

## FICHE TYPE « ACTIVITES QUOTIDIENNES »

### A LA DECOUVERTE DE LA JUNGLE

#### AUTEUR

IFAC

#### THÉMATIQUES ABORDÉES

Découverte des animaux

#### PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Ce cycle vise à proposer à l'enfant de partir à la découverte du monde de la jungle tout en découvrant le règne animal.

#### NOMBRE DE SÉQUENCES DU CYCLE

7 séances (moyenne de 45 mn)

#### PUBLIC / AGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS

7-11 ans

#### PROGRAMME DES SEANCES

Séance 1 : Mes cocos bonbons

Séance 2 : Les mobil'jungle !

Séance 3 : Brousse Brousse

Séance 4 : Masqu'animal

Séance 5 : Le prince tigre

Séance 6 : l'as-tu vu ?

Séance 7 : Mobil'animo

#### PROLONGEMENT/APPROFONDISSEMENT (LIENS)

Fabrication d'un animal mobile



## **SEANCE 1 : MES COCOS BONBONS**

Les enfants rencontrent le plasticien : dans son atelier, ou à travers une exposition de ses œuvres dans le lieu où les enfants sont accueillis, si la visite d'atelier n'est pas possible. Le déroulement de cette première rencontre aura été soigneusement préparé (voir tableau ci-dessus). Elle doit susciter l'intérêt des enfants, éveiller leur curiosité.

### **OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :**

Découvrir de nouvelles saveurs  
Développer la curiosité

### **NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS**

Pas de compétences particulières requises

### **MATERIEL NECESSAIRE :**

- 3 bols
- Verre doseur
- Casserole
- Cuillère en bois
- Papier cuisson
- 1 plaque de four
- Four
- Plat de présentation
- 200 gr de noix de coco râpée
- 125 ml de lait
- 250 gr de sucre en poudre

### **AMENAGEMENT DE L'ESPACE :**

Salle d'activité ou extérieur

### **DUREE TOTALE :**

45 minutes

### **DEROULE :**

Au travers de cette activité, les enfants vont s'initier à la cuisine. Mumm, quel délice de mettre la main à la pâte pour préparer ces délicieux bonbons !

**Étape 1 :** nettoyage et hygiène des mains importantes pour tous les participants. Préparer tous les ingrédients sur une table, peser la quantité désirée de tous les ingrédients et les répartir dans des bols. Faire préchauffer le four à 200°C ou T° 7.

**Étape 2 :** dans une casserole, verser le lait puis mettre à chauffer sur feu moyen. Ajouter le sucre et la vanille et remuer avec la cuillère en bois, jusqu'à ce que le sucre soit dissout.

**Étape 3 :** verser les 200gr de noix de coco dans la casserole et tourner. Le mélange se transforme en une crème un peu épaisse.  
**Étape 4 :** mettre une feuille de papier sulfurisé dans la plaque du four et y faire verser la crème. Prendre la spatule et bien étaler dans la plaque puis la mettre au four pendant 15 minutes.



**Étape 5** : sortir la plaque du four. Découper des carrés et laisser refroidir. Prendre les carrés et les rouler dans la noix de coco et former une boule.

**Étape 6** : Laissez reposer au frais et dégustez pour le goûter

**Bonus** : Découverte des saveurs

## SEANCES 2 LES MOBIL'JUNGLE !

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

Expérimenter l'habileté et la dextérité de l'enfant par l'enchaînement de gestes minutieux et précis  
Stimuler la curiosité.

### NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

Pas de compétences particulières requises

### MATERIEL NECESSAIRE :

- 2 pics à brochette
- Ficelle de cuisine
- Scotch
- Images d'animaux de la savane
- Crayons de couleurs

### AMENAGEMENT DE L'ESPACE :

Intérieur

### DUREE TOTALE :

30 minutes

### DEROULE :

L'enfant va vivre manipuler des images d'animaux dans une sorte de danse tribal.

**Étape 1** : préparer les baguettes et les mettre par deux. Tenir croisées les baguettes en leur milieu et les maintenir avec de la ficelle de cuisine.

**Étape 2** : Découper dans la ficelle à cuisine, des morceaux, 2 qui mesurent 30 cm et 2 qui mesurent 15 cm. Accompagner l'enfant à fixer ces lianes à chacune des extrémités des baguettes. Nouer solidement les attaches, ajouter un bout de scotch.

