se décrochent et retournent s'asseoir. Puis l'animateur devient la tempête et va secouer les branches. Si des branches se décrochent, les enfants vont s'asseoir. Après la tempête, l'animateur devient la petite bête qui mange l'écorce et va faire des petites chatouilles aux enfants de l'écorce... si l'arbre tombe c'est qu'ils n'ont pas bien joué leur rôle... puis l'animateur devient le pic qui va essayer de passer entre les écorces pour toucher le tronc.... Si l'arbre reste solide, les enfants ont gagné... si l'arbre tombe, ils comprennent l'utilité de la santé de chaque partie de la plante.

## Remarques et retour sur expérience


on peut poursuivre cette animation par le jeu de la photosynthèse pour voir comment l'arbre fabrique de l'énergie.


## Caractéristiques


**Thème** : Nature, flore

**Mots clés** composition plante, arbre, feuille, tronc, branche, racine, mime

**Public** : A partir du cycle 2

 Intérieur ou extérieur (il faut de la place)

 10 minutes

 Une classe

## Matériel

rien ou, si le sol est mouillé, une bâche

## Objectifs

comprendre le mécanisme de photosynthèse

Approche : sportive

## Déroulement

On dessine au sol un arbre géant avec la corde. Au niveau des racines, on place les images sel minéraux et les fioles bleues. Dans le feuillage, on place les images feuilles. Plus haut, on place les images soleil avec les fioles jaunes. Tous les éléments sont placés de façon symétrique comme sur le dessin.

Les enfants sont placés en deux colonnes. Le jeu est un relais de course dont le but est de fabriquer, à partir d'eau et de sels minéraux, de la sève élaborée (du sucre énergétique).

Le premier enfant de chaque colonne tient un flacon dans la main. Il doit le remplir d'eau puis poser son flacon sur l'image des sels minéraux afin de mettre une goutte de colorant bleu, dedans. Il reprend sa fiole et court jusqu'à la feuille sur laquelle il pose sa fiole. Il va chercher le colorant jaune dans le soleil et en met une goutte dans sa fiole puis repart en courant jusqu'au seau vide (sève élaborée) où il vide sa fiole devenue verte. Il passe la fiole vide à l'enfant suivant et ainsi de suite.

On termine en expliquant que l'arbre pompe de l'eau et des sels minéraux mais que pour en faire de l'énergie pour grandir, il doit transformer cette sève brute. La transformation a lieu dans les cellules chlorophylliennes des feuilles, grâce au soleil et au CO<sub>2</sub> et la plante fabrique de la sève élaborée qui est en fait du sucre, de l'énergie pour pousser, en dégageant de l'oxygène.

## Remarques et retour sur expérience

On peut ne mettre qu'un seau sève élaborée afin d'éviter la compétition même si on fait la course puisqu'après tout, les racines et les feuilles œuvrent pour un même arbre

## Caractéristiques

**Thème** : Nature, flore

**Mots clés** Flore, plante, photosynthèse, sucre, sève, soleil

**Public** : A partir de cycle 2



Extérieur



30 minutes



Une classe

## Matériel



- Une grande corde pour représenter l'arbre
- 2 cartes plastifiées « soleil »
- 2 cartes plastifiées « feuille/chlorophylle »
- deux fioles de colorant alimentaire jaune
- deux fioles de colorant alimentaire bleu
- deux petits flacons ou boites transparents
- 4 petits seaux transparents dont deux remplis d'eau, deux cartes plastifiées « sels minéraux », deux cartes plastifiées « eau », une carte plastifiée « sucre ».

## Objectifs

- Développer le sens de l'observation
- Utiliser particulièrement la vue
- Mettre en évidence la diversité des formes et/ou des couleurs de la nature

## Déroulement

Les participants vont entrer dans le monde fascinant de la forêt... Pour cela, il leur faut passer une épreuve : obtenir leur ticket d'entrée en forêt.

Distribuer à chaque participant un petit carton sur lequel est dessiné une forme (ronde, droite carrée...qu'ils pourront retrouver dans la nature).

A l'entrée de la forêt, le long du chemin sur le début de la balade, les participants pourront ainsi trouver dans la nature des formes correspondant à leur ticket.

Ils ramènent si possible la forme trouvée avec eux. Lorsque tous les participants ont trouvé leur forme, l'animateur s'arrête avec le groupe dans un lieu et observe les découvertes de chacun.

