



La découverte de l'environnement

Formation de jeunes formateurs

UR 1999

La légende de la vie

Une étoile, du sable.

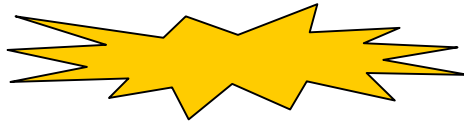
L'étoile pourrait être l'un des objets brillants qui peuplent l'univers ; le sable pourrait être celui de n'importe quelle planète.

Mais le sable, ici, est celui de la terre ; le spectacle a un sens car il est vu.

L'important n'est ni le sable ni l'étoile, mais invisible et central, l'Homme qui regarde, s'interroge et admire.

Au terme de son interrogation, il crée un modèle du monde, la science, en une co - naissance jamais achevée.

Au fil de son admiration, il pose un regard neuf sur le monde, l'art en une re - naissance sans cesse renouvelée.



Sous l'arbre immense, écrasant, un homme petit, fragile.

Nullement effrayé par cette masse puissante, il se l'approprie.

A cet arbre il donne un nom ;

Il imagine son histoire ;

Il en fait un être vivant,

Un prolongement de lui - même.

Il est conteur, c'est à dire créateur de l'histoire des êtres et des choses.

Albert Jacquard

Activité de découverte du milieu

Amener chaque participant à être DANS la nature

L'explorer, l'exploiter et aller la rencontrer dans ses moindres recoins.

Jouer dans la nature, jouer pour découvrir, pour créer...

Autour des éveils sensoriels...

LA DECOUVERTE DU MILEU

APPROCHE SENSORIELLE

Approche visuelle

Découvrir la nature, c'est voir, observer...

La nature, c'est la lumière qui lui donne ses couleurs...

La lumière, c'est le soleil, il se lève à l'est !!!

Observe, quand tu te promènes, tu vois les formes, les couleurs...

Au fait, combien en comptes - tu ?

- **La palette du peintre (10 minutes)**

Un morceau de bristol blanc (7 morceaux environ sous plastique) découpé en forme de palette (12 cm sur 8) avec le petit rond pour mettre le doigt comme le peintre

« Nous sommes tous des peintres, notre palette est autour de nous

Regardez, fouinez et cherchez vos couleurs prélevez un petit morceau à coller sur votre palette (uniquement feuilles, herbes, écorces, cailloux....) »

Colle blanche d'écolier en pot ou en tube.

On étale la colle sur la palette.

Dispersion 2 minutes (à proximité)

Signal, on se regroupe et on échange sur les couleurs découvertes.

Au retour, on rassemble les bristol sur une *feuille de chanson de couleur*. (2 minutes en salle)

- **La lecture de paysage**

Il faut un temps dégagé, choisir un point légèrement surélevé permettant une observation générale du milieu proche : village, forêt, étang, champs cultivés... On peut utiliser cette lecture comme les couleurs.

Approche tactile

Découvrir la nature, c'est toucher ...

- **Ludique : auprès de mon arbre**

Repérer le lieu avec des arbres différents

Se mettre par couples, un des deux a les yeux bandés

4 foulards

Préciser un point de départ.

Le "voyant" choisit un arbre et y amène son partenaire qui doit le sentir, le palper, le "deviner"

Retour yeux bandés au point de départ (cheminement compliqué à loisir). On enlève le foulard et on recherche "son" arbre.

- **Les écorces**

Une feuille de papier blanc, un crayon de papier, un crayon de couleur ou un pastel

Appliquez sur le tronc de 4 arbres différents, relevez l'empreinte et comparez.

Au retour, rassemblez les empreintes et vous pouvez éventuellement déterminer avec un guide de terrain.

- **Kim toucher**

Deux écorces différentes - deux feuilles mortes différentes - un brin d'herbe - mousse - lichen - un caillou ... peut se faire en intérieur

Prévoir un drap ou tissu léger et un foulard pour bander les yeux

Approche olfactive

Découvrir la nature, c'est sentir

- **le thé des odeurs**

un gobelet en plastique par personne (*prévoir 8 verres en plastique*)

Chercher quatre éléments odorants pour composer le thé (feuille - mousse - écorce...)

penser à froisser certains éléments pour leur faire dégager leur odeur.

Chaque partenaire doit humer le thé et commenter on aime ou pas, on cherche à quoi cela fait penser et éventuellement on identifie quelques composants.

Approche gustative : ! danger baies et feuilles toxiques omniprésentes.

Découvrir les produits de la nature, c'est goûter ...

Mais ne vous risquez pas sans connaître. Vous pouvez avec les noisettes, les noix, les faines (fruits du hêtre)...

- **Kim goût (5 minutes)**

Utilisez les produits du potager.

Ex : avec des pommes de cultivars différents (Melrose – golden – rainettes – Jonagold ...)

Approche auditive :

Découvrir la nature, c'est écouter ...

- **Ecoute directe en extérieur)**

Les yeux fermés assis mettre sa tête entre ses genoux et ne plus penser qu'au milieu sonore (bruits et nuisances sonores sont perçues...)

