

A la découverte des petites bêtes

Objectifs:

Prendre conscience de la diversité des êtres vivants en milieu aquatique.

Prélever, observer des invertébrés aquatiques

Apprendre à respecter les petits animaux.

Matériel

Une dizaine de passoirs ou chinois de cuisine, 10 pinceaux, une dizaine de bacs type photo ou barquette repas

10 loupes, 10 boîtes à loupes

Filet troubleau (à se fabriquer)

Aquakit (à se fabriquer)

Guide d'identification des petites bêtes de l'eau

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
5 ans-ados	Groupe de 12 enfants	Printemps, été	Ruisseau, rivière, mare	1/2 journée	scientifique sensorielle	



Avant

Repérer un endroit favorable, de préférence un secteur du ruisseau comportant à la fois des eaux dormantes et des eaux tumultueuses.

Faire émettre des hypothèses sur les animaux qui vivent dans la rivière (ou dans la mare ou dans le ruisseau)



Evaluation

Faire dessiner les animaux qui vivent dans la rivière (ou la mare ou le ruisseau)



Pistes pour la suite

Observation détaillée: déplacement, alimentation, respiration

Trucs en plus

Déterminer la qualité d'un cours d'eau en utilisant la fiche indices biologiques



A la découverte des petites bêtes

Déroulement

Présenter le matériel mis à disposition. Expliquer comment prélever et identifier les petites bêtes.

Donner quelques pistes aux enfants en montrant comment soulever les cailloux, décoller les coquillages ou sangsues en douceur, saisir un animal sans l'écraser, remettre les cailloux à la même place et dans le même sens.

Pour prélever en eaux courantes, tenir le tamis verticalement en aval de la pierre et la brosser avec le gros pinceau dans le bac contenant un peu d'eau.

Pour récolter en eaux dormantes, soulever des pierres et les brosser dans le bac contenant un peu d'eau ou racler le fond avec la passoire et verser dans le bac ou draguer avec le filet troubleau et observer.

Pour déterminer les espèces prélevées utiliser le guide d'identification et réaliser une carte d'identité de la petite bête (Cf. « animer une sortie mare », P37).

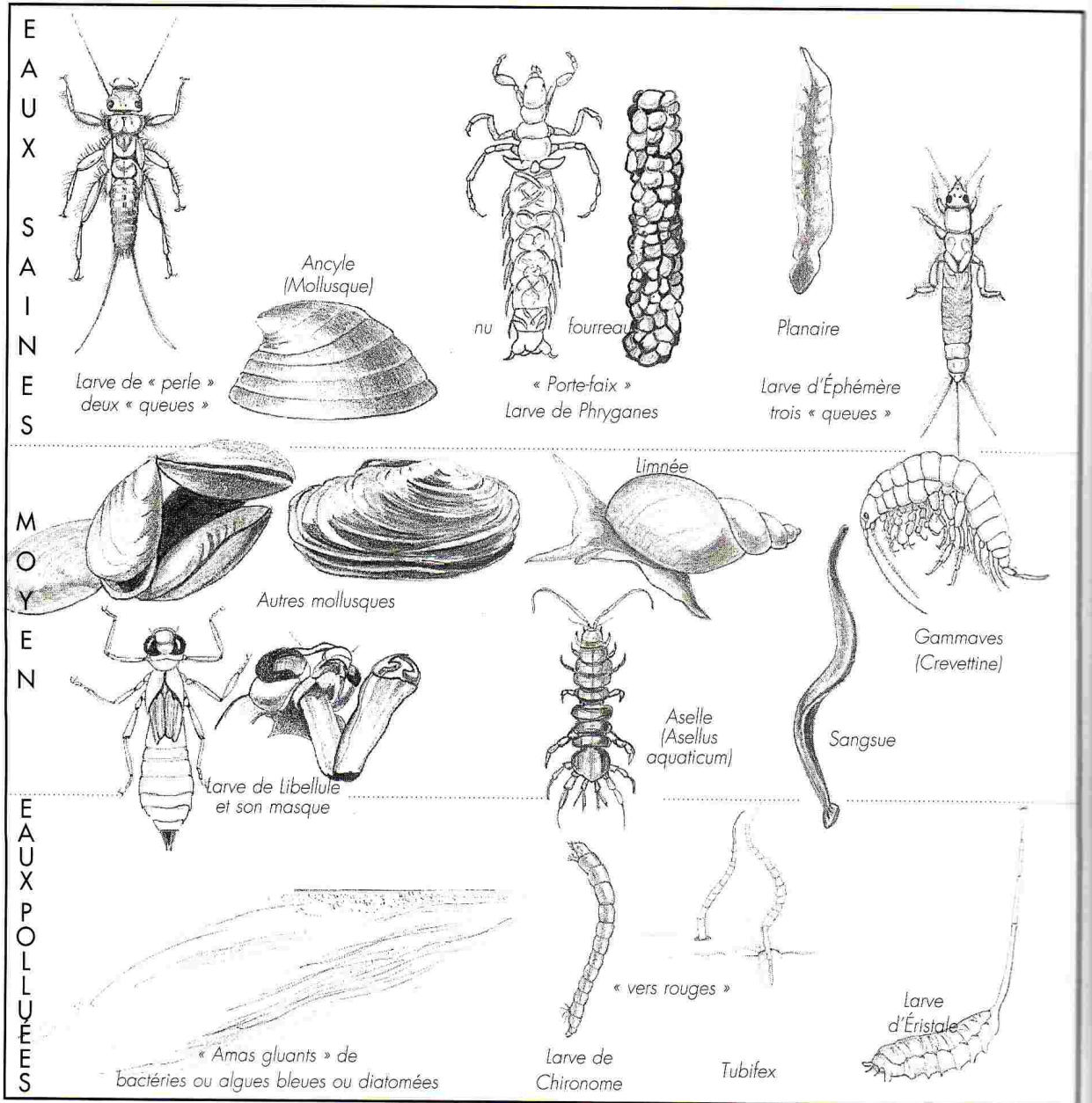
Pour un temps d'observation et d'échange collectif sur les bêtes récoltées, faire circuler dans le groupe les boîtes à loupe ou placer les petites bêtes dans l'aquavit.