## Remarques et retour sur expérience

Variante : au lieu des formes on peut utiliser des couleurs (ou faire les 2)

Cette activité est une bonne introduction pour une balade en forêt.

Si l'un des participants a des difficultés à trouver la forme correspondante à son carton, inciter les autres à l'aider.

Cette activité se place très bien en introduction d'animation sensorielle.

Pour les couleurs comme les formes, possibilités de réfléchir sur les raisons à l'origine de telles formes et couleurs. (ex: Pourquoi les feuilles sont-elles vertes ?...)

## Caractéristiques

Thème : Nature

Mots clés Forêt, formes

Public : A partir de 6 ans



La forêt



10 à 15 minutes



Nb non limité

## Matériel

- 1 à 2 Cartons « tickets d'entrée » par participants (sur chacun d'eux, des formes différentes y sont dessinées)

## Objectifs

- Développer le sens de l'observation
- Utiliser particulièrement le toucher
- Mettre en évidence le polymorphisme des arbres

## Déroulement

Former des équipes de deux, l'un aura le rôle de l'aveugle, le second celui de guide.

Parti d'un endroit précis, le guide devra mener son aveugle à la rencontre d'un arbre, le lui faire toucher (l'aveugle peut même le sentir), puis de retour à l'endroit initial l'aveugle pourra enlever son bandeau et tenter de retrouver l'arbre qu'il a « rencontré ».

Pour y ajouter un peu plus de difficulté, il est préférable de faire faire plusieurs tours sur lui-même à l'aveugle, pour qu'il soit réellement désorienté.

Une fois l'arbre identifié, les rôles peuvent s'inverser. Lorsque tous les participants sont passés, faire un petit retour avec eux (qu'est ce qui vous a aidé à retrouver votre arbre, à votre avis pourquoi celui ci a-t-il cette forme là...etc)

## Remarques et retour sur expérience

Une attention sera portée sur les règles de sécurité et sur l'attention que doivent porter les guides envers leurs aveugles. Le guide doit mettre en confiance l'aveugle qui a perdu un de ses sens, ainsi il ne devra en aucun cas le pousser, saura être attentif aux obstacles sur le sol, etc...

Cette activité fait partie des jeux de confiance, elle peut être couplée avec des jeux de coopération du type « Guide Muet et aveugle » (guidage par télécommande, petite tape sur l'épaule pour tourner, sur la tête pour s'arrêter...)

## Caractéristiques

Thème : Nature

Mots clés : Arbre, touché

Public : A partir de 6 ans



La forêt



15 minutes



Minimum 2 participants

## Matériel

1 bandeau pour 2 personnes

## Objectifs

- Découvrir la forêt, les ambiances, sans la vue
- Etre en confiance avec le milieu

## Déroulement

Une corde a été fixée dans la forêt aux arbres, sur plusieurs mètres.  
Le principe de l'activité est de bander les yeux des participants, puis les uns après les autres les laisser se faire guider aveuglement par le fil d'Ariane, pour progresser en totale confiance dans la forêt.

## Caractéristiques

**Thème :** Nature

**Mots clés** Arbre, confiance

**Public :** A partir de 6 ans



La forêt, sur un layon aménagé



10 à 20 minutes (en fonction du nombre de participants)



Petit groupe pour limiter l'attente

## Matériel

- Un bandeau par participant
- Une corde

## Remarques et retour sur expérience

Variante : ce jeu peut s'effectuer pieds nus si le layon le permet et pour les volontaires (vérifier préalablement l'état du layon).

Cette activité est un jeu de confiance, se laisser guider les yeux bandés en forêt par un fil, n'est pas chose facile. Pour une meilleure adhésion à l'activité des participants, rassurez-les sur la facilité du parcours. Vous pouvez également expliquer qui est Ariane : « Ariane est une déesse grecque, qui par amour a sauvé Thésée. Pour ne pas qu'il se perde à jamais dans un labyrinthe lors de sa quête, elle lui a tendu un fil »

Si la balade se fait au cours d'une « fabulation », possibilité d'expliquer aux participants qu'on leur bande les yeux car ce passage de la forêt est secret.



## Objectifs

Utiliser l'odorat

Mettre en évidence la diversité des odeurs que possèdent les éléments naturels présents en forêt

## Déroulement

Concevoir un cocktail d'odeurs est une activité qui propose à chacun des participants de réaliser un parfum nature, à l'aide des éléments naturels qui l'entoure.

