

# Printemps

2 modules d'une demi-journée au choix : n°1 "Découverte sensorielle des jardins", n°2 "Chasse au trésor", ou les 2 couplés pour une journée complète (exemple de déroulement d'une journée complète pour deux classes : le matin une classe = module n°1 et l'autre classe = module n°2, et inversement l'après-midi. Pique-nique sous le préau couvert en cas de mauvais temps et-ou à l'ombre des tilleuls les journées chaudes). Chaque module dure environ 2h.

## **Module n°1 : Découverte sensorielle des jardins**

Module disponible de fin mai à fin juin.

Public : **Cycles 1 et 2** (de la maternelle au CE) Ateliers en lien avec les programmes : découverte du monde, les 5 sens, se repérer dans l'espace.

Semi autonomie : nous vous accueillons et vous orientons dans les jardins. Le matériel nécessaire à chaque atelier est préalablement mis en place par nos soins. Parcours au fil de jardins thématiques (labyrinthe, verger, jardins des 5 sens, jardin de la basse-cour...) en une succession d'ateliers in-situ.

9 ateliers :

(N.B. chaque enseignant est libre de son rythme et peut choisir d'approfondir 5 ou 6 ateliers plutôt que de parcourir les 9)

1. Labyrinthe : in-situ labyrinthe de charmille formant une silhouette d'oiseau en vol. Il s'agit d'atteindre l'oeil figuré par un pigeonnier.
2. « Labyrinthes éphémères » : à tracer dans l'herbe avec des petits bâtons (2 ou 3 modèles à reproduire).
3. Verger : formes géométriques (4 carrés inscrits dans un carré = verger classique). Et Tangram de la ferme (puzzle géométrique de silhouettes d'animaux domestiques).
4. Odorat : in-situ plantes parfumées à froter (menthes, mélisses, sauge officinale, sauge ananas, cosmos chocolat...) + fleurs parfumées (selon la saison).
5. Ouïe : bruit du vent dans les feuilles du tremble (*Populus tremula* de la famille des peupliers). Et jeu d'imitation des chants d'oiseaux et cris d'animaux.
6. Toucher : in-situ plantes à toucher (douces, piquantes...). Et jeu : sacs de toile opaque contenant des matières naturelles (noisettes, laine de mouton, paille...) à identifier au toucher.
7. Vue : feuilles des arbres et arbustes du bocage (silhouettes à l'échelle 1 à retrouver dans notre « haie de référence » contenant toutes les espèces traditionnelles de Normandie).
8. Basse-cour : apprendre à observer (différentes espèces et races de différentes tailles, couleurs...). Présentation des éléments distinctifs (crête, barbillons, ergots...). Et gallinacés du monde (paons, dindes, pintades...).
9. Diversité du vivant : quel animal porte des plumes, des poils ? Et quelles traces, empreintes laisse-t-il ?

## Module n°2 : Chasse au trésor

Module disponible de fin mai à fin juin.

Public : **Cycles 1 et 2** (de la maternelle au CE) / ateliers en lien avec les programmes : se repérer dans l'espace, créer et imaginer, sciences expérimentales (diversité du vivant, milieux naturels)

Pris en charge par notre animatrice / animateur nature : nous vous recommandons de prévoir des petites équipes (3 à 6 enfants selon vos effectifs) avec autant d'accompagnateurs adultes que d'équipes. Chaque équipe pourra ainsi circuler à la recherche des différents ateliers, et reviendra « valider » ses résultats auprès de l'animatrice qui grossira ainsi son trésor par un objet (pomme de pin, feuilles, laine de mouton, plume...) symbolisant le contenu de l'atelier. L'ensemble de ces objets constituera le trésor que chaque équipe pourra conserver.

9 ateliers :

(chaque équipe pourra passer par 9 ateliers au maximum, mais 5 ou 6 sont suffisants - selon les âges et le temps dont vous disposez - pour que le jeu « chasse au trésor » fonctionne et montre la grande richesse biologique du bocage).

1. « La chasse aux couleurs » : dans une clairière fleurie / couleurs données sur un nuancier à retrouver parmi les feuilles, herbes, fleurs...
2. Nids d'oiseaux : fabriquer un nid avec des éléments naturels (brindilles, mousse, plumes...) en s'inspirant d'un modèle réel in-situ
3. « Fleur de feuilles » : réaliser un collage de feuilles (petites, grandes, pointues, rondes, dentelées...) pour représenter une fleur
4. Ecorces : yeux bandés, découverte au toucher de différentes textures (lisse, rugueuse, crevassée, striée, moussue...) de différentes écorces
5. Land art : créer une installation éphémère avec des bûches de bois en s'inspirant du modèle naturel en spirale de la coquille d'escargot
6. « La cachette de l'écureuil » : découvrir et distinguer diverses pommes de pin (épicéa, pin, douglas, cèdre, cyprès...)
7. « A qui est la plume ? » : associer chaque plume à son oiseau (paon, dinde, poule... corneille, pie, merle, geai, mésange...)
8. « Graines volantes » : viser des cibles (de plus en plus éloignées du lanceur) symbolisant les distances (de plus en plus éloignées de l'arbre) de dissémination des graines
9. Quizz des animaux de la ferme : cheval, âne, mouton...

(N.B. Le contenu de ces ateliers est donné à titre indicatif et pourra évoluer chaque saison avec chaque animatrice / animateur nature. La « mécanique » d'ensemble de la chasse au trésor restant la même.)