Pour fabriquer le troubleau ou l'aquavit se référer aux fiches outils.

Indice biotique

Il est possible de dire si l'eau du ruisseau ou de la rivière est polluée ou non.

Pour cela, il faut regarder quelles familles d'animaux sont prélevées.



Une mare à la portée de tous



Objectifs:

Recréer un milieu naturel

Découvrir l'eau en tant que milieu de vie

Matériel

Baignoire de bébé, divers récipients

De la terre

De l'eau de pluie récoltée ou de l'eau de source

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
3-10 ans	Groupe entier	Printemps, été, automne, hiver	En extérieur	1h30		



Avant

Au cours d'une promenade au bord de l'eau (mare ruisseau), récupérer des plantes aquatiques avec leurs racines en veillant à les placer dans des sachets étanches.



Evaluation

Faire dessiner, après observation, la vie présente dans la mare.



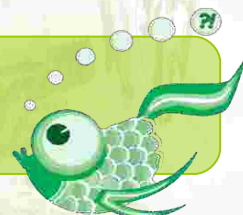
Pistes pour la suite

Si la mare artificielle est située à l'extérieur, on peut observer si des insectes viennent la visiter.

Lesquels ? pourquoi ?

Trucs en plus

Cette expérience peut être renouvelée à différentes saisons.



Une mare à la portée de tous

Déroulement

Prévoir plusieurs étapes.

Placer au fond de la baignoire une couche de terre de 20 à 25 cm de hauteur.

Installer ensuite les plantes aquatiques et ajouter de l'eau de pluie ou de l'eau de source.

Cette mare est d'un entretien simple. Il suffit de rajouter régulièrement de l'eau.

Sortie - contact avec le milieu



Objectifs:

- Prendre contact avec l'eau
- Eveiller la curiosité
- Favoriser la découverte en éveillant les sens
- Favoriser l'échange, le partage d'émotions
- Stimuler de nouvelles sensations

Matériel

- Guide de détermination des arbres
- Guide de détermination des fleurs
- Guide des traces d'animaux
- Planches de détermination

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
Ados	Groupe entier	Printemps, été, automne, hiver	en extérieur	½ journée	Sensorielle Scientifique artistique	



Avant

Recueil des représentations: "Qu'est-ce que vous pensez trouver, voir, lors de la sortie?"



Evaluation

Bilan de la sortie: "Qu'est ce que vous avez aimé, découvert, compris, pas aimé?..."



"Qu'est-ce qui vous a surpris ?", "Qu'elles questions vous posez-vous ?"

Pistes pour la suite

Mettre en place des projets en fonctions des questions soulevées lors de la sortie.

Trucs en plus
Selon la saison, favoriser les découvertes propres aux saisons.



Sortie - contact avec le milieu

Déroulement

Le premier contact des ados avec le milieu (rivière, lac, mare, ruisseau, mer, étangs...) passe par une phase de découverte tous azimuts aux cours d'une ou deux sorties.

Durant ces sorties, la promenade informelle permet de s'attarder, au gré des rencontres, à l'observation de plantes, d'animaux, de traces... les activités plus dirigées visent à stimuler les sens et l'imaginaire des ados.

Sur le terrain, montrer et expliquer un peu, sans académisme, mais surtout inviter à toucher, observer, sentir... en proposant différentes séances d'activités.

(Cf. fiche jeux sensoriels), (fiche fabrication de moulins, d'instruments)

Par-dessus tout :

- **favoriser l'émergence de questions dont certaines doivent rester provisoirement sans réponse,**
- **stimuler un état d'attention active et de curiosité.**

Rencontrer la rivière, la mare, le lac, l'étang, la mer...