Dialogues et repères.

- **Enregistrements d'ambiances :**

Avec un bon magnétophone, enregistrement direct d'ambiance

Avec un caméscope, on a à la fois l'approche visuelle et auditive.

- **Ecoute indirecte :**

Disques montages « au fil de l'eau », nature Editions Nature et découverte.

Ecoute de la résurgence de la Loue (Jura)

Ces disques peuvent s'utiliser pour sonoriser des scénettes intérieures traduisant des scènes extérieures.

APPROCHE SENSIBLE

Approche musicale :

Des musiques traduisant les ambiances ex : avec flûtes de pan - Editions Nature et découverte

Les classiques

Les quatre saisons de Vivaldi

La symphonie pastorale de Beethoven (la 6^{ème})

La symphonie du nouveau monde (Dvorak)

Approche littéraire, imaginaire ...

Le paysage est ressenti

- **Source de poèmes**

Les poèmes de Verlaine (CD Michel Melin Théâtre d'Ern Charleville)

Les fables de la Fontaine

Ex : Le chêne et le roseau

Les enfants peuvent créer leurs poèmes

- **Source d'histoires, littérature enfantine**

Justine et la pierre de feu (Marcus Pfister) Editions Nord – Sud – Deux histoire en une – Sensibilisation à la gestion de l'environnement.

Promenons – nous dans les bois - Frédéric Stehr (Livre « chanson » pour tout petit) Ecole de loisirs

Monsieur le vent (Les 3 chardons) existe aussi en cassette

Je suis une coccinelle (Okumoto et Ishibe) – Archimède

Le matin des loutres (Arnosky) Archimède Ecole des Loisirs

La lune brille (Bethea verDorn) Ecole des loisirs

Les enfants peuvent construire leur histoire

- **Source de chansons (écoute seule – apprentissage chant)**

Bravo Monsieur le Monde (Michel fugain)

Autres exemples :

La flaque d'eau (Amulette)

Fais comme l'oiseau (Michel Fugain)

Auprès de mon arbre (Brassens)

Les grenouilles (Steve Waring)

Approche esthétique :

1. Dépassez «c'est beau, c'est laid » avec le plasticien

Les couleurs , les formes, les textures, les lignes de force au choix :

- **La palette du peintre**

Un morceau de bristol blanc (7 morceaux environ) découpé en forme de palette (12 cm sur 8) avec le petit rond pour mettre le doigt comme le peintre

« Nous sommes tous des peintres, notre palette nature est prête

Préparez vos mélanges pour approcher sur votre palette de peinture les couleurs de la nature découvertes en extérieur. »

Regrouper les productions sur une feuille de couleur.

- **Les peintres de la nature**

Jouez avec les couleurs de la nature à la manière des impressionnistes (le bleu du ciel, le vert les bruns)...pour les moyens

Documents fournis : Œuvres impressionnistes caractérisées par les paysages, les touches colorées qui traduisent des saisons, des moments de la journée, des climats

Réalisation de dessins, peintures, fresques sur ce qui a été vu :

Le tracé n'est pas forcément important, traduire plutôt l'ambiance de la sortie.

Le temps qu'il fait (neige – pluie – soleil – le brouillard), la lumière

Les milieux (la forêt, le village, l'eau du ruisseau, de la mare, la colline, les cultures, les poissons et les oiseaux...)

Fournir du canson assez épais, ou du bois peint blanc - la production peut être semi – collective

Jouez avec les formes par le dessin pour les reliefs, les champs et l'architecture du village (pour les grands uniquement)

2. Capturer l'instant présent avec le photographe

Les couleurs , les formes, les habitants, l'éclairage, l'ambiance revue par le filtre...

- **Les photographes de la nature**

Livre « nuits d'été » ou revue Terre sauvage

Choisir un album présentant des photos de qualité ou de belles cartes postales

Approche ethnographique

APPROCHE LUDIQUE :

- **Apprendre par le grand jeu :**

Rallyes, jeux de piste et autres moyens de découverte permettant un accès progressif à l'autonomie.

Ex : l'aventure Zanzibar « environnement » Francas

APPROCHE SCIENTIFIQUE

Approche expérimentale

- **Expérimenter, grandeur nature ou réduite, pour comprendre**

Perméabilité, porosité d'un échantillon de sol – sol prélevé.

Comparaison du comportement dans l'eau d'un galet et d'une pierre ponce conduit à chercher pourquoi l'un coule et l'autre flotte. Remonter au volcan et à son fonctionnement.

Approches écologique, systémique

- **Interactions :** Tableau Végétaux Animaux Climat Homme Eau / Sol (CIN boult aux Bois) pour les interactions à compléter à l'issue de la sortie de découverte

Evolution du relief, des sols, de la végétation ...

- **Systèmes,**

Extraire de la lecture du paysage

Forêts – vignes - grandes cultures – réseaux de communication - ville village

- **Fonctions :**

Dans le village – facteurs sociaux, économiques

Jeux de rôles sur les fonctions.

