

Sur la trace des petites bêtes



Fiche d'animation :

Niveau : cycle 2 et 3

Durée : 1h30 à 2h

Pré requis : /

Objectifs :

- Découvrir les invertébrés
- Réduire les appréhensions envers ces animaux
- Comprendre leur utilité

Déroulement :

Phase 1 :

Les enfants sont répartis en équipe de 4 ou 5.

L'animateur présente l'activité à chaque équipe.

À l'aide du plan, elle doit trouver la fiche-étape vers laquelle le maître du jeu l'a envoyée. Elle répond à la mission sur sa fiche qui correspond à son niveau de compétences (1, 2 ou 3 étoiles). Puis reviens vers le maître du jeu afin de faire valider son étape.

Si la réponse est juste, le maître du jeu peut poser une ou plusieurs autres questions pour approfondir le sujet, puis il dirige l'équipe vers une autre étape.

Si la réponse est fautive, le maître du jeu aide l'équipe à trouver la solution et donne des explications.

Grâce à la feuille de route, le maître du jeu fait en sorte que deux équipes ne se trouvent pas sur la même étape au même moment.

Le jeu n'est pas une course, les équipes ne doivent pas courir et il faut que ses membres restent groupés. Il s'agit de donner un maximum de bonnes réponses aux étapes, pour cela les enfants doivent se concerter et collaborer.



Phase 2 : La chasse à l'insecte

Munie de boîte d'observation et de petites épuisettes, les enfants partent à la recherche d'insecte dans un périmètre donné.

Une fois que tout le monde a trouvé un insecte on revient tous ensemble pour essayer d'identifier l'insecte grâce à une clé de détermination.

Une fois terminé, on relâche les petites bêtes !