Objectifs:

- Créer une rencontre entre les enfants et le milieu
- Eveiller la curiosité
- S'approprier le milieu
- Découvrir les éléments caractéristiques du milieu
- Prendre contact avec l'eau

Matériel

Aucun

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
3-10 ans	Groupe entier	Printemps, été, automne, hiver	en extérieur	½ journée	Sensorielle artistique	Actif Calme

Avant

Recueil des représentations en demandant aux enfants de dessiner une rivière (ou une mare, un ruisseau..)

Evaluation

Refaire un recueil des représentations en demandant aux enfants de dessiner une rivière (ou une mare, un ruisseau..) pour mesurer les acquis et orienter les prochaines activités.

Pistes pour la suite

Mettre en place des activités en fonctions des questions soulevées lors de la sortie et des représentations des enfants.

Trucs en plus



Rencontrer la rivière, la mare, le lac, l'étang, la mer...

Déroulement

La démarche proposée s'applique à la rivière et est adaptable aux autres milieux aquatiques.

Première sortie sur le terrain : les enfants sont libres de s'amuser, sans consignes particulières. L'adulte veille à leur sécurité. Un quart d'heure avant la fin de la sortie, l'adulte demande aux enfants de ramasser des choses qui leur plaisent et qui prouvent qu'ils sont allés à la rivière.

De retour au centre, examiner avec les enfants ce qui a été rapporté. Les enfants trient les éléments ramassés selon des critères de leurs choix.

Réfléchir avec eux aux éléments qui leur semblent caractéristique de la rivière.

Faire un nouveau recueil de représentation pour voir ce qui ressort de cette première sortie et préparer la suivante en conséquence.

Retourner sur le terrain où les enfants pratiqueront des jeux sensoriels et de première approche du milieu (Cf. fiche activité « Jeux sensoriels »).

En dernière activité, les enfants ramassent des objets vraiment spécifiques de la rivière. De retour à l'intérieur, examiner et trier les objets. Voir avec eux si tous les objets sont spécifiques à la rivière. Voir s'il en manque pour montrer ce qu'est une rivière (a-t-on ramené de l'eau ? des animaux ?...)



Objectifs:

Favoriser la découverte en éveillant les sens
Favoriser l'échange, le partage d'émotion

Matériel

Petit récipient, enregistreur
Foulard, craie, crayon
Ficelles, loupes
Feuilles papier, bloc note
Foulard, corde

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
3 ans-ados En fonction de l'activité	Groupe entier	Printemps, été, automne, hiver	en extérieur	½ journée	Sensorielle	



Avant

Se référer aux fiches activités "sortie-contact avec le milieu", "rencontrer la rivière, la mare, le lac, l'étang, la mer... »



Evaluation

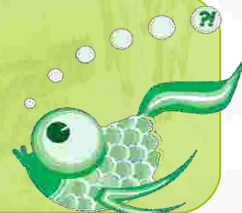
Se référer aux fiches activités "sortie-contact avec le milieu", "rencontrer la rivière, la mare, le lac, l'étang, la mer... »



Pistes pour la suite

Se référer aux fiches activités "sortie-contact avec le milieu", "rencontrer la rivière, la mare, le lac, l'étang, la mer... »

Trucs en plus



Jeux sensoriels

Déroulement

Sentir :

Le thé des odeurs : chaque enfant collecte les éléments naturels de son choix afin de confectionner sa propre odeur dans un petit récipient. Puis il échange avec les autres, montre où il a trouvé cette odeur. (plus de 5 ans)

Kim odeur : les enfants ont les yeux bandés, leur faire sentir des éléments naturels que les enfants doivent reconnaître ou retrouver ensuite. (plus de 3 ans)

Ecouter :

Les images sonores : enregistrer au préalable des sons caractéristiques du lieu où vous emmènerez les enfants (clapotis ou cascade d'eau, vent dans les arbres, chants d'oiseaux, animaux, église, bus, fanfare...). Avant la sortie, les faire écouter aux enfants qui essaient de les reconnaître, imaginent et dessinent le lieu dans lequel ils vont aller. Sur place, les enfants réécoutent ces sons et recherchent leur provenance. (plus de 3ans)

A l'écoute de la nature : cette activité alterne temps d'écoute et temps plus actifs.

Les enfants s'assoient en cercle ou se couchent sur le sol. L'activité se déroule en plusieurs séquences d'écoute pendant lesquelles les enfants ont les yeux fermés :

1ère écoute : sans consigne. Puis les enfants expliquent ce qu'ils ont entendu, décrivent les sons, essaient de les classer.

2ème écoute les enfants lèvent le doigt à chaque fois qu'ils entendent un chant d'oiseau ou d'autres sons identifiés lors de la première «écoute et tentent de les compter.

3ème écoute : les enfants essaient d'imiter les chants d'oiseaux et les autres sons.

4ème écoute : les enfants pointent du doigt la direction d'où viennent les différents sons entendus.

