

JEU DES EMPREINTES

Objectifs

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

Thèmes

Amphibiens, odonates, mammifères

Public

A partir de 6 ans

Lieu

Intérieur et extérieur

Règles et déroulement

Déroulement de l'activité :

- Rassemblez le groupe d'enfants, assis devant la mare au sanglier ou d'un espace dégagé au sol.

1ère partie du jeu

- Tirez au hasard une carte du jeu (et/ou empreinte en résine) et leur demander « de quoi il s'agit ? » puis "à qui appartient cette empreinte ?" Encourager les suppositions. A l'aide des images des animaux, amenez le groupe d'enfant à faire correspondre la carte à l'une d'elles. Argumentez ainsi chaque carte en glissant quelques brèves anecdotes (la taille du cerf, la longueur des griffes du blaireau, ...)

Une fois les noms associés aux empreintes, vérifier sommairement ce premier apprentissage en désignant quelques cartes pour lesquelles ils citent en cœur le nom de l'animal qui s'y rapporte.

2ème partie du jeu :

- Expliquez la règle qui consiste à faire retourner par un enfant deux cartes au hasard.

Ce jeu bien connu des enfants est le MEMORY. Il nécessite la mémorisation des cartes déjà vues avant de bien choisir celle que l'on va retourner afin d'obtenir une paire entre une empreinte et l'animal associé à l'empreinte.

- Si ces deux cartes ne correspondent pas, ne rien dire, les observer et les remettre face au sol. L'enfant suivant retourne deux autres cartes. Si elles correspondent, le joueur les prend. Dans le cas où il peut dire sur le champ le nom de l'animal, il a le droit de rejouer. Sinon, on demande la réponse aux autres. Il garde les cartes mais ne rejoue pas. Le voisin joue à son tour, il retourne deux autres cartes, et ainsi de suite.

Le gagnant est celui qui aura gagné le plus de paires de cartes associées. Ce jeu peut se faire en amont d'une balade en forêt car il suscite une grande curiosité des enfants à chercher ensuite les empreintes sur le terrain. Les enfants peuvent alors plus facilement essayer d'imaginer l'animal qui est passé par là: "Petit ou grand ? Avec des griffes ou pas ?" Sur le terrain, les cartes peuvent bien sûr servir à la comparaison et ainsi stimuler la détermination des empreintes des espèces.

Matériel nécessaire

- Un jeu 20 cartes : 10 cartes d'animaux et 10 cartes de leurs empreintes grandeur nature.
- (Empreintes d'animaux en résine)