

Retrouver des objets naturels en utilisant un sens et sa mémoire. Un défi pour petits et grands.



Au moins 10 min.



À partir de 3 ans

## POURQUOI FAIRE ÇA ?

- Développer l'acuité des sens, la capacité d'observation, l'attention et la mémoire



La boîte au trésors (kim vue)  
Les 4 sacs à toucher (kim toucher)  
4 petites boîtes (kim odeur)  
1 bandeau par enfant (kim ouïe)  
Nappe cirée blanche  
Les 4 cadres vides

## Déroulement

### Kim vue

- Placer 4 objets naturels différents dans chaque compartiment de la boîte à trésors.
- Montrer les objets aux enfants pour qu'ils aient le temps de les mémoriser.
- Fermer la boîte; les enfants doivent les retrouver et les ramener.

### Kim toucher

- Les enfants touchent l'élément naturel placé dans le sac sans le regarder. Ils doivent retrouver, dans la nature, l'élément qui leur paraît identique. Ils prennent ensuite un autre sac.
- À la fin, on vide les sacs, on observe, on identifie, on recherche les éléments dans leur milieu.

### Kim odeur

- Les enfants sentent les odeurs des différents objets déposés dans les pots.
- Ils tentent d'identifier les différentes odeurs et de les retrouver dans le lieu choisi.

### Kim ouïe

- Placer les enfants en face de vous, assis, les yeux bandés.
- Produire des sons avec les objets récoltés.
- Demander aux enfants : "À quoi ça vous fait penser ? Avez-vous reconnu ?"
- Donner la parole à ceux qui veulent s'exprimer.

## Conseils

- Choisir des objets très différents en fonction du sens.
- Choisir des éléments naturels qui peuvent être ramassés ou cueillis sans trop perturber le milieu.

Le jeu de Kim est un jeu de société décrit par Rudyard Kipling dans son roman Kim en 1901.

## POUR ALLER PLUS LOIN...

Le jeu de Kim permet d'aborder n'importe quelles thématiques naturalistes. Par exemple, pour faire découvrir les petites bêtes : montrer ou faire toucher des éléments de leurs lieux de vie ou de leur alimentation ; écouter des abeilles, des sauterelles, des criquets...



La nature regorge de trésors à qui sait les trouver.



10 minutes



À partir de 5 ans



Boîte aux trésors  
Liste aux trésors  
Boîtes d'œufs

### Déroulement

#### Mon petit trésor

- Inviter les participant·e·s à explorer le milieu afin de trouver un objet naturel qui leur est précieux.
- Une fois que les participant·e·s ont trouvé leur objet, se rassembler et présenter chacun à son tour son objet et pourquoi il a été choisi.
- Après chaque présentation, iels déposent leur objet dans la boîte aux trésors.

#### La liste de trésors

- Donner aux participant·e·s une liste d'objets à retrouver dans la nature. Il y a une proposition de liste dans la carriole nature et beaucoup d'autres à inventer.
- Les participant·e·s partent alors à la recherche de ces trésors dans la nature et les rangent dans leur boîte d'œufs.
- Se rassembler et comparer les trésors trouvés.

### Conseils

- Dans la limite de ses connaissances, apporter des savoirs sur les objets trouvés.
- Être à l'écoute de chaque participant·e, le moment de présentation des trésors est important.
- Inviter les participant·e·s à changer de regard, autour de nous se trouvent des merveilleux trésors.

### POURQUOI FAIRE ÇA ?

- S'émerveiller de la nature ordinaire
- Développer le sens de l'observation

Approche :



Lieu·x :



Thématique·s :



### POUR ALLER PLUS LOIN...

Faire une collection d'objets par thématique : les feuilles, les fruits, les cailloux, les mues d'insectes, les éléments qui piquent... Les ramener en classe/à la maison pour mieux les observer.

# 9 Reconnaître mon arbre

Reconnaître son arbre, les yeux bandés, par le toucher, est un véritable défi. Mais quel plaisir !



Au moins 20 min.



À partir de 5 ans

## POURQUOI FAIRE ÇA ?

- Développer sa proprioception
- Éprouver la confiance en soi et en l'autre
- Se rendre compte que chaque arbre est un individu avec ses propres caractéristiques

## Déroulement



Un bandeau pour deux

À FAIRE...