- **Gestion de la nature, l'aménagement en milieu urbain**

L'énergie

La qualité de l'air

La gestion des déchets (jeu Rouletaboule disponible par le GRAINE Champagne – Ardenne)

Cycles aménagés de l'eau (jeu sur l'eau par la fondation de France)

Pollution et nuisances, risques pour la santé

L'archéologie

L'urbanisme (les bâtiments, le mobilier urbain, les espaces verts, les transports et plans de circulation...)

Approche ethnographique

C'est l'espace vécu à partir de cartes, plans anciens, d'archives

Apprécier l'impact des aménagements

Cartes postales anciennes et récentes

Gravures et monographies locales ou régionales

Approches systématique et disciplinaire

Avec les récoltes s'il y en a...

Les sangsues sont des vers annelés, d'une famille proche du ver de terre. Si vous rapportez des animaux, prévoyez au centre un petit aquarium ou un grand bocal avec de l'eau de la mare. Attention, les grenouilles et autres batraciens meurent en captivité et sont protégés.

Certains animaux mangent les autres, regardez et limitez le nombre de prélèvements.

Ne stressiez pas parce que vous ne connaissez pas les noms...

Dessinez, faites d'abord jouer l'imagination des enfants. Et les collégiens connaissent un peu la question.

Des livres pourront toujours vous aider plus tard si les enfants souhaitent aller plus loin.

- **Déterminer, classer, répertorier**

Seulement si la demande est forte, sortez les guides de terrain et l'enfant peut rechercher, ne fournissez jamais la réponse directe ;

« Comment ça s'appelle, est – ce un insecte, un crustacé

est- ce un chêne, un hêtre, un charme ?

Plante à fleurs, champignon, plante sans fleurs... »

Rapportez les animaux à la mare ou en forêt après utilisation, ce geste de protection de l'environnement est apprécié par l'animal et bien compris par l'enfant.

Pour les végétaux, limitez les prélèvements au strict nécessaire, faites comprendre à l'enfant qu'il doit aller à la nature que ce n'est pas à la nature de venir à lui. Il pourra toujours retourner dans le coin de forêt, le jardin public situé près de chez lui.

Le chêne et le roseau

Le chêne un jour dit au roseau :

« Vous avez bien sujet d'accuser la nature ;
Un roitelet pour vous est un pesant fardeau ;
Le moindre vent qui d'aventure
Fait rider la face de l'eau
Vous oblige à baisser la tête,
Pendant que mon front, au Caucase pareil
Non content d'arrêter les rayons du soleil
Brave l'effort de la tempête.
Tout vous est aquilon, tout me semble zéphyr.
Encor si vous naissiez à l'abri du feuillage
Dont je couvre le voisinage,
Vous n'auriez pas tant à souffrir :
Je vous défendrais de l'orage ;
Mais vous naissez le plus souvent
Sur les humides bords des royaumes du vent.
La nature envers vous me semble bien injuste.
- Votre compassion, lui répondit l'arbuste ;
Part d'un bon naturel ; mais quittez ce souci :
Les vents me sont moins qu'à vous redoutables ;
Je plie et ne romps pas. Vous avez jusqu'ici
Contre leurs coups épouvantables
Résisté sans courber le dos ;
Mais attendons la fin. »

Comme il disait ces mots,
Du bout de l'horizon accourt avec furie
Le plus terrible des enfants
Que le Nord eût portés jusque – là dans ses flancs.
L'arbre tient bon ; le roseau plie,
Le vent redouble ses efforts,
Et fait si bien qu'il déracine
Celui de qui la tête était voisine,
Et dont les pieds touchaient à l'empire des morts.

La Fontaine

Matériel :

Carte IGN 1/25000 région de Vertus (Boussoles éventuellement)

Carte géologique région de Châlons 1/80 000 éventuellement

Grands sacs poubelle – sacs congélation

Pochette plastiques pour protéger les documents en cas de pluie.

Cartoline blanche - ciseaux

Peintures (couleurs enfants aquarelles en godets)

Pinceaux et point d'eau

Canson blanc ou écru épais 2 grandes feuilles

Canson beige – marron clair

Lecteur de cassettes et CD

Foulards

Livre « les fables de La Fontaine »

Recueil de poèmes de Verlaine

Littérature enfantine sur le thème

Reproduction de peintures impressionnistes (paysages de saisons différentes)

Documentation diverse sur les différentes approches / nature (sources francas – bibliothèques municipales – CDDP...)

Séquence activités de découverte du milieu

APPROCHE SENSORIELLE

1. Sortir, se déplacer, s'orienter... (avec trajet – forêt – prairie – champs cultivé) 30 minutes

C'est se munir de baskets, de bottes et éviter les talons, les chaussures à la mode...

C'est savoir «sans stresser» se servir de la **carte IGN série bleue au 1/25 000**,

Orientation avec la carte.

Le «haut de la carte», est le NORD de la carte. Vous avez devant vous une vallée, une route, le clocher du village. Vous mettez la carte en parallèle à la vallée, à la rivière, votre village en face de vous.

Si vous regardez vers le NORD sur le terrain, vous ne pouvez pas avoir le SOLEIL dans votre champ de vision, dans notre hémisphère, il est toujours dans la partie SUD du ciel.

