

## ACTION « ENVIRONNEMENT »

### OBJECTIFS :

Sensibiliser les enfants à la faune et à la flore  
Sensibiliser les enfants au recyclage et à l'écocitoyenneté  
Développer les capacités motrices de l'enfant  
S'amuser à travers des activités ludiques

### DUREE :

6 séances de 45 mn

### PUBLIC :

3-11 ans

### EFFECTIF :

14 enfants maximum

## PREMIERE SEANCE : « LES OISEAUX »

---

### MATERIEL :

Différentes images d'oiseaux plastifiées  
Une image plastifiée d'une mangeoire que l'on trouve dans un jardin  
Une planche d'identification des oiseaux

### DEROULEMENT :

Avant tout, l'animateur présente l'activité aux enfants. Puis, il place l'image plastifiée de la mangeoire au centre du gymnase ou de la cour et va ensuite cacher les images d'oiseaux, en prenant soin de bien retenir les différentes cachettes.  
Le but pour les enfants est de retrouver l'intégralité des images cachées et de les remettre dans la mangeoire. L'animateur aidera les enfants à identifier chaque image d'oiseau retrouvée, en se référant à la planche d'identification.

## DEUXIEME SEANCE : « LA MARE »

---

### OBJECTIFS :

Découvrir les différents animaux de la mare  
Apprendre à identifier des espèces à l'aide d'une planche d'identification  
Apprendre de manière ludique

### MATERIEL :

De grandes images plastifiées d'une mare  
Des petits paniers de pêche  
De la ficelle  
Du fil de fer  
Des petits bâtons en bois ou en plastique de 30 cm



Des images plastifiées représentant la faune d'une mare  
Des planches d'identification des animaux de la mare

**DEROULEMENT :**

L'animateur fait asseoir les enfants de façon à former une ronde et place la grande image plastifiée de la mare au centre.

Sur cette grande mare, il place les différentes images représentant les espèces qui y vivent, en ayant pris soin de les munir de boucles faites de fil de fer.

Puis, il distribue à chaque enfant un petit panier ainsi qu'une canne à pêche équipée d'un fil de fer recourbé en guise d'hameçon.

C'est l'enfant le plus jeune qui commence. Il prend sa canne à pêche et essaye d'attraper l'une des images correspondant aux animaux qui vivent dans une mare. Chaque image pêchée est conservée dans le petit panier de l'enfant.

Le jeu prend fin lorsque toutes les images ont été pêchées. Les enfants procèdent alors à l'identification des espèces, en s'aidant des planches d'identification.

**TROISIEME SEANCE : « LA FORET »****MATERIEL :**

Un memory géant plastifié des différents animaux de la forêt

Un arbre en papier fresque

De grandes images plastifiées des animaux de la forêt

**DEROULEMENT :**

L'animateur fait asseoir les enfants de façon à former une ronde et place le memory géant en son centre.

Il prend le grand arbre préalablement dessiné sur le papier fresque et l'accroche à un mur. Puis il dispose les images représentant les animaux de la forêt sur une table.

C'est l'enfant le plus jeune qui commence et l'on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre pour désigner les suivants. Le joueur commence par retourner deux des cartes du memory. Si elles sont identiques, il place l'une d'entre elles sur le grand arbre, sinon, la main passe à un autre joueur.

Le jeu se termine lorsque l'un des participants a réussi à replacer toutes les images d'animaux sur le grand arbre accroché au mur.



## QUATRIEME SEANCE : « LA NATURE, EN VILLE ET A LA CAMPAGNE »

---

### OBJECTIFS :

Savoir reconnaître les animaux de la ville et de la campagne  
S'amuser et réfléchir autour d'une activité ludique

### MATERIEL :

2 images grand format : l'une représentant un paysage urbain et l'autre un paysage rural  
Des images plastifiées des animaux de la ville et de la campagne  
De la pâte à fixe

### DEROULEMENT :

L'animateur fait asseoir les enfants en rond. Il répartit les images de paysages urbain et rural à gauche et à droite du cercle formé et place en son centre l'ensemble des images d'animaux plastifiées.