L'activité peut débuter de cette manière :

Faire sentir différents éléments naturels au groupe, évoquer la diversité des odeurs que recèle la forêt.

Puis proposer à chacun de confectionner un parfum à l'aide de son gobelet dans lesquels il écrasera et mélangera des éléments naturels pour en faire ressortir le parfum. Ils peuvent aussi y ajouter de l'eau pour mieux apprécier l'odeur de leur cocktail.

En fin d'activité, chacun pourra faire sentir son « cocktail d'odeur » aux autres.

## Caractéristiques

Thème : Nature

Mots clés Forêt, odeurs

Public : A partir de 6 ans



La Forêt ou milieu diversifié par ses odeurs



15 minutes



Non limité

## Matériel

- Un gobelet par participant
- Un petit baton ( à prendre sur place)
- Eau (facultatif)

## Remarques et retour sur expérience

Variante : En fin d'activité, une élection du meilleur parfum peut être organisée. (ex : un enfant qui ne veut pas participer à l'activité peut en être le jury)

Cette activité peut servir au cours d'un déplacement ; l'animateur en donne le cadre lors de la balade et annonce aux participants un point pour le rejoindre.

Les participants concevront leur « cocktail d'odeurs » tout en se déplaçant.

Insister sur les différences d'odeurs entre les éléments, qu'est ce qui en est à l'origine ?

## Objectifs

Utiliser le toucher  
Mettre en évidence la diversité et le polymorphisme des éléments naturels présents en forêt

## Déroulement

Chaque participant choisit un rameau en forêt qu'il observe attentivement, qu'il touche, qu'il hume, puis y fixe une étiquette avec son nom. On ramasse toutes les « baguettes magiques ».

Les participants ont les yeux bandés et sont en cercle. On fait passer les baguettes, les unes après les autres et dès qu'un participant reconnaît la sienne il la garde.

Et les rameaux circulent jusqu'à ce que tous les propriétaires retrouvent la leur.

Chacun peut ensuite se débarrasser des yeux, et voir s'il a retrouvé sa baguette magique.

## Caractéristiques

**Thème :** Nature

**Mots clés** Arbre, touché

**Public :** A partir de 6 ans



La Forêt, sur un espace dégagé



15 minutes



Non limité

## Matériel

Par participants:

- Etiquettes collantes ou papiers et bouts de scotch
- crayons

## Remarques et retour sur expérience

Variante : La baguette magique peut être un autre objet magique comme une feuille, des graines, etc..., en sélectionnant des sens différents. Il pourra s'agir de retrouver des objets dans un sac, de retrouver un parfum...

La baguette magique peut ensuite être utilisée pour ensorceler le miroir magique (voir activité n°7), ou peut être un objet fabuleux réutilisé lors de balade contée avec des personnages mystérieux de la forêt... libre cours à l'imagination de l'animateur.

## Objectifs

- Utiliser la vue
- Découvrir de manière ludique la canopée

## Déroulement

Faire des équipes de deux, l'un sera le guide et l'autre sera « l'envouté » du miroir magique.

L'envouté doit placer son miroir sous son nez et le mettre à l'horizontale, il devra progresser tout en projetant son regard sur le miroir. Totalement envouté par la canopée, il ne pourra voir où ses pieds se dirigent. Ainsi son guide derrière lui, les mains sur ses épaules le guidera tout au long de son parcours en lui indiquant les obstacles. Les rôles changent ensuite.

## Remarques et retour sur expérience

Lors de cette activité il est intéressant de commencer et ou de terminer sur un lieu dégagé de toute végétation (ex : chablis ou abattis), ainsi les participants peuvent faire rencontre avec les nuages !

Cette activité est un jeu de confiance.

## Caractéristiques

Thème : Nature

Mots clés Canopée, confiance

Public : A partir de 6 ans



La Forêt, sur un layon



15 minutes



Minimum 2

## Matériel

- Miroirs ( 1 pour 2)

## Objectifs

- Développer l'attention et la concentration
- Utiliser particulièrement la vue et la mémoire
- Mettre en évidence la diversité des éléments naturels présents en forêt

## Déroulement

Sous un tissu, cacher des éléments naturels préalablement récoltés. Former des petites équipes en fonction du nombre de participants, puis former un cercle, placer au centre les éléments naturels cachés.