Vous vous situez sur la carte, celle – ci est alors orientée. Vous prenez la direction du point où vous êtes au lieu où vous désirez aller.

Echelle 1/25000 : 1 kilomètre c'est 100 000 cm / 25000 soit 4 cm

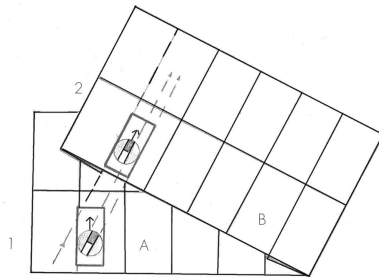
« Nous, notre centre est à la maison familiale et rurale de Gionges... Nous prendrons à partir de la Crôlière la D 38 vers l'ouest pour se rendre vers le gros chêne... Cela fait à peu près 4 kilomètres !!! »

En l'absence de soleil ! Eventuellement la boussole

Avec votre carte IGN, posez votre **boussole**, aiguille de direction vers le haut de la carte (Nord), puis tournez la carte jusqu'à ce que l'aiguille rouge coïncide avec la flèche de direction.

Votre carte est alors correctement orientée, vous tournez la boussole de façon que votre flèche de direction indique le point que vous voulez rejoindre. Notez l'angle par rapport au Nord et conservez cette direction, c'est parti. Bonne promenade.

2. Découvrir la nature, c'est voir, observer...



La nature, c'est la lumière qui lui donne ses couleurs...

La lumière, c'est le soleil, il se lève à l'est !!! Le brouillard filtre, diffuse la lumière et atténue les couleurs...

Observe, quand tu te promènes, tu vois les formes, les couleurs...

Au fait, combien en comptes - tu ?

- **La palette du peintre (5 minutes)**

Un morceau de bristol blanc (sous plastique) découpé en forme de palette (12 cm sur 8) avec le petit rond pour mettre le doigt comme le peintre

« Nous sommes tous des peintres, notre palette est autour de nous

Regardez, fouinez et cherchez vos couleurs prélevez un petit morceau à coller sur votre palette (uniquement feuilles, herbes, écorces, cailloux....) »

Colle stick ou en tube.

Dispersion 2 minutes (à proximité)

Signal, on se regroupe et on échange sur les couleurs découvertes.

Au retour, on colle s'il pleut, sinon on colle sur place. Au retour, on rassemble les bristol sur *une feuille de canson de couleur.* (2 minutes en salle)

3. Découvrir la nature, c'est toucher ...

- **Ludique : auprès de mon arbre (5 minutes)**

Repérer le lieu avec des arbres différents

Se mettre par couples, un des deux a les yeux bandés

4 foulards

Préciser un point de départ.

Le "voyant" choisit un arbre et y amène son partenaire qui doit le sentir, le palper, le "deviner" Toucher l'écorce en particulier. Retour yeux bandés au point de départ (cheminement compliqué à loisir). On enlève le foulard et on recherche "son" arbre.

- **Les écorces (5 minutes)**

Une feuille de papier blanc, un crayon de papier, un crayon de couleur ou un pastel

Appliquez sur le tronc de 4 arbres différents, relevez l'empreinte et comparez.

Au retour, rassemblez les empreintes et vous pouvez éventuellement déterminer avec un guide de terrain.

4. Découvrir la nature, c'est sentir

- **le thé des odeurs (5 minutes)**

Un gobelet par personne.

Chercher et humer un élément. Faire sentir aux autres. Penser à froisser certains éléments pour leur faire dégager leur odeur.

Chercher ensuite quatre éléments odorants pour composer le thé (feuille - mousse - écorce...)

Chaque partenaire doit humer le thé et commenter on aime ou pas, on cherche à quoi cela fait penser et éventuellement on identifie les composants en fonction des premières senteurs ;

5. Découvrir la nature, c'est écouter ...

- **Ecoute directe en extérieur (2 minutes)**

Les yeux fermés assis sur un sac poubelle, mettre sa tête entre ses genoux et ne plus penser qu'au milieu sonore (bruits et nuisances sonores sont perçues...)

Dialogues et repères.

6. Découvrir les produits de la nature, c'est goûter ...

! danger baies et feuilles toxiques omniprésentes.

Mais ne vous risquez pas sans connaître. Vous pouvez avec les noisettes, les noix, les fâmes (fruits du hêtre)...

- **Kim goût (5 minutes)**

Utilisez les produits du potager.

Ex : avec des pommes de cultivars différents (Melrose – golden – granny - Canada rainettes – Jonagold ...)

APPROCHE SENSIBLE

Approche littéraire – imaginaire

- **Ecoute indirecte : (2 minutes)**

Disques montages « au fil de l'eau », nature Editions Nature et découverte.

Ecoute de la résurgence de la Loue (Jura)

Le paysage est ressenti, on ferme aussi les yeux. Une carte postale est fournie à la fin de l'écoute.

