

Leçon

A la découverte de la nature

Au cours de cette leçon en plein air, les enfants font la découverte de la nature et perçoivent les éléments qui la composent.

Conditions cadres

Durée: 90 minutes

Tranche d'âge: 5-8 ans

Années scolaires: 1^{re} à 4^e HarmoS

Objectif d'apprentissage

- Découvrir la nature et ressentir les différents éléments

Indications: Procéder à une reconnaissance du lieu avant la leçon. Pas de jeux sur des barrages et en eau profonde. Se faire accompagner par un moniteur supplémentaire. Emporter une trousse de secours et un téléphone mobile avec les numéros d'urgence (médecins). Prévenir les parents à l'avance.

Source: Gerber, S.: J+S-Kids: Découvrir la nature – Leçon 7. Macolin: OFSPO.

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	15' Sentir ses pieds Marcher, courir et sauter à pieds nus sur l'herbe.	Sur une prairie	
	Cueillette Qui arrive à cueillir de l'herbe avec ses orteils?		Chronomètre
	Variantes <ul style="list-style-type: none"> • Par groupes de six: quelle équipe arrive à faire le plus gros tas d'herbe en une minute? • Transporter l'herbe cueillie en sautant sur une distance de huit à dix mètres. 		
Partie principale	Danse de la chenille Au moins six enfants forment une chenille en se tenant par la taille. L'enfant en tête de colonne essaie d'attraper le dernier. S'il y parvient, il laisse le commandement au camarade placé derrière lui.	Sur une place de jeu	
	50' Slalom dans le ruisseau Le groupe court en colonne jusqu'à un endroit convenu. Le dernier enfant remonte la colonne au sprint en slalomant entre ses camarades. Lorsqu'il est arrivé à mi-hauteur du groupe, le suivant peut s'élancer.	Vitesse de course lente pour le groupe	
	Construction de cairns Former des groupes de trois à cinq enfants. Lequel rassemble le plus de pierres en une minute? Les pierres doivent être cherchées dans une zone définie et transportées une par une. Tâche supplémentaire: quel groupe parvient en premier à placer dix pierres l'une sur l'autre sans que la construction s'écroule?		Pierres plates (rivière), chronomètre
	Variante <ul style="list-style-type: none"> • Quel groupe parvient à construire le cairn le plus haut en trois minutes? 		
	Traversée du ruisseau Quel groupe parvient en premier à traverser le ruisseau sans avoir les pieds mouillés?	Disposer éventuellement des pierres supplémentaires dans l'eau.	Pierres
	Variante <ul style="list-style-type: none"> • Sous forme d'estafette: une moitié du groupe se trouve de chaque côté du ruisseau. Quelle équipe retrouve sa configuration de départ en premier – chaque enfant effectue deux fois le trajet – sans se mouiller les pieds? 		

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Partie principale	<p>Tirs au but Former des groupes de trois. Chaque enfant rassemble neuf pierres. Définir trois rochers comme cibles, qui rapportent un, deux et trois points. Chaque enfant choisit la distance de lancer. Quel groupe accumule le plus de points? Répéter l'exercice.</p> <p>Variante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dos aux cibles, lancer les pierres entre les jambes écartées. 		Pierres
	<p>Stock Le moniteur montre dix objets différents que chaque enfant doit aller chercher. Celui qui se fait toucher par un camarade pendant le trajet doit lui donner son objet.</p>		Différentes sortes de feuilles, pierres, fruits, etc. (objets trouvés dans la nature)
	<p>Course d'aveugle B bande les yeux de A et guide ce dernier sur un parcours défini. Arrivés à destination, les deux enfants restent un moment sur place et B laisse une marque à l'endroit où ils se trouvent. B ramène ensuite A au départ en empruntant le même chemin. A enlève finalement le bandeau et tente de refaire le chemin.</p>		Pull-over, veste, linge, etc. comme bandeau pour les yeux
	<p>Jeu de poursuite Désigner deux ou trois chasseurs. Donner cinq à sept petits cailloux aux autres enfants qu'ils peuvent se transmettre entre eux. Lorsqu'un enfant est touché par un chasseur, il doit lui remettre son caillou (s'il en possède un). Combien de temps les chasseurs ont-ils besoin pour récupérer tous les cailloux?</p>	Attribuer un t-shirt de couleur aux chasseurs pour les différencier.	Cailloux
	<p>Cache-cache Désigner un enfant (chasseur) qui doit veiller sur cinq pyramides en bois. Les camarades qu'il voit sont faits prisonniers. Si l'un d'entre eux (qui n'a pas été reconnu) parvient à détruire une pyramide, les autres enfants sont libérés et peuvent repartir se cacher pendant que le chasseur reconstruit la pyramide.</p>		Pièces en bois

		Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Partie finalee	25'	<p>Construction de barrage Former deux équipes. Poser une grosse branche sur deux pierres au-dessus du ruisseau et amasser de grosses pierres pour dresser un muret. Colmater les brèches avec des branches et de petites pierres. Quelle équipe construit son barrage le plus rapidement possible?</p>		Pierres, branches, mousse, etc.
		<p>Ricochets Faire des ricochets avec des cailloux plats. Qui en comptabilise le plus?</p>		Cailloux plats
		<p>Régates Former des groupes de trois. Les enfants reçoivent un plan de construction, cherchent le matériel nécessaire (morceau d'écorce pour la coque, petite branche pour le mât, papier journal pour la voile) et construisent leur bateau. Quel bateau est le plus rapide?</p>	Choisir un ruisseau dont le courant est faible.	Morceaux d'écorce, papier journal, petites branches