**Étape 3** : choisir une image d'animal et la colorier. Utiliser les pics en bois pour fixer vos personnages avec le ruban de scotch.

**Étape 4** : Les enfants peuvent s'amuser à partir des deux morceaux de ficelles fixées aux extrémités de donner vie à leur personnage. Ils auront l'impression qu'ils dansent. Effet visuel bluffant.

**Bonus** : Dextérité et habileté

### Conseil(s) :

Vous pouvez construire une histoire à partir d'un livre sur les animaux de la jungle.



## SEANCE 3 BROUSSE BROUSSE

---

### **OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :**

Stimuler l'habileté et la mémoire

### **NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS**

Pas de compétences particulières requises

### **MATERIEL NECESSAIRE :**

Aucun

### **ESPACE :**

Intérieur

### **DUREE TOTALE :**

30 minutes en moyenne

### **DEROULE :**

Chanter, danser, tout un art dans cette jungle.

**Étape 1 :** Faire une ronde avec les enfants. Les bras sur les épaules des voisins. Les pieds croisés avec ceux des voisins ... pied droit devant le pied gauche du voisin de droite

**Étape 2 :** Brousse, brousse (pendant toute la première partie [jusqu'à « Savane »] on se balance de droite à gauche, lentement au début que tout le monde prenne le pas ...)

**Étape 3 :** on chante la chanson :

« J'aime ma brousse

J'aime ma brousse

Et la jolie Savane

(2 fois)

Ya des lions (on se penche en avant)

Ya des tigres (idem en arrière)

Ya des Léo- (en avant) pards (on saute sur le côté à pied joints)

(Attention à la chute collective) ....

J'aime ma brousse

Et ma jolie savane

(2 fois).

**Étape 4 :** Répéter la chanson plusieurs fois et varier les rythmes de vitesse de la chanson.

**Bonus :** Mémoire

### **Conseil(s) :**

Vous pouvez laisser un enfant mener la chanson à son rythme.



## SEANCE 4 : MASQU'ANIMAL

Développer la créativité

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

Permettre aux enfants de valoriser leurs productions  
Les mettre en situation de présenter à un public (d'autres enfants, les parents...) le travail de l'artiste qu'ils auront côtoyé, son travail et sa démarche artistique, et de présenter leurs propres productions

### NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

Pas de compétences particulières requises

### MATERIEL NECESSAIRE :

- Assiette en carton
- Fil élastique
- Ciseaux
- Colle liquide
- Pinceaux
- Peinture
- Crayons
- Plumes

### AMENAGEMENT DE L'ESPACE :

Intérieur

### DUREE TOTALE :

30 minutes en moyenne

### DEROULE :

L'enfant va constituer un masque de sa création tout en choisissant l'animal qui lui correspond

**Étape 1 :** Préparez l'ensemble du matériel et le déposez sur la table où se trouve l'enfant.

**Étape 2 :** Présentez un livre ou tout autre support de la jungle à l'enfant. Il va choisir un animal comme modèle.

**Étape 3 :** Demandez à l'enfant prendre le support du masque (assiette en carton) en découpant dans le fonds des trous pour la place des yeux. Faire des petits trous aux extrémités pour fixer l'élastique pour le contour de la tête des enfants.

**Étape 4 :** Découper dans d'autres supports cartonnés, des formes en reliefs, tels que la trompe d'un éléphant, des oreilles, ou des moustaches.

**Étape 5 :** Présentez ces différentes formes pour que l'enfant s'approprie son masque.

**Étape 6 :** Accompagnez les enfants dans le collage des différentes parties de leur masque.



**Étape 7** : Permettez aux enfants de colorier leur masque de la couleur de leur choix. Proposez à l'enfant d'y ajouter des plumes, de la laine, des paillettes... le tout pour avoir du relief et de manier différents supports et matières.

**Bonus** : Créativité

**Conseil(s)** :

Vous pouvez construire une histoire à partir d'un livre sur les animaux de la jungle.

## SEANCE 5 : LE PRINCE TIGRE

Développer la créativité

**OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :**

Développer le sens de l'écoute, développer l'attention.

**NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS**

Pas de compétences particulières requises

**MATERIEL NECESSAIRE :**

Un poste de musique

Un enregistrement de rugissement

**AMENAGEMENT DE L'ESPACE :**

Intérieur

**DUREE TOTALE :**

> 45 min

**DEROULE :**

L'enfant va développer le goût et l'attrait pour la lecture au travers de ce conte.