- **Source de poèmes (2 minutes)**

Les poèmes de Verlaine (CD Maudits soient – ils Michel Melin Théâtre d'Ern Charleville)

Les fables de la Fontaine : Le chêne et le roseau

- **Source de chansons (5 minutes – écoute seule à 10 minutes – apprentissage chant éventuellement)**

Bravo Monsieur le Monde (Michel fugain)

- **Dépasser «c'est beau, c'est laid » avec le plasticien**

Les couleurs , les formes, les textures, les lignes de force **au choix :**

1. Soit la palette du peintre (reprise – 10 minutes)

Un morceau de bristol blanc (7 morceaux environ) découpé en forme de palette (12 cm sur 8) avec le petit rond pour mettre le doigt comme le peintre

« Nous sommes tous des peintres, notre palette nature est prête

Préparez vos mélanges pour approcher sur votre palette de peinture les couleurs de la nature découvertes en extérieur. »

Regrouper les productions sur une feuille de couleur.

2. Soit les peintres de la nature (15 minutes - 20 minutes)

Jouez avec les couleurs de la nature à la manière des impressionnistes (le bleu du ciel, le vert les bruns)...pour les moyens

Documents fournis : Œuvres impressionnistes caractérisées par les paysages, les touches colorées qui traduisent des saisons, des moments de la journée, des climats

Réalisation de dessins, peintures, fresques à partir de ce que l'on a ressenti de ce qui a été vu :

Le tracé n'est pas forcément important, traduire plutôt l'ambiance de la sortie.

Le temps qu'il fait (neige – pluie – soleil – le brouillard), la lumière

Les milieux (la forêt, le village, l'eau du ruisseau, de la mare, la colline, les cultures, les poissons et les oiseaux...)

Fournir du canson assez épais qui absorbe les peintures aquarelles qui révèlent les transparences.

APPROCHE SCIENTIFIQUE

Les interactions, 10 minutes

Tableau : Végétaux Animaux Climat Homme Eau/Sol (CIN boult aux Bois) pour les interactions.

Compléter ensemble à l'issue de la sortie de découverte – Cartoline blanche

VEGETAUX

ANIMAUX

Approche kinesthésique : se déplacer, s'orienter...

Découvrir la nature, c'est d'abord y aller !

C'est pouvoir l'explorer, l'exploiter et aller la rencontrer dans ses moindres recoins.
C'est se munir de baskets, de bottes et éviter les talons, les chaussures à la mode...
C'est faire autre chose que la balade classique du centre, le coin pique – nique, toujours le même...
C'est pouvoir y aller à deux animateurs avec son groupe sans la béquille du guide «qui connaît le coin »...

C'est savoir «sans stresser » se servir de la carte IGN série bleue au 1/25 000, en vente dans toutes les grandes surfaces de votre secteur ou chez votre libraire.
C'est la carte du découvreur de la Nature. Pas besoin de boussole pour se déplacer dans des conditions normales sur une carte, sauf en plein milieu d'une forêt...
Ce sera une autre histoire.

La carte pour fantasmer, pour préparer la sortie.

« Alors, où va - t - on demain ?

- Un doigt d'enfant pointe sur la carte étalée sur la table.
- On va essayer d'aller à la «mare aux Sangsues ».
- C'est quoi les sangsues ?
- Des animaux ? Ils sucent le sang ? Comme les vampires ? Est – ce qu'il y a encore là – bas une mare, avec des sangsues dedans ?
- Ah ! On verra bien sur place, prenez toujours une épuisette et un seau ?
- C'est loin ?
- Mesurons ».

Apprendre à des enfants ou à des ados à utiliser une carte au 1/25 000,
c'est un cadeau royal pour l'autonomie.

Echelle 1/25000 : 1 kilomètre c'est 100 000 cm / 25000 soit 4 cm

Retenons que :

4 centimètres sur la carte, c'est 1 kilomètre sur le terrain.

Entraînez – vous sur un extrait de carte 1/25000 (exemple : celle de St – Dizier – Villiers - en – Lieu)

« Nous, notre centre est au gymnase de Villiers - en – lieu... Nous prendrons la Départementale 111 après La Prignotte... Cela fait à peu près 2 kilomètres !!! »