« D'un seul coup d'un seul » soulever le tissu, ainsi chaque équipe devra s'organiser pour bien observer les éléments. Au bout de 30 à 40 secondes recouvrir les objets.

Les équipes doivent ensuite partir dans la forêt essayer de retrouver tous les trésors naturels qu'ils viennent d'observer ; laissez-leur 10 minutes. Chaque équipe doit présenter son trésor reconstitué, puis ensuite par mise en commun comparer avec le trésor initial.

L'équipe, qui est la plus proche a gagné.

## Remarques et retour sur expérience

Adapter ce jeu en fonction de l'âge des participants, préférer des éléments plus simples et un nombre plus réduit pour les plus petits.

Pour plus de difficulté, récolter différentes feuilles par exemple, où seules les nervures et les formes diffèrent...


Si la mémoire des participants est défaillante, chaque équipe peut avoir le droit de revoir une fois le trésor de départ.


## Caractéristiques


**Thème :** Nature

**Mots clés** Nature, vue, concentration

**Public :** A partir de 6 ans

 La Forêt, dans un lieu un peu dégagé

 15 à 20 minutes

 A partir de 6 ans minimum 2 participants

## Matériel

- 1 drap ou tissu
- Différents éléments préalablement récoltés (10-15)

## Objectifs

- Utiliser particulièrement la vue et la mémoire
- Mettre en évidence la diversité des milieux en forêt

## Déroulement

Faire des équipes de deux, l'un sera le photographe et l'autre l'appareil.

Le photographe promène silencieusement son appareil qui a les yeux fermés (soit par un bandeau, ou caché par les mains du photographe).

Le photographe s'installe devant les éléments de son choix et déclenche l'appareil (en y faisant attention !).

L'appareil peut ainsi ouvrir les yeux quelques secondes, puis de nouveau les yeux clos, le photographe continuera à prendre plusieurs photos avec son appareil.

Après avoir réalisé ses cinq photos, le photographe ramène son appareil et développe les photos.

L'appareil doit donc retrouver et raconter les différentes prises de vue aux autres.

Les rôles peuvent ensuite s'inverser.

## Caractéristiques

**Thème :** Nature

**Mots clés :** Forêt, vue

**Public :** A partir de 6 ans



La Forêt, sur un layon où les milieux et l'environnement sont variés.



15 minutes



A partir de 6 ans minimum 2 participants

## Matériel

- bandeaux (un pour deux)

## Remarques et retour sur expérience

- Le photographe pourra prendre différents milieux en photos, attention à ne pas prendre des lieux très ressemblants (difficultés pour les petits).
- Ce jeu est un jeu de confiance.

## Objectifs

- Utiliser particulièrement le toucher.
- Mobiliser son attention
- Mettre en évidence la diversité des matières et formes des éléments naturels

## Déroulement

Former des équipes de deux, et distribuer le matériel aux binômes. Dans chacun des sacs mettre préalablement des objets aux formes caractéristiques (ronds allongés, angles vifs...).

Dans chaque équipe, un participant devra choisir, en touchant, un objet dans le sac. Il imaginera sa forme en le touchant et le dessinera.

L'autre participant observera le dessin et devra ainsi retrouver l'objet en question par le toucher dans le sac. Une fois l'objet trouvé, on inversera les rôles.

## Remarques et retour sur expérience

Attention à la tentation des participants de vouloir regarder à l'intérieur des sacs.

Bien expliquer les règles et montrer un exemple.

Le nombre et la complexité des objets est à adapter en fonction du niveau du public.

Ce jeu peut-être simplement transformé en Kim touché, sous forme de boîtes mystérieuses trouvées dans la forêt, où les participants, en plongeant la main, doivent tenter de retrouver l'élément qui y est caché.

## Caractéristiques

**Thème :** Nature

**Mots clés** Nature, touché

**Public :** A partir de 6 ans



Intérieur ou extérieur



15 minutes



Minimum 2 participants

## Matériel

- Un sac opaque contenant des objets caractéristiques
- Un crayon
- Feuilles de papier
- Support pour écrire

## Objectifs

- Utiliser particulièrement l'ouïe, le toucher et l'odorat.
- Découvrir la forêt
- Etre en confiance avec le milieu

## Déroulement

Une corde tenue et guidée à une extrémité par l'animateur, puis à la suite tenue d'une main par les participants qui se suivent en file indienne (ou en quinconce) debout, les yeux bandés.

La « chenille » formée part se promener en silence, à la découverte des sons et de l'univers de la forêt.