- Se mettre en binôme. L'un-e est la-le guide, l'autre a les yeux bandés.
- La-le guide promène saon partenaire aveugle dans l'espace boisé jusqu'à l'arbre qu'iel a repéré.
- L'aveugle touche l'arbre pour le découvrir. Iel prend son temps et repère les particularités de l'arbre : écorce, branche, mousse, feuilles, trou, grosseur...
- La-le guide ramène saon partenaire au point de départ en la-le promenant de nouveau.
- La-le guide lui enlève le bandeau. L'aveugle qui a maintenant retrouvé la vue, doit retrouver son arbre. Iel touche différents arbres pour vérifier ses sensations.
- Une fois l'arbre retrouvé, inverser les rôles.
- Demander aux participant-e-s d'exprimer leurs impressions, leurs sensations.

## Conseils

- Choisir un espace ne présentant pas d'obstacle.
- Donner les consignes en montrant l'activité avec un-e volontaire.
- Demander à l'aveugle de mettre les bras devant ellui en les croisant.



## POUR ALLER PLUS LOIN...

Retourner au pied de l'arbre pour passer un moment seul avec lui (cf. activité 10 "Petit Milieu Personnel").

Approche :



Lieu-x :



Thématique-s :



*Le PMP est une pratique simple aux effets extraordinaires.  
Un tête à tête avec la nature pour lâcher-prise.*



Au moins 10 min.



À partir de 7 ans



Une planchette par personne pour s'asseoir  
L'appeau du coucou  
Du matériel d'observation et de dessin

## POURQUOI FAIRE ÇA ?

- Établir une relation intime avec le lieu
- Être en harmonie avec la nature

## Déroulement

- Inviter chacun·e à trouver un petit coin à soi dans lequel iel se sent bien et peut faire ce qu'iel souhaite.
- Les seules contraintes : être silencieux·se et surtout être seul·e... tous les sens en éveil !
- Signaler la fin du PMP en sifflant dans l'appeau du coucou.

*Le PMP ou sit spot (littéralement « un lieu où s'asseoir ») est un lieu d'ancrage où le temps se suspend, où nous nous retrouvons seul·e-s face à la nature. Tranquillité, apaisement et lâcher-prise s'installent petit à petit. Le lien se crée...*



## Conseils

- Veiller à ne pas déranger les participant·e-s dans leur PMP.
- Laisser du matériel à disposition : loupes, crayons, feuilles...

## POUR ALLER PLUS LOIN...

Cette activité, pour être totalement pertinente, doit se pratiquer régulièrement.



Un petit farceur s'est amusé à cacher des objets insolites dans la nature...



10 minutes



À partir de 4 ans

## POURQUOI FAIRE ÇA ?

- Travailler le sens de l'observation
- Distinguer ce qui est artificiel du naturel

Approche :



Lieu-x :



Thématique-s :



### Préparation



Une dizaine d'objets

Placer une dizaine d'objets insolites, plus ou moins visibles, le long d'un sentier, à différentes hauteurs.

### Déroulement



- Former des groupes.
- Demander aux participant-e-s d'observer attentivement et de repérer, sans les toucher, tous les objets insolites qui n'ont pas leur place dans la nature.
- Chaque groupe annonce le nombre d'objets découverts.
- À la fin, ramasser ensemble les objets.

À FAIRE . . .

### Conseils

- S'assurer que les objets soient bien différents par leur forme, leur grosseur mais surtout leur couleur.
- Un objet de couleur verte dans un environnement vert illustrera d'autant mieux le mimétisme.
- Différencier les objets insolites des déchets parfois présents.

## POUR ALLER PLUS LOIN...

Prendre un temps pour discuter des problèmes des déchets dans la nature. Leur temps de décomposition et l'impact qu'ils causent sur le milieu.

Plongeons dans le monde miniature de microcosmos grâce à un objet magique... la loupe.



