



La Chartreuse dans tous les sens...



(voir livret § 1.1)

S'immerger dans un bain de nature chartroussine peut être vécu de façons multiples par les enfants en fonction de leur propre histoire, de l'endroit et de la période choisie. Mais cette première étape est importante si l'on considère ce pays comme un espace de vie, où l'on souhaite partager avec les enfants une expérience enthousiasmante.

Objectifs :

Il s'agit avant tout d'éveiller les sens paresseux ou endormis... d'aider les enfants à établir un meilleur contact avec "un petit coin de Chartreuse". Nous chercherons aussi à apprivoiser les peurs individuelles.

Repères pratiques :

Les activités qui suivent peuvent, en principe, être réalisées en tous lieux et toutes saisons.

Elles impliquent toutefois une mise en situation physique des enfants : attention à l'habillement, pour mettre toutes les chances de son côté.

En répétant souvent ces activités, on percevra l'évolution des enfants.

Travail préparatoire de l'enseignant en amont de l'activité :

Repérer les lieux et les dangers éventuels.

Faire un inventaire de nos sens avec les enfants. Comparer les capacités humaines à celles d'autres êtres vivants.

A l'école, grâce aux jeux proposés, s'exercer à utiliser nos sens avec des textures, des sons, des odeurs, des goûts connus (eaux différentes, bois, pierre, béton, voix...).

Matériel :

Bandeaux ou loup dont on aura bouché les yeux avec du sparadrap.

Planche à dessin, crayons, papier et pince à linge pour fixer la feuille à la planche.

Colle à papier.

Corde de 20 m (corde en nylon, vieille corde d'escalade...).

Description de l'activité en cycle 1

Notions et remarques pour l'utilisateur

Voici une série de jeux dans laquelle on peut puiser des idées pour entrer en contact avec différents milieux. Il s'agit de créer une situation insolite pour utiliser un sens à la fois.

La vue :  Mot clé

Descriptif de l'activité

Le monde à l'envers : écarter les jambes, se baisser et observer le monde à l'envers entre ses jambes.

1

Fiche
pédagogique



- Des éclats d'arc en ciel :

Histoire : "Quand il n'y avait pas de couleurs sur la terre, seul l'arc-en-ciel, là-haut, faisait apparaître le rouge, le vert, le jaune et toutes les autres couleurs. Mais un jour, le tonnerre a cassé un arc-en-ciel en mille morceaux éparpillés sur toute la surface de la terre... Partons chercher ces éclats d'arc-en-ciel pour en fabriquer un nouveau".

Les enfants collecteront des petits bouts de feuilles, pétales, etc. de toutes les couleurs (attention au pillage !). Ils réaliseront ensuite sur le sol un bel arc-en-ciel qui ornara un coin de forêt, ou colleront ces échantillons sur une feuille qu'ils emporteront chez eux.

- La carte postale :

Il est possible de prolonger l'activité précédente en utilisant les éclats d'arc-en-ciel pour faire un dessin sur un carton blanc, de la taille d'une carte postale. Il suffit de trouver des matières qui laissent des couleurs sur le carton lorsqu'elles y sont écrasées, on réalise une carte souvenir.

L'odorat :

- Le capte-odeurs :

Histoire : "Vous l'avez vu passer ?... Là sous votre nez !... Une odeur... Savez-vous comment les attraper ?"

"Il suffit de vos deux mains, frottez-les contre un arbre, sur la terre ou bien l'une contre l'autre avec au milieu, une herbe, une fleur, une feuille... Plongez votre nez dans vos mains, capte-odeurs. Faites sentir aux autres. Devinez où elle était..."

- La devinette :

Un enfant attend, les yeux fermés, qu'un autre lui apporte des éléments à sentir, il doit deviner de quoi il s'agit.

- Le goûter des arbres :

Les arbres mangent de la terre... "Fabriquons un goûter pour les arbres dans des gobelets, avec des feuilles, de la mousse, de la terre, des cailloux, etc., et un parfum naturel". Quand chacun a préparé son goûter, mettons-nous en cercle ; les yeux fermés nous faisons passer nos gobelets dans le groupe, jusqu'à ce nous retrouvions le nôtre avec notre odorat. Nous allons ensuite déposer ce goûter au pied d'un arbre qui deviendra notre ami.

Le toucher :

- Réveiller les "yeux" au bout de nos doigts :

Un enfant a les mains derrière le dos, on lui fait toucher du bout des doigts un élément de la nature. Puis, parmi 4 ou 5 objets, on lui demande de reconnaître celui qu'il a touché.

- La devinette :

Un enfant attend les yeux fermés qu'un autre lui apporte des éléments à toucher, il doit deviner de quoi il s'agit.