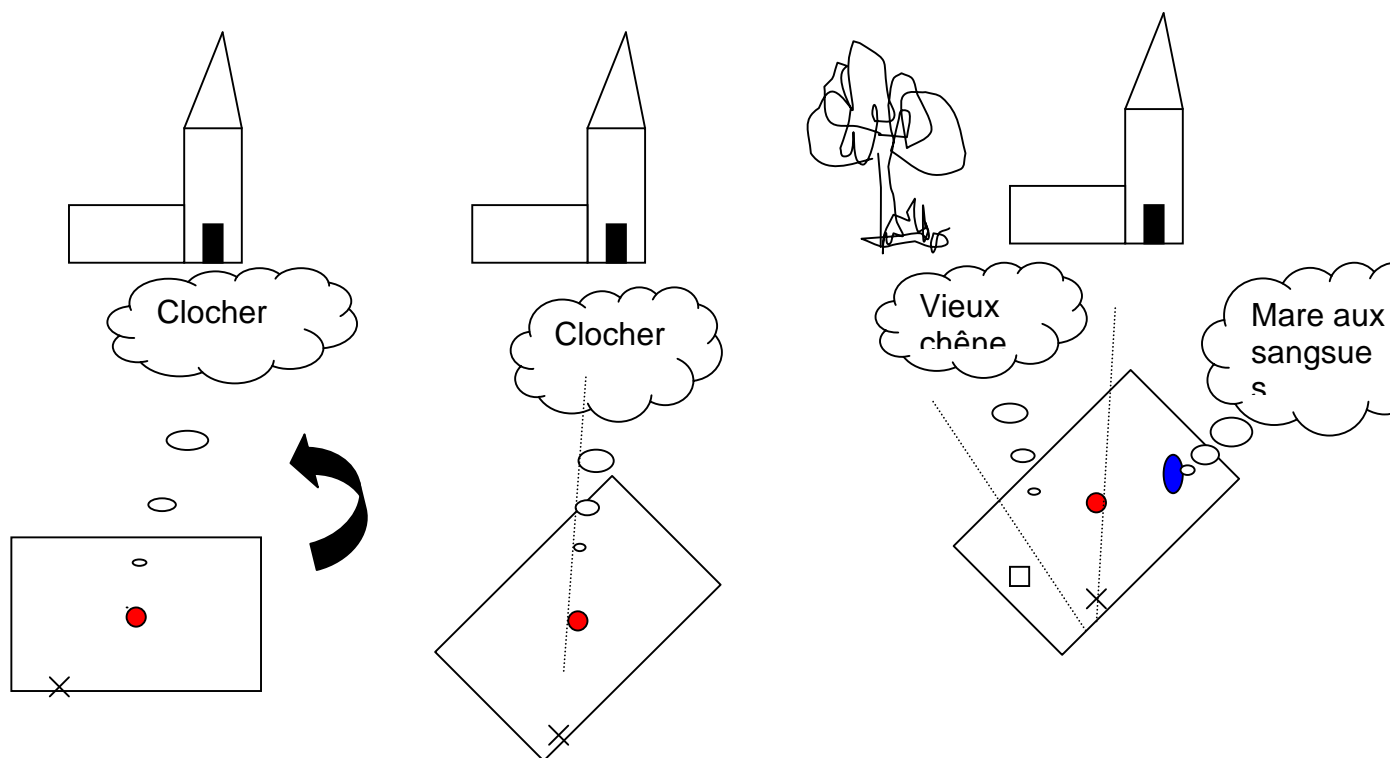
Orientation :

Le «haut de la carte », est le NORD de la carte. Vous avez devant vous une vallée, une route, un clocher du village que vous connaissez.

Vous mettez la carte en parallèle à la vallée, à la rivière, votre village en face de vous.

Si vous regardez vers le NORD sur le terrain, vous ne pouvez pas avoir le SOLEIL dans votre champ de vision, dans notre hémisphère, il est toujours dans la partie SUD du ciel.

Vous vous situez sur la carte, celle – ci est alors orientée. Vous prenez la direction du point où vous êtes au lieu où vous désirez aller.



Maintenant, un chemin à gauche sur la carte est à gauche sur la carte etc....
Faites quelques vérifications au cours du déplacement, si celui – ci est tortueux.
Attention, les cartes sont établies à une certaine date, les travaux les plus récents n'y figurent pas.

N'embarrassez pas les enfants avec le jargon compliqué de la légende pour l'instant. Ni avec les azimuts de la boussole. La phase « découverte » est prioritaire. La carte n'est pas une fin en soi, seulement un outil pour découvrir son environnement en toute liberté.

Pour prolonger la sortie : Avec la carte...

« Alors, on est allé où ?

- Qu'est – ce qu'on a fait ?

- Si on repassait sur un calque ou sur la photocopie de la carte.

- Tu vois les lignes oranges, il n'y en a presque pas chez nous, alors qu'à Chancenay, où on est allé en vélo l'autre jour, elles sont serrées. Tu te souviens de la montée que l'on a faite à l'entrée du village.

- Les lignes oranges, c'est les courbes de niveau, elles indiquent le relief, plus elles sont serrées, plus les pentes sont raides. A Villiers – en – Lieu, c'est tout plat. »

Avec l'imaginaire...

Dessin, peinture, fresques sur l'eau, les mares, les sangues, les vampires et les poissons...

Jouer avec les couleurs de la nature (le bleu du ciel, le vert les bruns)...

Avec les récoltes s'il y en a...