Possibilité de faire cette activité en plus grand groupe, pour cela il faut simplement que différentes personnes non aveugles se positionnent à l'autre extrémité de la corde et se répartissent sur la corde si nécessaire en fonction du nombre d'aveugles

## Caractéristiques

Thème : Nature

Mots clés Forêt, ouïe

Public : A partir de 6 ans



La forêt, sur un espace dégagé, ou le long d'un layon



5 à 10 minutes



Minimum 2 participants

## Matériel

- Une corde
- Un bandeau par participant

## Remarques et retour sur expérience

Variante : ce jeu peut s'effectuer pieds nus sur un terrain adapté, c'est un jeu de confiance qui mobilise l'attention du groupe.

## Objectifs

- Comprendre le principe de dissémination des graines
- Découvrir les différents modes de dispersion des graines
- Comprendre l'intérêt de la dissémination des graines pour le maintien des espèces et la diversité des milieux

## Déroulement

**1 ère partie :** cette partie s'effectue au début de la balade en forêt. Avant d'entrer dans la forêt, proposer aux participants de ramasser des graines le long du layon.

Regrouper ensuite la totalité des graines dans un sac, que vous réserverez pour la fin de l'animation.

Interroger ensuite les participants sur les animaux qu'ils pensent être des « granivores »... puis sur les granivores qui font des réserves de nourriture. Différents noms seront cités, mettez vous d'accord avec le groupe pour un retenir un, par exemple l'agouti.

C'est ainsi que chaque participant se transforme en agouti. Distribuer à chacun d'eux une ou plusieurs graines, qu'il ira ainsi cacher rapidement sur petit espace aux alentours.

Une fois les graines cachées, poursuivre la balade. Vous expliquerez dans la deuxième partie de l'activité les raisons de tout ce qui a été effectué précédemment, en attendant gardez le « suspense » pour la suite !

**2 ème partie :** cette dernière partie quant à elle se met en place au retour de la balade (qui est une boucle), en fin d'animation.

De retour près du lieu de départ, rappeler aux participants, le moment de leur transformation en « Agoutis » et leur réserve de graines. Proposer alors aux participants de retourner les chercher.

Certains retrouveront leur graine sans difficulté, d'autres, ne la trouveront plus, même après de grandes recherches...

De retour autour d'une table, discuter de ce qu'ont vécu les participants, faire le lien avec la phénomène de dissémination auquel contribuent les animaux qui font de telles réserves.

Puis élargir ensuite aux différents types de dispersion des graines qui existent naturellement en forêt voici les agents disperseurs les plus courants :

- Le vent (anémochorie : par légèreté des semences, poils ou ailes membraneuses)
- L'eau (hydrochorie : ruissellement, courant marins, plantes aquatiques)
- Les animaux (zoochorie : ingestion donc suivi de déjections animales, transport par pelage, réserve de certains animaux, l'agriculture par les fourmis (myrmécochorie)).

D'autres agents comme la gravité (barochorie), mais aussi les adaptations de la plante elles même (autochorie) participent à la dissémination des plantes, mais ceux -ci ne sont pas essentiels pour la ré exploitation qui va suivre.


Avec les graines qui auront été récoltées lors de partie précédente ajoutées aux graines que l'animateur aura récolté auparavant, proposer aux participants de classer les graines en fonction de leur mode de dissémination (utiliser les étiquettes). Le lien sera fait entre les particularités des graines et leur mode de dispersion (légère et avec des « ailes » : par le vent...). Aborder enfin, pour conclure, le rôle de la dissémination des graines dans la nature ; l'intérêt pour la diversité des milieux et le maintien des espèces.


## Caractéristiques


**Thème :** Nature

**Mots clés** Graine, dissémination

**Public :** A partir de 6 ans

 La forêt, sur un espace dégagé, ou le long d'un layon / puis sur table

 10 + 20 minutes

 Non limité

## Matériel

- Une ou deux graines par participant
- Sac pour recueillir les graines lors de la récolte
- Etiquettes de dissémination (par le vent, l'eau, les animaux et les excréments d'animaux)
- Différentes graines aux modes de dispersions différents préalablement récoltées par l'animateur



## Objectifs

- Utiliser la vue
- Découvrir la forêt et le monde du sol

## Déroulement

Chaque participant dispose d'un tube cartonné. A quatre pattes, ou accroupi, il va découvrir les lieux, un œil fermé et l'autre regardant à travers le rouleau. Il pourra suivre un insecte, zoomer sur une fleur... Au retour, chacun raconte ses découvertes. Il est important de délimiter un périmètre.

