1000 traces sur les sentiers. Jeu collectif.

Objectif pédagogique

Ce jeu permet une première approche de la démarche du naturaliste de terrain : observer, comparer, déterminer, interpréter.
Il s'utilise en séance de préparation à une sortie de terrain ou bien, au retour pour réinvestir des connaissances. C'est une bonne solution de repli en cas de mauvais temps !

Description du matériel

30 dalles souples à disposer sur le sol pour reconstituer des « sentiers en milieu naturel ». Chaque dalle possède une face avec une représentation d'indice de présence animale (crotte, empreinte, plume, mue, marque sur écorce etc) et sur l'autre face une photo de l'animal concerné.

Des collections naturalistes de référence : moulages d'empreintes en plâtre, plumier, crottes incluses sous résine, bois rongés etc. Chaque objet porte le nom de l'animal concerné.

Déroulement du jeu

Les enfants sont répartis en équipes de 3 ou 4 enfants. Tour à tour les équipes identifiées par un pion « peluche » avancent sur le sentier d'un nombre de cases déterminé par un tirage au sort. À chaque arrêt se pose la question « quel animal est passé par là ? », la réponse est donnée au tour suivant permettant à l'équipe un petit temps de concertation et d'enquête.

Lorsque l'équipe apporte la réponse : soit elle est juste, la dalle est retournée l'équipe gagne une graine à planter. Soit elle est fausse et l'équipe doit poursuivre durant un tour ses recherches avec un conseil du « guide nature » arbitre du jeu.

Au tour suivant si la réponse est toujours fausse elle est donnée en « chance » à l'équipe la plus faible qui a alors une chance de gagner une graine.

Si personne n'a la réponse la dalle est retournée et le jeu continue.

Nombre de joueurs / Age

12 à 15 au maximum. A partir du CP jusqu'au 5ème.

Durée du jeu

1 heure, poursuivie par au moins ½ heure de présentation des collections avec des détails sur la biologie des espèces et compléments avec des objets non disponibles pour le jeu car trop fragiles. L'occasion de répondre aux questions posées durant le jeu et dont les réponses n'ont pas été données sur le moment pour permettre un bon rythme d'animation. Variable selon l'âge des enfants.

Moyens matériel nécessaires

Une salle de 40m2 minimum sans mobilier (juste 4 tables pour les collections).