Les sangues sont des vers annelés, d'une famille proche du ver de terre. Si vous rapportez des animaux, prévoyez au centre un petit aquarium ou un grand bocal avec de l'eau de la mare. Attention, les grenouilles et autres batraciens meurent en captivité et sont protégés. Certains animaux mangent les autres, regardez et limitez le nombre de prélèvements. Ne stressez pas parce que vous ne connaissez pas les noms... Dessinez, faites d'abord jouer l'imagination

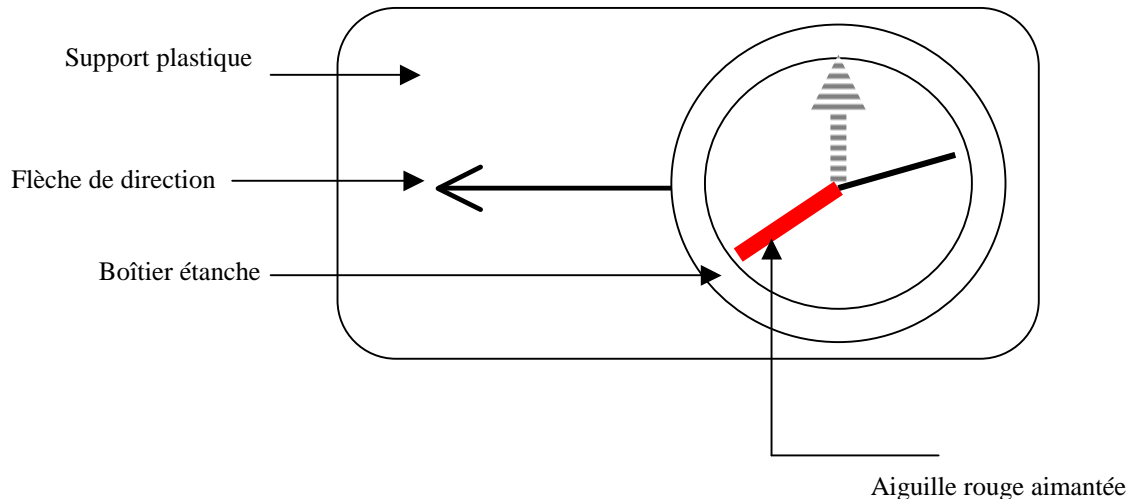
des enfants. Et les collégiens connaissent un peu la question. Des livres pourront toujours vous aider plus tard si les enfants souhaitent aller plus loin.

Rapportez à la mare après utilisation, ce geste de protection de l'environnement est apprécié par l'animal et bien compris par l'enfant.

Initiation accélérée à la boussole pour découvrir la nature !

Sur nos cartes IGN au 1/25 000 (voir article éducation à l'environnement - numéro antérieur de LIAISON), le nord est toujours en haut, l'est à droite et l'ouest à gauche. Mais, il faut savoir orienter la carte quand on se trouve en un lieu où il n'y a pas de repère.

L'instrument indispensable est la boussole moderne composée d'un boîtier étanche, montée sur un support plastique gradué en mm. A l'intérieur du boîtier, se trouve l'aiguille aimantée dont les mouvements sont amortis par un liquide spécial. La partie rouge de l'aiguille aimantée pointe toujours sur le "Nord magnétique". Pour notre région, le nord se trouve à environ 5° ouest du nord de la carte, mais cette déclinaison varie un peu chaque année.

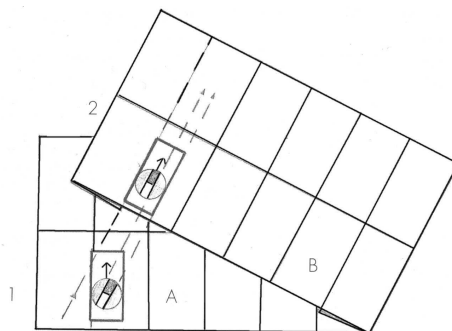


La flèche du socle ou flèche de direction forme avec la flèche du boîtier l'angle de marche.

Pour que cet angle soit exact, il faut que la flèche du boîtier soit réellement tournée vers le nord. Pour cela, on pivote sur soi-même jusqu'à ce que la flèche du boîtier et la partie rouge de l'aiguille aimantée se superposent. On effectue un "visée" à l'aide de la flèche de direction pour repérer un objet quelconque situé sur le parcours à suivre et on recommence jusqu'à ce qu'on parvienne au but choisi.

Avec votre carte IGN, posez votre boussole, aiguille de direction vers le haut de la carte (Nord) - 1- , puis tournez la carte jusqu'à ce que l'aiguille rouge coïncide avec la flèche de direction. - 2-

Votre carte est alors correctement orientée, vous tournez la boussole de façon que votre flèche de direction indique le point que vous voulez rejoindre. Notez l'angle par rapport au Nord et conservez cette direction, c'est parti. Bonne promenade... pensez au but de la sortie, n'oubliez pas que la boussole et la carte ne sont pas une fin en soi



Activités de découverte
Les approches
Approche sensorielle
Pour les jeunes enfants
enrichir leur "espace perçu"
utiliser les cinq sens (+ kinesthésie)

APPROCHE SENSORIELLE

1. Approche kinesthésique : se déplacer, s'orienter...

Découvrir la nature, c'est d'abord y aller !

- **C'est se munir de baskets, de bottes et éviter les talons, les chaussures à la mode...**

C'est faire autre chose que la balade classique du centre, le coin pique – nique, toujours le même...

C'est pouvoir y aller à deux animateurs avec son groupe sans la béquille du guide «qui connaît le coin »...