## Remarques et retour sur expérience

Il est possible d'approfondir cette activité en capturant certaines petites « bêtes » du sol que les participants auront observées (fourmis et autres insectes), à l'aide de l'aspirateur à insectes et ou de bocaux.

2ème partie : Ramener les espèces capturées pour les observer et les identifier à l'aide de loupe. Puis proposer aux participants de les dessiner afin de mieux observer et comprendre la morphologie de ces individus.

Remarques :


- Ne pas oublier de relâcher les espèces à la fin de l'activité, leur capture n'est qu'un moyen d'observation pour atteindre les objectifs initiaux. Mettre en évidence la notion de respect face aux animaux, attention aux déviations !
- Ce type d'activité attire l'attention et la concentration des participants.
- Théâtraliser certains moments : « Attention on va soulever un morceau de bois, gratter le sol, enlever des feuilles mortes...etc (attention une souche déplacée doit toujours être replacée au même endroit pour ne pas coincer un animal dessous)


## Caractéristiques


Thème : Nature

Mots clés : Petites bêtes, vue

Public : A partir de 6 ans

 La Forêt, sur un layon ou un espace dégagé

 10 + 20 à 25 minutes

 Non définis

## Matériel

- Rouleau de papier toilette (par participant)

Pour variantes :

- loupes, bocaux, aspirateur à insectes, papiers, crayons et clés de détermination

## Objectifs

- Développer les réflexes, la rapidité et la forme physique
- Découvrir l'alimentation des animaux

## Déroulement

Former 2 groupes composés du même nombre de joueurs, les deux équipes doivent se faire face à environ 20 mètres de distance. On attribue à chaque joueur un animal : jaguar, biche, agouti... Entre les deux équipes on place au sol des objets qui matérialisent leurs alimentations.

Chaque élève représente un animal : *jaguar, biche...*

Le jeu commence : l'animateur appelle un animal. Les 2 enfants désignés doivent alors récupérer, le plus vite possible, le bon aliment au centre du terrain.

Pour marquer un point il faut :

- retourner dans son camp avec le bon aliment, sans être touché par l'autre joueur.
- Toucher le joueur qui a le bon aliment avant qu'il rejoigne son camp.

La partie se termine lorsque chaque joueur a été appelé par l'arbitre au moins deux fois.

L'équipe qui comptabilise le plus de points remporte la partie.

## Remarques et retour sur expérience

## Caractéristiques

Thème : Nature

Mots clés Alimentation

Public : Cycle 2, 3 et plus



Extérieur



20 minutes



A partir de 10 participants

## Matériel

- Fruits frais ou en plastique
- Cartons marqués viande

## Objectifs

- Initiation à l'identification des grenouilles
- Savoir utiliser une clé de détermination

But du jeu : chaque élève possède une carte « qui suis-je ? » et doit trouver le plus rapidement le nom de sa grenouille

## Déroulement

Tout d'abord il faut installer la clé de détermination, certaines cartes possèdent des astuces au dos (cacher la face astuce, c'est l'élève qui devra la retourner si il ne comprend pas).

Expliquer en quoi consiste une clé de détermination et le but du jeu, puis pour montrer l'exemple, choisir une fiche « qui suis-je ? » et trouver le nom de la grenouille tous ensemble. Puis distribuer à chaque enfant une fiche, il doit trouver le plus rapidement le nom de sa grenouille, puis prend une nouvelle fiche jusqu'à épuisement.

A la fin de l'animation, revenir avec tous les enfants sur les mots nouveaux pour voir si tout le monde a bien compris, donner des moyens mnémotechnique pour se souvenir des grenouilles.