L'orchestre de la nature : chaque enfant ramasse un ou plusieurs éléments naturels (bois, feuilles, pierres, coquillages...) afin de produire un son (en frappant, frottant, frottant, soufflant...).

Il le fait écouter à son partenaire qui, les yeux fermés, dit ce que lui évoque ce son et essaie de reconnaître la nature du matériel sonore.

Les enfants peuvent s'échanger les instruments en les utilisant différemment, jouer tous ensemble... (plus de 3ans)

Jeux sensoriels

Déroulement suite

Toucher :

Mon ami l'arbre : l'activité doit se dérouler dans un endroit sans danger et avec 4 à 6 enfants maximum par adulte. Les enfants se mettent 2 par 2. l'un a les yeux bandés et se laisse guider par l'autre vers un arbre qu'il a choisi. Celui qui a les yeux bandés découvre l'arbre en le touchant, en le sentant, en le serrant dans ses bras. L'autre le ramène au point de départ et, sans foulard, il doit retrouver « son » arbre. Puis on échange les rôles. (plus de 5 ans)

Frottage : les enfants choisissent un arbre (ou après l'activité mon ami l'arbre) et font l'empreinte de l'écorce en appliquant la feuille sur le tronc et en frottant avec le crayon ou la craie. ils peuvent ensuite écrire, ou faire écrire par l'adulte des mots décrivant l'arbre, son nom. En milieu urbain, cette activité peut se faire sur un mur ou une plaque d'égout... (3 - 10ans)

Kim toucher : placer dans la boîte différents éléments naturels que les enfants doivent reconnaître en mettant la main dans la boîte et en les touchant sans regarder.

Variante ; avant le kim, les enfants recherchent dans la nature les objets correspondant aux adjectifs énoncés par l'animateur (piquant, doux, lisse, rugueux, sec, humide...) (plus de 5 ans)

Le jeu des doubles : placer un élément caractéristique (feuille, gland, cailloux, coquillage...) dans chaque sac. En paire ou seuls, les enfants touchent l'objet dans le sac sans jamais le regarder. Ils doivent vous ramener un autre exemplaire de cet objet. Quand ils ont trouvés, ils prennent un autre sac. A la fin, on vide les sacs et on observe, on identifie, on cherche les éléments dans leur milieu. (3 - 10 ans)

Pieds nus : au préalable : choisir un lieu avec des sols variés (sable, pierres plates, boue argileuse, aiguille de pin...). Si nécessaire, dégager le sol de tout élément dangereux (cailloux pointus, débris de verre, ferraille...). Dérouler une ficelle le long du parcours choisis. Les enfants cheminent pieds nus, lentement le long de la ficelle à la queue-leu-leu. Noter au fur et à mesure leurs sensations. (plus de 5 ans)

Jeux sensoriels

Déroulement suite

Voir :

Mon paysage : les enfants se mettent 2 par 2, dos à dos. Celui qui est en face du paysage en regarde un élément à travers le cadre et le décrit à celui qui ne le voit pas. Ce dernier tente de retrouver l'élément dans le paysage. Puis on inverse les rôles. (5 - 10 ans)

Le monde à l'envers : penchés en avant, à travers leurs jambes écartées, les enfants regardent le paysage et racontent ce qu'ils voient. (3- 10 ans)

L'appareil photo : les enfants sont 2 par 2. l'un (le photographe) cache avec ses mains les yeux de l'autre (l'appareil) et le guide vers un objet (fleur, rocher...). Arrivés devant l'objet, le « photographe » écarte ses mains de « l'appareil » durant une seconde, le temps que celui-ci prenne la photo. Puis il lui recache les yeux. Après plusieurs « photos », « l'appareil » doit retrouver ce qu'il a photographié. Ensuite on inverse les rôles. (plus de 3 ans)

Le monde des lilliputiens : à l'aide des cordelettes, matérialiser de courts trajets que les enfants suivent à 4 pattes en observant la vie qui s'y trouve. Les enfants racontent ensuite ce qu'ils ont découvert, inventent des histoires... (plus de 3ans)

La palette du peintre : chaque enfant dispose d'une palette sur laquelle il va frotter des éléments naturels trouvés sur place : feuilles, fleurs, baies, terre... afin d'obtenir un maximum de teintes. Puis ils échangent sur les résultats obtenus. (plus de 5 ans)

Multisensoriel :

La chenille:

Au préalable repérer un parcours avec des différences de reliefs (légère pente, de sol (sable, terre dure, boue, aiguille de pin), de température (sous-bois à l'ombre, prairie au soleil...) de végétation, de bruit...

Les enfants ont les yeux bandés et se tiennent à la queue-leu-leu à une corde tendue entre 2 adultes.

Demander aux enfants de bien ouvrir les oreilles, les doigts, les pieds, le nez... la chenille ainsi formée avance doucement sur le parcours.

