

Une ressource du Réseau des Sites Pédagogiques de Picardie

Fiche réalisée
par le CPIE des
Pays de l'Aisne



Sommaire...

Bon à savoir !

Programmes scolaires de maternelle..... 2

Mettre en pratique

Quelques exemples d'animation pour les maternelles..... 5

- Fabriquer du pain 5
- La chenille 6
- Le fil d'Ariane 7
- La palette de couleurs 7
- Marcheur et guide 8

Introduction...

L'animation nature pour les maternelles fait parfois un peu peur. On imagine un peu trop facilement des enfants turbulents, incapables de se concentrer longtemps, et avec lesquels on ne peut pas faire grand chose. A ces préjugés, s'ajoute souvent le fait qu'en tant qu'adulte, on ne se souvient plus vraiment de ce qui nous animait entre 3 et 6 ans. Cette fiche vous aidera à sortir de ces clichés, à trouver des ressources pour monter des animations nature drôles et adaptées aux programmes scolaires des plus petits et, qui sait, à retrouver quelques souvenirs d'enfance oubliés ?



1. Programmes scolaires de maternelle

La maternelle est une école en tant que telle dont l'objectif principal est l'acquisition du langage. Depuis quelques années, l'Education Nationale essaie de mettre en place la notion de travail dès la maternelle. Ainsi, ne dit-on plus à un enfant « va jouer », mais « va apprendre » (en jouant). De la même manière, on évite de demander à un enfant à la fin de la journée « ce qu'il a fait », mais on lui demande plutôt « ce qu'il a appris ». C'est une école qui laisse du temps pour s'adapter et écouter. Elle s'appuie sur le besoin d'agir, sur la satisfaction d'avoir réussi en dépassant des difficultés.

La petite et la moyenne section de maternelle composent le « cycle 1 ». A partir de la grande section, on entre dans le « cycle 2 » dont font partie le CP et le premier niveau de l'école élémentaire.

Le projet d'école est le moyen de garantir la continuité entre l'école maternelle et l'école élémentaire.

Conseil CPIE...

Le projet d'école est particulièrement intéressant pour les partenaires : il les aide à construire leurs animations.

Les grands domaines d'action

Le programme de maternelle présente des grands domaines d'action. Il fixe des objectifs à atteindre et des compétences à acquérir.

1. Le Langage

Il est associé à l'ensemble des activités, pour contribuer à enrichir le vocabulaire.

Echanger, s'exprimer : les enfants font part de leurs découvertes. Ils doivent nommer avec exactitude les objets qui les entourent et les actions accomplies.

Conseil CPIE...

Le langage est en cours d'acquisition, donc l'animation ne doit pas uniquement se baser sur le langage.

L'enfant va participer progressivement à des échanges à l'intérieur d'un groupe, dans ce cadre, il faut lui apprendre à respecter le thème abordé, à rester dans le propos.

Conseil CPIE...

Pour capter l'attention des enfants, les comptines et les chants permettent de structurer des temps et de recentrer le groupe.

Il est important de communiquer sur des réalités, de rendre compte de ce qu'ils ont observé ou vécu. Il ne faut pas forcément les cloisonner à des choses trop simples. Il ne faut pas hésiter à être ambitieux pour eux.



2. La découverte de l'écrit

Il est important d'aider l'enfant à se familiariser avec l'écrit, de lui faire découvrir des supports de l'écrit (affiches, livres, journaux, écran, ...). Il faut également que les enfants contribuent à l'écriture de textes (sous forme de dictée à l'adulte, par exemple). Le premier pas dans la découverte de l'écrit, c'est mettre son nom sur son dessin.

3. Devenir élève

Ici on va apprendre à l'enfant à coopérer, à faire des choses en commun, à prendre des initiatives, à devenir autonome et persévérant. L'enfant doit comprendre ce qu'est l'école et ce qu'on y apprend.

Conseil CPIE...

Il est important d'inscrire le programme de la journée quelque part (tableau, affiche, ...) pour que les enfants puissent se repérer dans le temps.