## Remarques et retour sur expérience

Le temps d'installation relativement long, il faudrait revoir la conception du jeu

## Caractéristiques

**Thème** Nature, faune

**Mots clés** Clé de détermination, grenouilles

**Public** : A partir de 7 ans



Extérieur



20 minutes



Par petits groupes

## Matériel



- Clé de détermination
- 15 fiches « qui suis-je ? »
- Fiche réponse pour l'animateur
- Patafix

## Objectifs

Porte d'entrée du projet aux élèves,

Connaitre les représentations des enfants sur certaines espèces faunistiques de Guyane,

Partager ses représentations et l'autre,

## Déroulement

*Le jeu de l'oie est un jeu de société de parcours où l'on déplace les pions en fonction des résultats de deux dés. Traditionnellement, le jeu de l'oie comprend 63 cases disposées en spirale enroulée vers l'intérieur et comportant un certain nombre de pièges (ou de questions). Le but est d'arriver le premier à la dernière case tout en répondant à des questions.*

Ici le but n'est pas d'arriver avant les autres mais bien d'apprendre à ce connaître (entre animaux). Ici il s'agit d'adapter le jeu au contexte faunistique et humain différent. Il y aura 3 joueurs maximum par tablier de jeu. Cette méthode facilite la prise de notes et évite que les enfants soient dissipés.

**1-Le jeu débute** (à l'arrivée) par une appropriation, de chaque joueur, d'un des animaux proposé (sorte de jeu de rôles). Les joueurs tirent pour cela une des cartes au hasard (retournées face contre table) avec la photo d'un l'animal. (anaconda, coumarou/pacou, jaguar, kwata, tortue, toucan). L'animal choisi sera l'animal du joueur jusqu'à la fin.

L'animateur note l'animal sélectionné par tel joueur.

Le joueur doit mettre un nom sur l'animal. Il s'agit ici de ne pas nommer l'animal (par l'animateur) en français pour qu'il n'y ait aucune influence quand au choix de celui-ci et au(x) nom(s) donnés par les enfants.

## Caractéristiques

Thème : Nature

Mots clés Patrimoine naturel et culturel

Public : Cycle 3



Intérieur



30 minutes



Petit groupe de 3 élèves

## Matériel

**2-Grace aux dés**, l'enfant progresse sur le tablier. Le but est d'arriver en premier à l'arrivée.

Les cases sont agrémentées de questions se rapportant à la représentation artistique, culturelle des communautés en question.

Un animateur sera présent pour diriger les élèves tout au long du parcours sur le tablier et noter les informations exprimées par les enfants.

*-Quel autre animal vit avec toi ?*

*-Avec quel autre animal pourrais-tu vivre ?*

*-Peux-tu raconter une histoire qui parle de ton animal ou chanter une réciter un poème... ?*

*-Décris-ton milieu de vit.*

*-.....Toute les questions peuvent alors être posées : à nous de formuler les questions en fonctions de ce que nous voulons savoir....*

*-.....*

Par ailleurs, il y aura des cases « **questions** », « des cases **biotopes** »-dites bénéfiques et qui permettront au joueur d'évoluer, des cases « **refuges** »-sur lesquelles le joueur sera en sécurité et n'aura aucune question. Le but étant d'arriver le premier au bout. Pour la création de cet outil, il convient de se calquer sur un jeu de l'oie traditionnel.

Les illustrations et les questions du jeu de l'oie, version Guyane, devront être adaptées au contexte local et porter sur les notions que nous souhaitons dégager. Le jeu proposé ci-dessous est u exemple à reprendre et à rectifier en effet il peut par exemple comporter plus de cases. Pourquoi pas 63. Dans ces cas là le nombre de joueurs peut lui aussi augmenter et il faut trouver des questions qui suscitent leur intérêt.

Remarques et retour sur expérience

## Objectifs

- Initiation à l'identification des grenouilles par le chant
- Développer l'ouïe

## Déroulement

Des sonogrammes (graphiques où sont représentés les chants des grenouilles) sont disposés sur la table, l'animateur explique ce qu'est un sonogramme et en quoi il peut aider pour identifier une grenouille.

Puis l'animateur fait écouter aux élèves un chant de grenouille. Les élèves doivent essayer d'associer le chant de la grenouille au sonogramme correspondant.

## Remarques et retour sur expérience

Il faudrait plastifier les sonogrammes pour qu'ils puissent être réutilisés

## Caractéristiques

**Thème :** Nature, faune

**Mots clés :** Grenouilles, chants

**Public :** A partir de 7 ans



Intérieur



15 minutes



Petit groupe

## Matériel



- Sonogrammes
- Chants des grenouilles

## Objectifs

- Connaître les représentations des enfants sur la faune de Guyane et certaines espèces remarquables
- Partager ses représentations avec l'autre (relationnel)
- Phase de démarrage pour toutes les activités liées à la faune (représentations de chacun)

## Présentation du contexte :

Une diversité de traditions et d'histoires autour de la faune de Guyane : D'une culture à l'autre, des centaines d'histoires, de contes, de proverbes fourmillent sur les espèces de la Guyane en général, vivant sur le territoire du Parc en particulier. La dualité de la faune, à la fois pensée comme maléfique ou bénéfique, qui protège ou attaque, dessine une ligne directrice, passerelle universelle entre les cultures. C'est au cœur de ces différences qu'émergent les points communs, véritable ouverture entre les cultures.