**Étape 1** : Créer une ambiance tamisée. Vous pouvez vous déguiser avec une tenue, un chapeau, un masque ou tout autre objet en rapport avec le conte que vous allez lire.

**Étape 2** : Avant de faire entrer les enfants, leur faire mettre les masques qu'ils ont confectionnés dans la séance 4.

**Étape 3** : Installer confortablement les enfants. Parler à voix douce afin d'instaurer une ambiance apaisée.

**Étape 4** : Lire le conte en mettant l'intonation. (Vous pouvez faire rugir les petits tigres à différents moments de la lecture du conte).

**Bonus** : Ecoute, attention

**Conseil(s)** :

Présentez le livre et leur laisser le parcourir pour rejouer une autre version de l'histoire du tigre



## SEANCE 6 : L'AS-TU VU ?

---

### **OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :**

Développer la mémoire immédiate de l'enfant par de la manipulation d'objet du quotidien

### **NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS**

Pas de compétences particulières requises

### **MATERIEL NECESSAIRE :**

10 objets en rapport avec le thème de la jungle  
1 grand tissu  
5 ou 6 objets n'ayant rien à voir avec le thème

### **AMENAGEMENT DE L'ESPACE :**

Intérieur

### **DUREE TOTALE :**

45 min

### **DEROULE :**

L'enfant va repérer avec le sens de la vue des espèces animales de la jungle. En bref, « jouer » à l'enquêteur afin de trouver l'élément qui n'a rien à y faire et aiguïser son sens critique...

**Étape 1 :** Déposez tous les objets que vous avez pris soin de rassembler.

**Étape 2 :** Sollicitez les enfants afin de faire nommer chacun leur tour ce qu'ils reconnaissent sur la table. Si un objet n'est pas reconnu, vous le nommerez aux enfants et donnerez les explications correspondantes.

**Étape 3 :** Recouvrez avec le tissu tous les objets et demandez aux enfants de se retourner, vous en profitez pour disposer l'intrus. Faites compter un enfant jusqu'à 5 puis demandez leurs de se retourner après le temps imparti.

**Étape 4 :** Soulevez, en faisant attention à ne rien bouger, le tissu. Indiquez aux enfants de bien regarder (et en faisant un décompte mentalement, mettons jusqu'à 10 pour le 1er coup) puis demandez qui a trouver l'intrus.

**Étape 5 :** Après la réponse de l'enfant, continuer le jeu en adaptant en fonction de la rapidité des enfants.

**Étape 6 :** Le jeu prend fin quand les enfants ont au moins participé une fois.

**Bonus :** Manipulation d'objet

### **Conseil(s) :**

Vous pouvez dès que l'enfant sera à l'aise avec les règles du jeu, augmentez les intrus



## SEANCE 7 : MOBIL'ANIMO

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

Stimuler la perception de son imaginaire

### NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

Pas de compétences particulières requises

### MATERIEL NECESSAIRE :

- Colle en bâton
- Scotch
- Différentes images d'animaux de la jungle
- Feuilles cartonnées
- Attaches parisiennes
- Perforatrice

### AMENAGEMENT DE L'ESPACE :

Intérieur

### DUREE TOTALE :

> 45 min

### DEROULE :

Fabriquer un animal mobile, en suivant chaque étape. Avoir la satisfaction d'actionner son mobile dans un décor de ZOO, un défi à relever pour l'enfant.

**Étape 1** : Préparez l'ensemble du matériel et le déposez sur la table où se trouve l'enfant.

**Étape 2** : Faire choisir l'enfant, l'animal qu'il souhaite. Marquer avec une croix les points à relier par la suite. Accompagnez les enfants à reconnaître le vrai code couleur de l'animal choisi. Respecter les « vraies » couleurs des animaux de la jungle.

**Étape 3** : Découper les différentes parties du mobil'animo : tête, corps, les membres

**Étape 4** : Construire le mobil'animo en prenant soin de percer les différentes parties afin de pouvoir les assembler.

**Étape 5** : Assembler les différentes parties à l'aide des attaches parisiennes.

**Étape 6** : Montrez à l'enfant comment faire bouger les animaux ainsi obtenu. Le spectacle du zoo peut commencer.

**Étape 7** : Vous pouvez actionner votre mobil'animo tous ensemble afin de faire comme si vous étiez dans la jungle

**Bonus** : Imaginaire

### **Conseil(s) :**

Vous pouvez innover en faisant parler les personnages du ZOO.