Rassurer et guider les enfants, en les orientant vers une plante à toucher, à sentir, en les invitant à s'arrêter pour écouter, à taper des pieds pour sentir le sol...

Fabriquons un relief

Objectifs:

Comprendre le rôle de l'eau dans le façonnage du paysage

Manipuler des matériaux présents dans le paysage local

Comprendre la notion de bassin versant

Matériel

Des pelles, des seaux, une brouette

Un arrosoir et sa pomme, une éponge, un vaporisateur

Un point d'eau à proximité

Sable, gravier, argile, gros cailloux...)

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
8 ans-ados	Groupe entier	Printemps, été, automne, hiver	en extérieur	2h	Expérience	

Avant

Vérifier qu'il existe aux alentours différents type de matériaux (sable, graviers, argile, gros cailloux...)

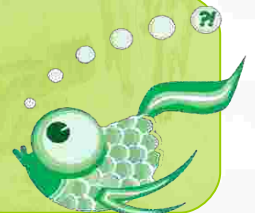
Evaluation

Les questionner: "Qu'avez vous appris, découvert? Comment avez-vous vécu l'expérience?"

Pistes pour la suite

Faire le lien avec le paysage réel.

Trucs en plus





Objectifs

- Observer le rapport corporel des enfants avec l'eau
- Apprécier les différentes prises de contact avec l'eau (attitudes, gestes, émotions...)
- Créer des situations variées où les enfants sont en contact avec l'eau...etc
- Créer un moment festif

Matériel

Bassines, objets divers pouvant créer des sons originaux (tuyaux, paille, ballon gonflable, flûte, entonnoir... etc)

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
3-12 ans	Par groupe	Printemps, été, automne,	Dans le centre	1/2 journée	Ludique, créative, Sensorielle, Corporelle	Actif

Avant

décorer le lieu de la kermesse, avec des éléments évoquant l'eau sous tous ses aspects

Mélanger les différentes tranches d'âges. Responsabiliser les plus grands

Evaluation

participation collective. Les grands et les petits ont-ils été solidaires?

Se dégage t'il des comportements et des attitudes différents par rapport à l'élément eau?

Cette activité suscite t'elle l'envie d'organiser d'autres événements de ce type pendant l'année?

Pistes pour la suite

de nombreuses pistes pédagogiques peuvent être lancées à partir de cette série de jeux (la consommation d'eau, sa rareté, sa protection, la musique de l'eau...etc)

Trucs en plus

Les plus grands peuvent participer à la conception des jeux, en proposant leurs propres règles (veiller au cadre pédagogique)



La Kermesse de l'eau

Déroulement

**Tout au long de la séance les enfants tournent sur des ateliers d'animation.
(voir fiches activités)**

- 1. Atelier le Concert d'eau**
- 2. Fort boit l'eau**
- 3. La course des villageois**
- 4. ça déborde !**



Objectifs

Développer l'écoute des sons

Favoriser la créativité à partir d'un élément naturel

Jouer avec l'eau

Matériel

Bassines, objets divers pouvant créer des sons originaux (tuyaux, paille, ballon gonflable, flûte, entonnoir... etc)

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
6-12 ans	Groupe entier	Printemps, été, automne, hiver	Dans le centre	1h	créative, Sensorielle,	Calme

Avant

Pour les moins de 6 ans, montrer et faire écouter tous les sons possibles produits par les objets



Evaluation

Tous les objets ont-ils été utilisés?

L'activité contribue t'elle à apaiser les enfants? Favorise t'elle l'écoute de l'environnement, des autres?

L'activité provoque t'elle de l'amusement mais aussi des questionnements?



Pistes pour la suite

Ecoute d'artistes professionnels « Concert d'eau pour jardin d'hiver »

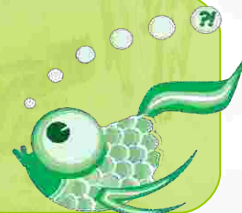
Sélectionner les sons les plus agréables et enregistrer un CD d'ambiance

Instaurer un son d'eau comme moyen de les rassembler, de leur donner la parole...etc.



Trucs en plus

Pour aider les enfants à créer des sons d'eau, écouter un CD d'ambiance avant l'activité



Concert d'eau

Déroulement

1. Le Concert d'eau

A. Présenter des bassines remplies d'eau; autour mettre à disposition un large pannel d'objets (tuyaux, pailles, ballon gonflable, billes, entonnoir...etc).

B. Dissimulé derrière un drap ou une cloison fine, l'animateur à l'aide de ces mêmes objets, crée un son dans l'eau. Les enfants doivent utiliser leurs objets pour reproduire ce son. Recommencer avec d'autres sons et objets.

C. A tour de rôle, chaque enfant crée un son qu'il fait deviner aux autres.

- **Dessin ou photo de l'activité**



Objectifs

Jouer en équipe sur le thème de l'eau
Mettre en scène l'approvisionnement et la distribution de l'eau

Matériel

Un objet flottant, bassines, gobelets, tuyaux, récipients

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
6-12 ans	Par groupe	Printemps, été, automne	Dans le centre	1h	Ludique, Corporelle	Actif

Avant

Mélanger les différentes tranches d'âges. Responsabiliser les plus grands.