- **C'est savoir «sans stresser » se servir de la carte IGN série bleue au 1/25 000,**

en vente dans toutes les grandes surfaces de votre secteur ou chez votre libraire.

C'est la carte du découvreur de la Nature. Pas besoin de boussole pour se déplacer dans des conditions normales sur une carte, sauf en plein milieu d'une forêt... Ce sera une autre histoire.

La carte pour fantasmer, pour préparer la sortie.

« Alors, où va - t - on demain ?

- Un doigt d'enfant pointe sur la carte étalée sur la table.

- On va essayer d'aller à la «mare aux Sangsues ».

- C'est quoi les sangsues ?

- Des animaux ? Ils sucent le sang ? Comme les vampires ? Est – ce qu'il y a encore là – bas une mare, avec des sangsues dedans ?

- Ah ! On verra bien sur place, prenez toujours une épuisette et un seau ?

- C'est loin ?

- Mesurons ».

Apprendre à des enfants ou à des ados à utiliser une carte au 1/25 000, c'est un cadeau royal pour l'autonomie.

Echelle 1/25000 : 1 kilomètre c'est 100 000 cm / 25000 soit 4 cm

Retenons que :

4 centimètres sur la carte, c'est 1 kilomètre sur le terrain.

Entraînez – vous sur un extrait de carte 1/25000 (exemple : celle de Gionges – Vertus dans la Marne)

« Nous, notre centre est à la maison familiale et rurale de Gionges... Nous prendrons à partir de la Crôlière la D 38 vers l'ouest pour se rendre au gros chêne... Cela fait à peu près 4 kilomètres !!! »

Orientation avec la carte.

Le «haut de la carte », est le NORD de la carte. Vous avez devant vous une vallée, une route, un clocher du village que vous connaissez.

Vous mettez la carte en parallèle à la vallée, à la rivière, votre village en face de vous.

Si vous regarder vers le NORD sur le terrain, vous ne pouvez pas avoir le SOLEIL dans votre champ de vision, dans notre hémisphère, il est toujours dans la partie SUD du ciel.

Vous vous situez sur la carte, celle – ci est alors orientée. Vous prenez la direction du point où vous êtes au lieu où vous désirez aller.

Maintenant, un chemin à gauche sur la carte est à gauche sur la carte etc....

Faites quelques vérifications au cours du déplacement, si celui – ci est tortueux.

Attention, les cartes sont établies à une certaine date, les travaux les plus récents n'y figurent pas.

N'embarrassez pas les enfants avec le jargon compliqué de la légende pour l'instant. Ni avec les azimuts de la boussole. La phase «découverte » est prioritaire. La carte n'est pas une fin en soi, seulement un outil pour découvrir son environnement en toute liberté.

- **Initiation accélérée à la boussole !**

Sur nos cartes IGN au 1/25 000 (le nord est toujours en haut, l'est à droite et l'ouest à gauche. Mais, il faut savoir orienter la carte quand on se trouve en un lieu où il n'y a pas de repère.

L'instrument indispensable est la boussole moderne composée d'un boîtier étanche, montée sur un support plastique gradué en mm. A l'intérieur du boîtier, se trouve l'aiguille aimantée dont les mouvements sont amortis par un liquide spécial. La partie rouge de l'aiguille aimantée pointe toujours sur le "Nord magnétique". Pour notre région, le nord se trouve à environ 5° ouest du nord de la carte, mais cette déclinaison varie un peu chaque année.

La flèche du socle ou flèche de direction forme avec la flèche du boîtier l'angle de marche.

Pour que cet angle soit exact, il faut que la flèche du boîtier soit réellement tournée vers le nord. Pour cela, on pivote sur soi - même jusqu'à ce que la flèche du boîtier et la partie rouge de l'aiguille aimantée se superposent. On effectue un "visée" à l'aide de la flèche de direction pour repérer un objet quelconque situé sur le parcours à suivre et on recommence jusqu'à ce qu'on parvienne au but choisi.

Avec votre carte IGN, posez votre boussole, aiguille de direction vers le haut de la carte (Nord), puis tournez la carte jusqu'à ce que l'aiguille rouge coïncide avec la flèche de direction. Votre carte est alors correctement orientée, vous tournez la boussole de façon que votre flèche de direction indique le point que vous voulez rejoindre. Notez l'angle par rapport au Nord et conservez cette direction, c'est parti. Bonne promenade... pensez au but de la sortie, n'oubliez pas que la boussole et la carte ne sont pas une fin en soi

- **Pour prolonger la sortie, au retour avec la carte...**

« Alors, on est allé où ?

- Qu'est - ce qu'on a fait ?

- Si on repassait sur un calque ou sur la photocopie de la carte.

- Tu vois les lignes oranges, il n'y en a presque pas à Gionges alors que vers le Gros chêne, où on est allé l'autre jour, elles sont plus serrées. Tu te souviens de la montée que l'on a faite à l'entrée du village.

- Les lignes oranges, c'est les courbes de niveau, elles indiquent le relief, plus elles sont serrées, plus les pentes sont raides. A Gionges, c'est tout plat. »