

Arbre, qui es-tu ?

Le parc de la Colombière abrite des arbres de toutes sortes. Comment reconnaître un tilleul d'un marronnier ? Que regarde-t-on pour pouvoir nommer un arbre ?



Présentation de l'activité :

Niveau :	CP-CE1	Approche :	naturaliste
Durée :	2h-2h30	Saison :	Eté, automne
Support :	Les éléments naturels		
Notions :	Les différentes parties de l'arbre: feuilles, fleurs, fruits, graines... Les critères de reconnaissance 3 noms d'espèces : Tilleul, marronnier et hêtre		
Objectifs pédagogiques :	- Comprendre les caractéristiques anatomiques d'un arbre - Apprendre à reconnaître et trier les différents éléments : forme, couleur des feuilles, des fruits et des fleurs. - Savoir reconnaître au moins une espèce du parc		

Déroulement de l'activité :

L'animateur accueille le groupe et présente le déroulement de la séance en 3 moments :

Phase 1 : briefing nature > l'animateur utilise un dessin interactif sur un tableau Velléda pour recueillir les représentations des enfants. Un jeu de mime permet d'aborder les différentes silhouettes des arbres. Sur la table laboratoire, toutes sortes d'éléments sont disposés et vont être triés selon leur forme: feuilles, fruits ailés ou piquants, graines, ... puis grâce à des guides illustrés, nous recomposons deux espèces d'arbre: le tilleul (feuille simple et fruits ailés) et le marronnier (feuille découpée et fruits piquants).

Une troisième espèce vit au parc : le hêtre à la peau d'éléphant, qui garde ses feuilles rouges en hiver et qui aime vivre d'habitude dans les montagnes.

Enigme à résoudre dans le parcours : Comment peux-tu reconnaître la feuille du hêtre ?

Phase 2 : le parcours > à la recherche d'indices pour découvrir la réponse (POILUE)

Phase 3 : résolution > une fois déséquipés, les enfants se réunissent autour d'un hêtre du parcours et le découvre : écorce lisse et grise, feuille poilue, faines adorées des sangliers et des écureuils.

Traces écrites: sur demande : possibilité de composer un tableau avec les différents éléments des 3 essences: tilleul, hêtre, marronnier. Ce tableau peut être emmené en classe.

Le cycle de vie d'un arbre

Avant de monter dans les arbres, les enfants retrouvent et récoltent les différents éléments du marronnier dans le sous-bois (feuilles, fruits, graines, fleurs de saison...). Le tri de cette récolte sur un arbre des 4 saisons permet de comprendre le cycle de vie de l'arbre.

Sur demande : possibilité que la classe reparte avec un marron germé dans un petit pot.

Présentation de l'activité:

Niveau : CP-CE1

Approche : naturaliste

Durée : 2h-2h30

Saison : Été, automne

Support : Les éléments naturels du parc et un tapis de jeu, un panier

Notions : Le cycle de vie de l'arbre en fonction des saisons

Objectifs pédagogiques :
- Récolter dans le bois des éléments liés à l'arbre
- Trier une récolte et la classer
- Appréhender le cycle de vie de l'arbre et des saisons
- Comprendre le rôle de la graine

Déroulement de l'activité :

L'animateur accueille le groupe et présente le déroulement de la séance en 3 moments :

Phase 1 : briefing nature > Après un rappel des critères de reconnaissance du marronnier, l'animateur emmène la classe pour une récolte dans le sous-bois de tous les éléments qui peuvent se rapporter au marronnier.

Enigme à résoudre dans le parcours : Le marron est-il un fruit ou une graine ?

Phase 2 : le parcours > à la recherche d'indices pour découvrir la réponse (GRAINE)

Phase 3 : résolution > Parmi la récolte, l'animateur récupère les éléments liés au marronnier. Les enfants les disposent sur un tapis représentant un arbre des 4 saisons, qui permet de faire le lien entre les saisons et la vie de l'arbre. Un jeu de rapidité peut être réalisé pour évaluer la compréhension du cycle entre l'arbre, le fruit et la graine.



L'arbre dans la maison

Une feuille de papier, des allumettes, un chalet, le chocolat, le caoutchouc, un instrument de musique, les fruits, les remèdes.... grâce à un jeu de coopération, les enfants découvrent que l'arbre est utile et participe à notre vie quotidienne sous des formes très différentes, même les plus inattendues ou les plus gourmandes !