Evaluation

Participation collective. Les grands et les petits ont-ils été solidaires?
Y a-t-il des stratégies plus efficaces que d'autres? Plus économes en eau?

Pistes pour la suite

Possibilité d'orienter le but de cette activité, de manière à mettre en scène l'approvisionnement et la distribution de l'eau pour les besoins de l'homme. L'activité mettra en évidence les fuites dans les canalisations (mauvais emboîtement dans les tuyaux, surconsommation d'eau engendrée)
Faire le lien avec la lutte contre les incendies et le travail en équipe des pompiers

Trucs en plus

Allumer plusieurs bougies. L'équipe gagnante est celle qui éteint le plus de bougies en un temps donné.
L'objet peut être une clé attachée à un flotteur; cette clé servant à ouvrir un coffre dans lequel est caché une récompense.



Fort boit l'eau

Déroulement

But : récupérer un objet flottant déposé au fond d'un récipient, en faisant monter le niveau d'eau

•A. Faire plusieurs équipes. Chaque équipe dispose de plusieurs tuyaux (même nombre par équipe) à emboîter.

B. Une fois emboîtés, les tuyaux servent à conduire un filet d'eau depuis une réserve d'eau vers le récipient dans lequel l'objet se trouve. Un enfant verse l'eau au bout du tuyau, et dans le même temps, les autres coéquipiers orientent l'eau vers le récipient.

C. Chaque équipe dispose de téflon ou d'un autre matériau assurant l'étanchéité. Pour limiter les fuites, entre les tuyaux, des enfants peuvent être désignés pour faire des réparations.

D. La première équipe capable de récupérer l'objet, est gagnante.

Remarques :

Le téflon : en plomberie, il est utilisé pour assurer l'étanchéité des raccords à visser



Objectifs

Jouer en équipe sur le thème de l'eau
Comprendre la valeur de l'eau pour la vie

Matériel

Bassines, gobelets, bonbonne (5l ou 8l), craie, objets obstacles (chaises, bancs...etc), bouteilles, sirop, entonnoir.

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
6-12 ans	Par groupe	Printemps, été, automne	Dans le centre	1h	Ludique, Corporelle	Actif

Avant

Mélanger les différentes tranches d'âges. Responsabiliser les plus grands.

Evaluation

Participation collective. Les grands et les petits ont-ils été solidaires?
Y a-t-il des stratégies plus efficaces que d'autres? Plus économes en eau?

Pistes pour la suite

Visionner des vidéos sur la ressource en eau à travers le monde : « ma petite planète chérie, volume 1 »
Réaliser un support montrant les différences entre les régions du monde

Trucs en plus

Préparer un décor exotique rappelant un village en Afrique (par exemple)
Créer des obstacles évoquant des décors naturels (rivière, bois, marécages) ou des situations difficiles empêchant l'accès à l'eau (sécheresse, guerre...etc). Ils peuvent être matérialisés sur des cases type jeu de l'oie
Chaque équipe peut créer un chant propre à son village



La course des villageois

Déroulement

But : dans certains pays, les habitants vont puiser l'eau dans des puits éloignés de leur maison. Il parcourent ainsi de longues distances pour pouvoir survivre. Le jeu consiste à aller au puits (bonbonne de 5l), puiser l'eau, et la transporter jusqu'au village sans la gaspiller. Remplir alors une bouteille contenant du sirop qui sera partagée dans chaque équipe.

1. Avec les enfants, matérialiser au sol avec une craie, l'emplacement de plusieurs villages .

Constituer des équipes. Disposer les enfants en file indienne, à la sortie du village.

2. Commencer le relais : un enfant, un gobelet vide sur la tête, part du village, passe des obstacles (banc, chaise...etc), puis récupère l'eau d'une bonbonne. Il repart vers le village, le gobelet plein posé sur la tête, passe les obstacles et arrivé au village verse l'eau dans une bouteille à l'aide d'un entonnoir.

Aussitôt un autre membre de l'équipe prend le relais.

3. La partie se termine lorsqu'une bouteille est complètement remplie. Dans chaque équipe, les villageois partagent leur réserve d'eau.



Objectifs

S'approprier l'élément eau dans une relation de plaisir

Jouer avec les propriétés physiques de l'eau

Tester des objets ayant des propriétés différentes par rapport à l'eau

Matériel

1 dé ordinaire, 1 dé en carton ou bristol, scotch, 6 ustensiles différents (cuillère, louche, passoire...etc)

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
6-12 ans	Par groupe	Printemps, été, automne	Dans le centre	1h	Ludique Manuelle	Actif



Avant

Découper dans du papier bristol ou du carton, les 6 faces d'un dé. Les assembler avec du scotch. Dessiner ou coller l'image d'un ustensile sur chaque face.