L'école essaie de mettre du lien entre les apprentissages scolaires et les actes courants de la vie. L'objectif est de donner envie aux enfants de venir à l'école, de leur donner envie d'apprendre.

4. Agir et s'exprimer avec son corps

C'est sur cet axe que l'on peut mettre en place des jeux, des rondes, des mimes ou apprendre aux enfants à suivre un parcours.

Conseil CPIE...

Un des objectifs est d'apprendre aux enfants à adapter leurs déplacements dans un environnement contraint. Cet objectif peut être mobilisé par l'animateur pour mettre en place des parcours sensoriels, par exemple.

5. Découvrir le monde

C'est dans cette partie du programme que les enfants sont sensibilisés à l'environnement et au respect de la vie.

L'époque où l'on demandait aux enfants de dessiner les écailles d'un poisson photocopié sur une feuille est révolue ! On essaie plutôt de mettre du matériel à disposition des enfants de sorte qu'ils réalisent tous un poisson fort différent.

Conseil CPIE...

A l'école maternelle, l'enfant découvre le monde proche de lui. En animation nature, on peut lui faire découvrir des objets : lampe de poche, époussette, ...



6. Percevoir, sentir, imaginer, créer

Les arts visuels ont beaucoup évolués dans le milieu scolaire. Aujourd'hui, les enseignants et les animateurs s'efforcent de sortir du format « feuille blanche A4 » pour favoriser des créations en volume, comme la décoration d'une boîte en carton, par exemple.

Conseil CPIE...

En animation nature, proposer des créations en 3D permet aux enfants d'adapter leurs gestes aux contraintes naturelles.

La conception puis la mise en œuvre d'animations nature pour les maternelles s'inscriront ainsi dans ces grands domaines de compétences que les animateurs devront garder à l'esprit. Toutefois, il apparaît nécessaire de ne pas proposer des choses trop « parfaites » aux enseignants car ces derniers restent les référents dans leurs classes et doivent pouvoir être à l'initiative de certains projets en conservant leur rôle pédagogique.

La posture d'animateur consiste ainsi davantage à proposer des choses parmi lesquelles l'enseignant va pouvoir choisir. Les liens entre l'enseignant et l'animateur relèvent du partenariat : avant, pendant et après l'animation.



1. Quelques exemples d'animation pour les maternelles

Fabriquer du pain

Fabriquer du pain avec des maternelles nécessite environ 3 heures (sans compter les temps de levée de la pâte et de cuisson dont l'animateur se chargera seul, après l'animation).

Cette animation peut être réalisée pour un groupe de 16 enfants maximum, soit à peu près la moitié d'une classe.

Ingrédients :

- 250 grammes de farine
- 16 grammes de levure
- 5 grammes de sel
- 15 centilitres d'eau chaude
- Des ingrédients à ajouter dans le pain : noix, sésame, fruits secs (facultatif)



Déroulement de l'animation :

- Au début, l'animateur place les enfants autour de la table et leur demande de se mettre en binôme.
- Il distribue ensuite des chapeaux de boulanger et des petits tabliers à chacun.
- L'animateur demande aux enfants s'ils connaissent les ingrédients avec lesquels on fabrique le pain. Il montre les ingrédients aux enfants au fur et à mesure sans oublier de préciser que la farine vient du blé.
- Dans chaque binôme, on répartit les rôles : un boulanger et un meunier.
- Pendant que le boulanger va peser la farine, le meunier s'entraîne sur un petit moulin à transformer du blé en farine. Il incorpore sa farine ainsi moulue à la farine de son copain dans un pétrin. Cela permet aux enfants de voir les différences (toucher, aspect visuel, ...) entre une farine toute blanche et une farine complète.
- Le meunier va ensuite peser la levure. Il peut donc lui aussi s'entraîner à peser et à manier les poids d'une balance de Roberval. Lorsqu'il a terminé, il va émietter la levure en petits morceaux et l'ajouter à la farine. Ensuite, il va mélanger la farine et la levure du bout des doigts jusqu'à ce qu'on ne sente plus les petits morceaux de levure.
- Pendant ce temps, le boulanger va peser le sel qui sera ajouté au pétrin pendant que le meunier

METTRE EN PRATIQUE

mélange.

