

# BOITE A TOUCHER

## Objectifs

Connaître les espèces susceptibles d'être présentes autour de la mare

## Enjeux

Mammifères

## Public

A partir de 6 ans

## Lieu

Intérieur et extérieur

## Règles et déroulement

### Avant de commencer.

Placer les 6 éléments dans les 6 compartiments de la boîte à toucher. Ce jeu peut s'adapter en intégrant des éléments de thématiques différentes.

- Composez des équipes.
- L'un après l'autre, chaque enfant glisse sa main dans le sac, palpe un objet, le décrit à voix haute (ça pique, c'est doux, c'est lisse, c'est rugueux...) et essaye de reconnaître de quel objet il s'agit. A vous de choisir si vous présentez les objets avant de commencer le jeu ou si vous jouez à l'aveugle pour accroître la difficulté !
- Lorsque tous les joueurs ont fait une proposition pour chaque objet, le jeu est terminé. Chaque bonne proposition remporte un point. L'animateur sort les objets de leur compartiment et favorise l'échange avec les enfants avec des questions « à qui ils appartiennent ? Comment les reconnaître ? De quoi sont-ils fait ? A quoi ils servent ? »
- L'équipe qui a remporté le plus de point est l'**équipe gagnante**.

## Matériel nécessaire

- La boîte à toucher (intégrer à la mallette pédagogique)
- Les éléments : Peau de Sanglier
- 4 bois de chevreuil
- 2 défenses de sanglier (canine inférieur de sanglier mâle)
- 2 grès de sanglier (canines supérieures du sanglier mâle)