Evaluation

Y a-t-il des ustensiles plus efficaces que d'autres pour transporter l'eau? L'eau conserve t-elle sa forme dans chaque ustensile? (propriété physique)



Pistes pour la suite

Reproduire l'activité avec des objets de leur quotidien

Trucs en

choisir des ustensiles à pression (seringue, poire, pistolet à eau...etc) et donner une bobine par équipe. Organiser un relais sur un parcours donné. Pousser la bobine avec la pression sortant de l'ustensile.



Ça déborde!

Déroulement

- **But : Remplir un récipient à l'aide de plusieurs ustensiles différents**
- **1. Chaque enfant a un récipient identique. A tour de rôle, chacun lance deux dés, l'un ordinaire, l'autre présentant 6 ustensiles**
- **2. En utilisant l'ustensile indiqué, l'enfant doit remplir le récipient autant de fois que le dé ordinaire l'indique, jusqu'à le faire déborder (ex: 3 fois avec une cuillère, 5 fois avec une louche...etc)**

Objectifs

Prendre conscience que l'eau est source d'inspiration
Découvrir des œuvres musicales
Evaluer la sensibilité des enfants aux sonorités liées à l'eau.

Matériel

Des enregistrements de musiques liés à l'eau (chant des baleines, sons naturalistes, musique classique, chanson populaire), costumes, instruments de musique, décors

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
6-12 ans	groupe entier	Printemps, été, automne, hiver	Dans le centre	1 à 2h	Technique Ludique Sensorielle	Actif Calme



Avant

Les enfants recherchent dans leur propre répertoire musical, des textes ou musiques en rapport avec l'eau
Au bord de l'eau, écouter les sons naturels.



Evaluation

Apprentissage d'un pannel de sonorités, et d'instruments
Echanges sur les répertoires musicaux de chacun.
Cette activité permet-elle de distinguer des sons agréables et désagréables?
Sucite t'elle l'envie de préserver contre des pollutions, les sources sonores agréables (fontaine, ruisseau...etc)?



Pistes pour la suite

Avec l'appui d'un spécialiste des sons, enregistrer la carte sonore du centre et des paysages environnants.

Trucs en plus

Élargir l'horizon musical des enfants, en recherchant des musiques très variées, qui ont un rapport avec l'eau



Son'eau

Déroulement

1. L'écoute des compositions artistiques et naturelles

A. Écouter les oeuvres diverses évoquant l'eau ou des animaux du milieu aquatique.

B. Repérer les instruments et préciser ce qu'ils évoquent

2. Créer une oeuvre musicale

A. A partir des sons entendus, ou d'une chanson, écrire et mettre en place des scénettes qui illustrent la musique.

B. Créer un spectacle

Exemples de chansons :

BRASSENS : L'orage, Le parapluie, A la claire fontaine

TRENET : La mer

BEART : L'eau vive

Musiques :

DEBUSSY : La mer, La cathédrale engloutie

RAVEL : Une barque sur l'océan. Jeux d'eau



Objectifs

- Fabriquer un instrument de musique
- Connaître des instruments traditionnels
- Jouer avec des sons

Matériel

Des bouteilles en verre, en plastique, en fer. 2 baguettes en bois par musicien, 18 bols de différentes tailles

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
6-12 ans	groupe entier	Printemps, été, automne, hiver	Dans le centre	1 à 2h	Technique Ludique Sensorielle Créative	Actif Calme



Avant

Montrer les différents moyens de produire un son (en soufflant, tapant, grattant, ..etc)



Evaluation

Les enfants ont-ils expérimenté, tâtonné, créé à partir des objets présents?
Questionnements sur les propriétés acoustiques de l'eau.



Pistes pour la suite

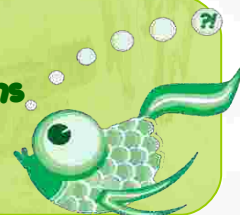
Découverte des cultures musicales du monde

Au dessus du courant, sur un petit ruisseau, disposer un mobile équipé de tiges de bambous, ou de carillons.

Trucs en

Fabriquer les baguettes avec les enfants

Laisser les enfants tester divers matériaux pouvant produire des sons



A l'eau la musique

Déroulement

- 1. Bouteillophone

A. Rechercher différentes matières de bouteille (en verre, plastique, cannette...etc) qui seront testées afin de déterminer la matière la plus « musicale ».

B. Remplir les bouteilles avec de l'eau à différents niveaux afin d'obtenir une palette de sons.

C. A l'aide des baguettes, faire des essais pour accorder l'instrument en fonction des sons à obtenir, de la mélodie que l'on veut jouer

- 2. Voyage musical

Le Jaltarang : cet instrument (le jaltarang), composé de bols de porcelaine remplis d'eau, a un son cristallin et absolument unique.