- Le meunier va faire un puits dans la farine afin que l'animateur puisse ajouter l'eau chaude.
- Dès que l'eau est dans le puits, le boulanger va mélanger très rapidement la farine sèche et l'eau puis pétrir pendant une quinzaine de minutes en ouvrant et en refermant les doigts sur la pâte. Pendant ce temps, le meunier va se charger d'huiler un moule pour y déposer le pâton et faire cuire le pain plus tard.

Conseil CPIE...

Comme ces 15 minutes nécessaire à pétrir la pâte sont souvent un peu longues pour les enfants, l'animateur peut mettre ce temps à profit pour expliquer quelques mots et expressions comme « être dans le pétrin », « saupoudrer », « émietter », « pâton », ...



- Quand le « pâton » est formé, l'animateur verse un peu de farine sur les mains du boulanger pour bien le détacher du pétrin.
- Lorsque le « pâton » est détaché des mains, le meunier le prend et « fait le nid » ou « l'araignée » pour chasser les bulles d'air.
- L'animateur se charge ensuite de séparer chaque pâton en deux afin que les enfants aient tous leur propre petit pain.
- Si cela vous tente, après avoir légèrement appuyé sur le pâton avec la paume de main, vous pouvez y ajouter des graines de sésame, de pavot, de cumin, des raisins secs, des noix, ...
- L'animateur dispose ensuite les pâtons dans les moules huilés et chaque enfant vient apposer sa « signature de

boulangier » en faisant des petites incisions sur le dessus.

- Le pain doit ensuite reposer au moins une heure dans une pièce chaude et humide. Si la pièce n'est pas humide, on peut vaporiser un peu d'eau chaude sur les pâtons et les recouvrir d'un torchon propre.
- Le pain cuira ensuite à four chaud (thermostat 250° ou 8) pendant 10 minutes puis thermostat 230° ou 7 pendant 20 minutes. Pendant la cuisson, il faut mettre un petit bol rempli d'eau dans le bas de votre four et ne pas oublier de vaporiser de l'eau chaude 3 ou 4 fois pendant la cuisson.



Conseil CPIE...

Vous pouvez déguster le pain fabriqué par les enfants au moment du goûter, en leur proposant des tartines de confiture.

METTRE EN PRATIQUE

Jeux sensoriels dans la nature : la chenille

Matériel nécessaire :

Des masques ou des rubans de tissu pour bander les yeux des enfants.

Déroulement de l'animation :

- L'animateur distribue aux enfants le matériel pour se cacher les yeux. Il les dispose ensuite en file indienne afin qu'ils forment une grande chenille. Il se place en tête du cortège, face aux enfants et commence à avancer doucement.
- Les enfants se promènent dans le milieu et sont à l'écoute des bruits (feuilles, vent, eau, ...), ressentent les différentes textures du sol et les craquements (branches mortes, mousse, terre). Ils montent et descendent un peu si le terrain est escarpé. Ils perdent la notion de l'espace et sont vraiment concentrés sur leurs 5 sens.
- Lorsque le parcours est terminé, l'animateur montre aux enfants le chemin parcouru et leur demande de décrire leurs sensations.



Jeux sensoriels dans la nature : le fil d'Ariane

Matériel nécessaire :

Une bobine de ficelle (environ 30 mètres) + des masques ou des rubans de tissu pour bander les yeux des enfants.

Déroulement de l'animation :

- Avant l'arrivée des enfants, l'animateur effectue un repérage sur le site et installe un parcours matérialisé par une ficelle à hauteur de la main d'un enfant. Idéalement, c'est bien si le parcours traverse quelques petits obstacles : faire le tour d'un arbre, monter, descendre, frôler une branche et ses feuilles, ...
- Lorsque le parcours est terminé, l'animateur montre aux enfants le chemin parcouru et leur demande de décrire leurs sensations.