C'est le plus jeune des enfants qui commence. L'animateur annonce soit « ville », soit « campagne ».

L'enfant doit alors choisir un animal qui vit soit en milieu urbain, soit en milieu rural. Si l'animal retenu par l'enfant correspond au type de paysage annoncé par l'animateur, l'enfant place l'image sur le paysage en utilisant de la pâte à fixe. Si l'enfant se trompe, il repose l'image au centre de la ronde et la main passe à un autre joueur. Le jeu prend fin lorsque tous les animaux ont été replacés dans leur milieu.



## CINQUIEME SEANCE : « LA MONTAGNE »

---

### **OBJECTIFS :**

S'amuser avec un jeu de plateau ludique  
Découvrir la faune et la flore des montagnes

### **MATERIEL :**

Un jeu de plateau plastifié  
Un gros dé en carton  
Des pions de différentes couleurs  
Des cartes de questions plastifiées (animaux et plantes)  
Des images de différents animaux et plantes des montagnes

### **DEROULEMENT :**

Dans un premier temps, l'animateur fait asseoir les enfants de façon à former une ronde, puis il installe le plateau de jeu en son milieu. Il sort ensuite le dé en carton et les pions de différentes couleurs.

Il demande aux enfants de choisir un pion et, dans l'idéal, ce pion sera de la couleur que l'enfant souhaite.

Les enfants placent alors leur pion sur la case de départ et c'est au joueur le plus jeune de commencer. Il lance le dé et avance son pion d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le dé.

Si le pion arrive sur une case représentant une plante, il devra répondre à une question sur la flore montagnarde et, s'il tombe sur une case représentant un chamois, il devra répondre à une question concernant la faune.

Enfin, si le pion arrive sur une case montagne, il ne se passe rien et, s'il tombe dans le ravin, il retourne à la case « départ ».

Le jeu prend fin lorsqu'un ou plusieurs des joueurs ont atteint la case « arrivée ».



## SIXIEME SEANCE : « L'ECOCITOYENNETE ET LE RECYCLAGE »

### **OBJECTIFS :**

Sensibiliser les enfants au tri sélectif  
S'amuser à travers un jeu ludique  
Appréhender la notion de pollution des milieux naturels

### **MATERIEL :**

Un jeu de plateau sur le thème du tri sélectif  
Des pions de différentes couleurs  
Trois poubelles de différentes couleurs (jaune, verte et grise)  
Un sac à pioche contenant les images plastifiées représentant différents types de déchets  
Un dé en carton

### **DEROULEMENT :**

L'animateur fait asseoir les enfants de façon à former une ronde et place son jeu de plateau en son centre. Il sort les 3 poubelles (jaune, verte et grise), le sac de pioche contenant les différentes images de déchets plastifiées et le dé en carton.

Il apporte ensuite les pions de différentes couleurs et demande à chacun des enfants d'en choisir un. L'animateur fait de son mieux pour faire en sorte que la couleur du pion choisi par l'enfant lui plaise.

C'est le plus jeune des joueurs qui commence. Il lance le dé et avance d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le dé.

Le plateau de jeu est constitué de différents milieux pollués. Une fois son pion arrivé sur l'un de ces milieux, l'enfant doit deviner si l'endroit pollué est une forêt, une mare, une rivière, etc....L'animateur peut lui venir en aide si nécessaire.

Puis l'enfant pioche une image de déchet dans le sac et la place dans la poubelle qui correspond au type de détrit.

### **Les différents types de poubelle :**

La poubelle jaune correspond aux papiers, aux cartons, aux bouteilles de plastique et à l'aluminium

La poubelle verte correspond au verre

La poubelle grise correspond à tout ce qui ne peut pas être recyclé

Le jeu se termine lorsque tous les enfants ont atteint l'arrivée.