## Méthode et préalables :


- **Inventorier** : histoires sur les espèces remarquables ciblées (le toucan, l'anaconda, le jaguar, la tortue, le poisson (coumarou/pacou), le kwata) / proverbes, légendes, récits et contes
- **Analyser** : D'où vient l'histoire ? Que nous apprend-t-elle sur ces animaux et les us et coutumes ?
- **Comparer** : Les histoires dans différentes cultures (différences et points communs)
- **Problématiser** : Perte du sens des histoires (enquêtes à réaliser ?), disparition de celles-ci
- **Solutionner** : Prise de conscience du rôle de chacun dans la transmission de la mémoire orale et écrite


## Caractéristiques


**Thème :** Nature

**Mots clés** faune, représentations

**Public :** Cycle 3

 Intérieur

 1h15

 Une classe

## Matériel

- Fiche « Si j'étais... »
- Matériel de dessin
- Photocopie de la fiche « eau, univers de chacun »

## Déroulement

**Etape 1 : préparation** Adapter la fiche « si j'étais » en fonction des besoins (échange avec ILM et enseignant)

**Etape 2 : Accueil** Présentation du contexte et de l'exercice

**Etape 3 : Déroulement**

- Présenter la fiche « si j'étais » aux enfants, pour qu'ils se mettent dans « la peau » d'un animal (de leur choix ou ciblé, cf annexes)
- Laisser un minimum de 35 minutes pour que chaque enfant s'imprègne des questions et dessine ses représentations.
- Accrocher les fiches pour qu'elles soient visibles par l'ensemble du groupe.
- Proposer à chacun d'expliquer ce qu'il a raconté et dessiné

## Remarques et retour sur

Les animateurs présents peuvent également réaliser leur fiche, qu'ils afficheront à côté de celle des enfants



## Objectifs

- Eveil/Intérêt/observation patrimoine naturel et culturel proche
- Esprit d'équipe/Plaisir
- identification espèces plantes / objets culturels

## Déroulement

Sur l'ensemble des participants, deux sont désignés comme « éclaireurs ». Une idée de symbole/signé dessiné devra être convenu avec l'ensemble du groupe en rapport à l'environnement culturel/naturel de leur territoire (une goutte d'eau, une silhouette d'animal, de végétal...). Ce symbole voudra dire : « **Qui suis-je ?** ».

Puis, les éclaireurs partiront en premier et dessineront à la craie le signe « **qui suis-je ?** » sur des supports précis rencontrés sur leur route (un tronc d'arbres, etc.).

10 minutes plus tard, les autres joueurs réunis par groupe de 2/3 partent à quelques minutes d'intervalles munis de papier et de crayons sur les traces des éclaireurs.

Lorsque chaque groupe aperçoit le signe « **qui suis-je ?** », il doit trouver le nom précis de l'objet/vivant sur lequel il figure (si c'est sur un arbre, son nom : cocotier, par ex) ;

On donne un point par objet et par équipe « **qui suis-je ?** » identifié. L'équipe qui rassemble le plus d'objets identifiés prend la main.

## Caractéristiques

Thème : nature

Mots clés Faune, flore,  
paysage, histoire

Public : Tout public



Extérieur



30 à 45min



10 à 20 joueurs

## Matériel

- Craie
- Papier
- Crayon

## Remarques et retour sur expérience

## Objectifs

Reconnaitre le plus petit et le plus grand.

Approche : ludique

## Déroulement

Lors d'une séance en atelier, on fait jusqu'à trois groupes de 4 enfants max.


Chaque groupe joue à la bataille. La carte gagnante est celle qui a le plus grand dessin des deux


## Caractéristiques

Thème : nature

Mots clés : Animaux, insectes

Public : Cycle 1, 2

 Intérieur

 15 minutes

 9 (3x3)

## Matériel



- 3 jeux de bataille PaG

## Remarques et retour sur expérience

Peu d'intérêt pédagogique pour le cycle 2