Au moins 10 min.  À partir de 5 ans

## POURQUOI FAIRE ÇA ?

- Prendre conscience de la diversité et de l'originalité du monde miniature
- Changer la perception du monde vivant
- Découvrir le milieu de vie des petites bêtes

Approche :



Lieu·x :



Thématique·s :



## Préparation



Une loupe par participant·e  
6 ficelles

- Choisir 6 endroits différents.
- Installer les parcours à l'aide de ficelles.
- Veiller à ce que chaque parcours soit diversifié : autour d'un arbre, l'herbe, dans des endroits secs et humides, à l'ombre et au soleil, où les enfants peuvent reconnaître des odeurs...

## Déroulement



- Former 6 groupes.
- *"Je vous propose une randonnée très particulière dans un monde miniature. Pour cela, vous allez tous avoir une baguette magique qui va vous permettre de devenir tout·e petit·e et de voir tout en grand."*
- Formuler les explications et recommandations quant à l'utilisation de la loupe.
- À quatre pattes, chaque enfant suit le parcours de son équipe avec la loupe.
- Pour finir, les groupes partagent leurs découvertes.

## Conseils

- Pour aider à la bonne utilisation de la loupe, proposer aux enfants de s'exercer en faisant la netteté le long de leur ficelle.
- Ne JAMAIS regarder le soleil avec une loupe : danger pour l'oeil.
- Ne pas laisser trainer les loupes dans la nature : risque d'incendie.

## FAIRE AUTREMENT...

- Laisser les enfants cheminer librement sans établir de parcours préalable.
- Donner la possibilité aux enfants de créer leur propre parcours avec la ficelle et d'inviter les autres à le découvrir.

À FAIRE :

L'art de voir des personnages partout !



15 minutes



À partir de 5 ans



Rien

### Déroulement



- Donner un exemple aux participant-e-s: "Ici, dans l'écorce grignotée par les petites bêtes je vois un labyrinthe qui mène à un trésor."
- Inviter ensuite les participant-e-s à observer la nature autour d'eux et à trouver des formes qui évoquent un personnage, un animal, une plante, un objet...
- Laisser place à l'imagination !
- Une fois la silhouette imaginaire trouvée dans la nature, la présenter aux autres participant-e-s.
- Réaliser une balade pour découvrir les silhouettes imaginaires trouvées par chaque participant-e.

### Conseils

- Laisser le temps aux participant-e-s d'explorer le lieu choisi.
- Si les participant-e-s ont des difficultés à imaginer des formes dans la nature, donner des contraintes (trouver une forme dans un tronc, au sol, dans une fleur) ou des thématiques (les êtres de la forêt, un objet du quotidien, un personnage de dessin animé).

### POURQUOI FAIRE ÇA ?

- S'émerveiller de la nature ordinaire
- S'approprier un espace en le rendant plus familier
- Solliciter l'imaginaire

Approche :



Lieu-x :



Thématique-s :



### POUR ALLER PLUS LOIN...

Une fois la silhouette imaginaire trouvée, vous pouvez essayer de lui inventer une histoire.



1 seul paysage mais 4 façons de le (re)découvrir.



15 minutes



À partir de 7 ans



Une planchette

Un crayon

Une pince à linge

par participant·e

## POURQUOI FAIRE ÇA ?

- S'imprégner du paysage
- Inviter au changement de regard sur le paysage de façon ludique
- Mettre en avant la nature ordinaire

## Déroulement

- Plier 2 fois la feuille (1 fois dans la longueur et 1 fois dans la largeur), puis la déplier pour former 4 cases.
- Choisir une partie du paysage, bien délimiter le champ de vision.
- Dans la première case en haut à gauche, dessiner un croquis du paysage en 30 secondes chrono !
- Dans la deuxième case, réaliser une carte sonore (cf. activité 6 "Inouïe ouïe").
- Dans la troisième case, choisir un élément de ce paysage et le définir par trois affirmations.
- La quatrième case est réservée à un texte libre sur ce paysage.

À FAIRE :

## Conseils

Laisser le temps aux participant·e·s de s'installer et de s'imprégner du paysage.



## POUR FAIRE AUTREMENT...

Pour chacune des 4 cases, dessiner un croquis du paysage :

- sans lever le crayon
- en 15 secondes chrono
- en 4 minutes
- en se plaçant dos au paysage, la tête entre les jambes, etc...

Approche :



Lieu·x :



Thématique·s :