« Quand la porte se souvoient,
Quand la table se souvoient,
Quand la chaise, l'armoire, le buffet,
la fenêtre se souviennent.
Quand ils se souviennent intensément
De leurs racines, de leurs sèves, de leurs
feuilles,
De leurs branches
De tout ce qui les habitait
Des nids et des chansons
Des écureuils et des singes
De la neige et du vent
Un frisson traverse la maison
Qui redevient forêt. »

Hamid TIBOUCHI

Présentation de l'activité:

Niveau : CP-CE1

Approche : ludique

Durée : 2h-2h30

Saison : Toute saison

Support : Des objets de la vie quotidienne, un imagier, et des sous-produits de l'arbre (fruits, bois, ...)

Notions : Les arbres dans notre vie quotidienne

Objectifs pédagogiques :
- Découvrir des objets et des matières
- Appréhender l'utilité des arbres dans notre vie quotidienne
- Coopérer entre participants d'un même jeu

Déroulement de l'activité :

L'animateur accueille le groupe et présente le déroulement de la séance en 3 moments :

Phase 1: briefing nature > un jeu coopératif permet aux enfants de reconstituer les paires entre matériaux d'origine et objets transformés

Enigme à résoudre dans le parcours : A quoi sert l'hévéa ?

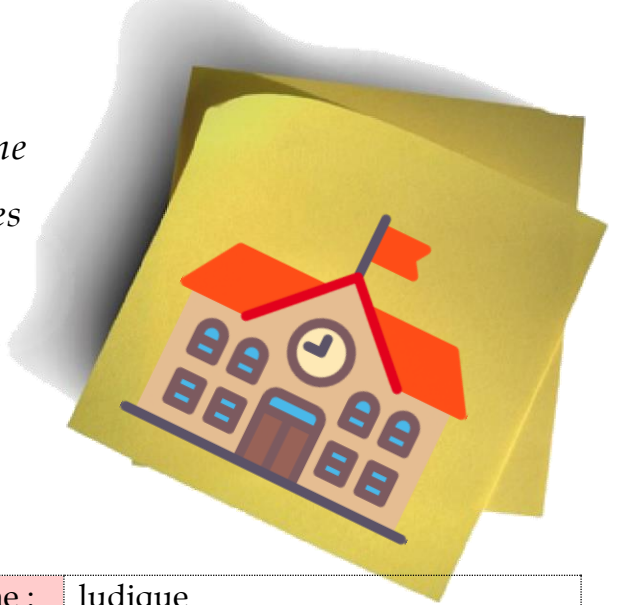
Phase 2 : le parcours > à la recherche d'indices pour découvrir la réponse (CAOUTCHOUC)

Phase 3 : résolution > l'animation se termine par une histoire contée l'hévéa, l'un des arbres emblématiques de notre jeu.



L'arbre de la cour d'école

L'arbre est un abri et un support de vie pour les autres plantes et les animaux. C'est également une ombre protectrice et un partenaire de jeux pour les enfants. Un plateau de jeu à reconstituer illustre ces liens entre l'arbre, les animaux, les plantes et les hommes.



Présentation de l'activité:

Niveau : CP-CE1

Approche : ludique

Durée : 2h-2h30

Saison : Toute saison

Support : Plateau de jeu

Notions : Le rôle de l'arbre dans notre environnement

Objectifs pédagogiques :
- Découvrir l'arbre au-delà de son apparence physique
- Appréhender l'utilité des arbres dans notre vie quotidienne
- Coopérer entre participants d'un même jeu

Déroulement de l'activité:

L'animateur accueille le groupe et présente le déroulement de la séance en 3 moments :

Phase 1 : briefing nature > un plateau de jeu "puzzle" représente l'arbre dans une cour d'école. Des informations manquantes sont à compléter à l'aide d'étiquettes.

Les informations des étiquettes sont lues, les enfants leur attribuent un objet ce qui permet à chacun de bien en comprendre la signification. A partir de là, les enfants peuvent placer la pièce à son bon endroit dans le dessin du plateau de jeu. Au dos du plateau de jeu ainsi complété, les enfants découvrent une énigme.

Enigme à résoudre dans le parcours : quel est l'animal qui ne peut pas vivre sans un arbre ?

Phase 2 : le parcours > à la recherche d'indices pour découvrir la réponse (L'HOMME)

Phase 3 : résolution > l'animation se termine par une histoire contée sur le lien entre l'homme et l'arbre, vital pour le premier.