METTRE EN PRATIQUE

Jeux sensoriels dans la nature : la palette de couleurs

Matériel nécessaire :

Une palette en carton préalablement découpée par l'animateur (prévoir une palette par enfant), de la colle liquide en tube.



Déroulement de l'animation :

- L'animateur commence la séance en expliquant que le peintre a perdu ses couleurs, que sa palette est toute blanche et qu'il faut aller lui en chercher. Il distribue ensuite une palette par enfant et confie les tubes de colle aux adultes. L'animateur donne ensuite aux enfants des consignes pour le prélèvement des éléments de la nature (ne pas cueillir les fleurs ou les baies d'if, par exemple). Chaque enfant prélève ensuite des éléments

naturels de son choix et demande à l'adulte de les coller sur sa palette.

- Lorsque l'animation est terminée, l'animateur demande aux enfants de décrire les couleurs trouvées, il leur demande s'il manque des couleurs, ... Les enfants peuvent repartir chez eux avec leur palette.

Jeux sensoriels dans la nature : marcheur et guide

Matériel nécessaire :

Des masques ou des rubans de tissu pour bander les yeux des enfants.

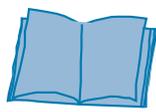


Déroulement de l'animation:

- L'animateur forme des binômes avec tous les enfants. Dans chaque binôme, on désigne un guide et un marcheur. L'animateur bande ensuite les yeux de tous les marcheurs. Le guide fait avancer le marcheur jusqu'à un arbre en se plaçant derrière lui et en lui donnant des instructions simples (tout droit, attention, à gauche, lève la jambe, ...). Lorsque le marcheur arrive près de l'arbre, il doit le toucher, faire le tour et essayer de le repérer du mieux qu'il peut.

Ensuite, le guide fait à nouveau avancer le marcheur pour revenir au point de départ en empruntant un autre chemin. Puis le marcheur enlève son masque, ouvre les yeux et doit retrouver son arbre. L'animation se prolonge en inversant les rôles.

- Lorsque l'animation est terminée, l'animateur demande aux enfants de décrire leur arbre, de décrire leurs sensations et de parler de leurs repères dans l'espace.



RESSOURCES

Webographie :

- Outils pour l'animation nature : http://animateur-nature.com/page_caisse_a_outils_2.html
- Ressources des ENR Pas-de-Calais : <http://www.enrx.fr/Nos-ressources/Doc-pedagogique>
- Ressources du Réseau Ecole et Nature : <http://reseauecoleetnature.org/ressources-partagees.html>
- Ressources pédagogiques de l'ARIENA : <http://www.ariena.org/modules.php?name=Downloads>

Organismes et personnes ressources :

Insepection Académique de l'Aisne

Cité Administrative

02018 LAON cedex

Tel : 03 23 26 22 00

Philippe MONDON (conseiller principal de circonscription) : philippe.mondon@ac-amiens.fr

CPIE des Pays de l'Aisne

33, rue des Victimes de Comportet

02000 MERLIEUX-ET-FOUQUEROLLES

Tel : 03 23 80 03 03

E-Mail : cpie@cpie-aisne.com

Guénaël HALLART (responsable pédagogique) : g.hallart@cpie-aisne.com

Jean-Bernard GOBLET (animateur nature) : jb.goblet@cpie-aisne.com

Danielle LEFEBVRE (animatrice nature et documentaliste) : d.lefebvre@cpie-aisne.com

Marie LIÉGEOIS (animatrice du Réseau des Sites Pédagogiques) : m.liegeois@cpie-aisne.com

Les fiches techniques sont réalisées avec le soutien du Conseil régional de Picardie et du Conseil général de l'Aisne.

Conception et réalisation : URCPIE de Picardie (2012) © Tous droits réservés.

Conception graphique : CPIE des Pays de l'Aisne (2012) © Tous droits réservés.

URCPIE de Picardie - 32, route d'Amiens - 80480 DURY - Tel : 03.22.33.24.24 - Site internet : <http://www.cpie-picardie.org>