- Dis bonjour aux arbres, aux cailloux... :

Faire une caresse aux arbres, aux branches, aux cailloux... Trouver le plus doux, le plus dur, etc. Cet exercice permet de développer le vocabulaire caractéristique du sens utilisé.

1

Fiche
pédagogique



- Le fil d'Ariane :

Installer une corde passant près d'arbres, de buissons, de rochers, d'une zone de prairie... Les yeux fermés ou bandés, les enfants suivent ce fil d'Ariane, devinant le relief, la végétation, la douceur, le piquant, le soleil, l'ombre... Demander aux enfants de s'appliquer à définir les sensations ressenties par des mots.

- Voir avec les pieds :

Dans une prairie, organiser un parcours composé de sols différents : pommes de pins, sable, herbe... et parcourir le sentier pieds nus.

L'ouïe : 

- Le coin magique :

On disperse le groupe dans un pré, tous les enfants ferment les yeux, détendus, ils écoutent leur environnement. Ensuite, on parle ensemble de leurs sensations, peurs, émotions...

- A l'heure du concert :

Histoire : "Aujourd'hui a lieu un concert dans la nature, venez vous asseoir, ne bougez plus et ne faites pas de bruit. Fermez les poings, la bouche, les yeux... ouvrez les oreilles".

Comptez sur vos doigts les instruments entendus. Le premier arrivé à dix peut parler, et nous comparerons les sons perçus par chacun. Les enfants décrivent rapidement le son et nomment "l'instrument" qu'ils supposent être à l'origine du son (vent, oiseau, vache, voiture, avion, enfant...).

Lors d'un deuxième temps d'écoute, les yeux ouverts cette fois, on tente de donner la direction de chaque nouveau son, et là encore, d'en deviner l'auteur.

Si nous étions venus la nuit, quels "instruments" aurions-nous entendus ? Car le concert ne s'arrête jamais pour celui qui sait écouter.

- Le goût 

Goûter devinette : Faire goûter des confitures réalisées avec les fruits ramassés lors de la balade.

Complément en cycle 2

- Objets insolites :

De l'autre côté de la corde, placée ici comme une barrière, disposer des objets ne provenant pas de la nature, mais des hommes. Faire marcher les enfants le long de la corde. Ils doivent compter les objets insolites. Nous les ramasserons après les avoir montrés en groupe.

- Kims :

A partir d'éléments trouvés dans le milieu, que les enfants ont observés, sentis ou touchés seulement quelques secondes, faire rechercher des éléments identiques.

- La bataille :

Deux équipes s'affrontent. Elles vont faire une récolte d'éléments naturels présents sur le site (feuilles, fleurs, etc.). La première équipe présente un objet. Si l'autre équipe a le même, c'est à elle de présenter un objet. Si elle ne l'a pas, la première équipe marque un point.

1

Fiche
pédagogique



- *Arbre mon ami :*

Deux par deux les enfants se font découvrir leur arbre ami. A partir du centre du jeu, un enfant guide l'autre qui a les yeux bandés, vers un arbre. Les mains de l'enfant "aveugle" découvrent l'arbre le mieux possible ; une fois ramené au centre du jeu, l'enfant enlève son bandeau et doit reconnaître l'arbre.

Complément en cycle 3

- *L'inventaire :*

Par groupe de sens, un groupe pour la vue, un groupe pour l'ouïe, etc., les enfants expérimentent les jeux d'éveil sensoriel proposés précédemment ; ils collectent les informations et les mettent ensuite en commun.

- *La carte sonore :*

Chaque enfant doit fermer les yeux et écouter les sons qui l'entourent. Ensuite il doit replacer sur une carte (feuille A4) le positionnement des sons qu'il a entendu par rapport à son propre positionnement. Il se place au centre de la carte, et représente schématiquement les sons autour de lui.

- *Les dix coups d'crayons :*

Chacun se place devant un paysage de son choix, et doit dessiner ce paysage, ou plutôt le croquer en un minimum de coups de crayons. Ensuite, on fait passer les dessins dans le groupe et l'on doit deviner où était placé le dessinateur.

- *Dessin : Réaliser un dessin libre du paysage de chaque site.*

- *Le coin magique :*

Dans un lieu sans danger dont il est aisé de déterminer les limites, faire partir les enfants seuls à moins de 80 pas du centre du jeu. Sur leur parcours, attirés par un "coin magique", ils iront s'asseoir près d'une souche, d'un arbre, d'une clairière, d'un rocher...où il leur plaira. Ils ne doivent pouvoir voir personne, ne doivent pas parler et ne plus bouger jusqu'au signal du maître du jeu. Ils reviennent alors au centre pour échanger leurs impressions, peurs ou plaisirs.

Références bibliographiques :

Joseph Cornell - Les joies de la nature
Ed. Jouvence, 1992.

Joseph Cornell - Vivre la nature avec les enfants
Ed. Souffle, 1989.