A. Disposer des bols en verre ou porcelaine en demi-cercle sur le sol, du plus petit au plus grand.- Verser de l'eau dans chacun d'eux (plus il y a d'eau, plus le son est bas)

B. Frapper les bols, à l'intérieur et à l'extérieur afin d'obtenir des sons.

C. Les enfants peuvent rechercher d'autres instruments qui utilisent l'eau pour créer des sonorités :

Autre exemple : le tambour d'eau, composé de deuxalebasses, dont la plus grande est remplie d'eau, ces tambours existent depuis très longtemps en Afrique de l'ouest.

Les frappes (avec les mains ou des baguettes), le niveau de l'eau et les différentes tailles des tambours permettent des sonorités multiples.

Objectifs

Jouer avec les propriétés physiques de l'eau
S'approprier l'élément eau dans une relation de plaisir



Matériel

Papier bristol, divers ustensiles, objets pour prendre l'eau (gobelet, casserole, pipette, éponge...etc) et pour la laisser passer (passoire, tamis, écumoirs...etc), objets flottants (bois, plastique, feuilles, bouteilles...etc), objets qui coulent (pièce de monnaie, cailloux de tailles différentes, ...etc).

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
3-6 ans	groupe entier	Printemps, été	Dans le centre	1 à 2h	Ludique Sensorielle Créative	Actif



Avant

Montrer les différents moyens de produire un son (en soufflant, tapant, grattant, ...etc)



Evaluation

Observer les comportements et attitudes au contact de l'eau
Evaluer la sensibilité des enfants à cet élément naturel



Pistes pour la suite

Ces activités peuvent préparer les enfants à la baignade
Observer les comportements de jeux et d'hygiène des animaux sauvages, au contact des étendues d'eau (vidéo naturalistes)

Trucs en plus

Prévoir un lieu ne craignant pas l'humidité pour laisser libre cours à l'expression des gestes



Barbotages

Déroulement

Par une journée chaude et ensoleillée, dans la cour ou au bord de l'eau, mettre en place une série d'activités pendant laquelle les enfants peuvent toucher l'eau sans craindre de se mouiller.

1. Fabriquer avec les enfants, un dé en papier épais, et dessiner (ou coller une représentation) sur chacune des 6 faces, un ustensile pour prendre de l'eau ou un ustensile qui laisse filer l'eau.

2. Disposer divers récipients de contenance et de forme variées. Egalement préparer des ustensiles pour prendre l'eau ou pour la laisser passer .

3. Objets flottants ou qui coulent?

A .Disposer une grande variété d'objets flottants et qui coulent

B. Accompagner les enfants dans leurs jeux afin qu'ils testent la plus grande palette d'objets; les guider dans la découverte des propriétés physiques de l'eau.

Objectifs**Etablir une relation intime avec le lieu****Laisser le jeu et la solitude se faire les maîtres de la rencontre****S'approprier un lieu dans un moment calme****Matériel**

Tablettes supports pour écrire, crayons papier et couleurs, gommes, loupes, ouvrages de nature

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
6-12 ans	groupe entier	Printemps, été	Au bord de l'eau	1 à 2h	Ludique Sensorielle Créative	Calme

**Avant**

La récréation avant le temps calme permettra de canaliser l'énergie pour la séquence calme qui suit

**Evaluation**

**Observer les comportements et attitudes durant les temps libre et la pause
Evaluer la capacité des enfants à rester seuls, dans la nature. A quoi occupent-ils le temps naturellement?**

**Pistes pour la suite**

A partir des comportements observés durant le temps calme, proposer d'accompagner les découvertes des enfants par des activités proches de leurs affinités : par exemple, l'enfant qui occupe le temps calme, par des observations naturalistes, lui proposer plus d'activités dans ce domaine.

Trucs en

plus Choisir un lieu sécurisé, riche en faune, flore, sonorités naturelles, couleurs



Réveries

Déroulement

Par une journée chaude et ensoleillée, au bord de l'eau, mettre en place un temps libre.

Selon le lieu et le temps :

1. Temps libre :

A Laisser 70 à 75 mn de temps libre aux enfants : c'est la « récréation » au bord de l'eau. Ils vont faire ce qu'ils souhaitent dans les limites de sécurité fixées par avance jouer, courir, s'asseoir, contempler, parler...etc

2. La pause

A .Puis, proposer aux enfants de se répartir isolément sur le site, sous le regard bienveillant de l'équipe d'animation. Chacun passe le temps, comme il le souhaite. Certains préféreront s'allonger, d'autres ressentiront le besoin d'écrire quelques mots, ou d'explorer leur coin.

B .Mettre à leur disposition des outils facilitant leurs réveries (livres, loupes, papier...etc)

C. Renouveler ce temps calme chaque jour, et s'ils les enfants le souhaitent prolonger la pause en fin de séjour.

Objectifs

Transporter de l'eau à la manière d'enfants du tiers-monde
Prendre conscience de l'effort, du temps que cela représente



Matériel

Une grande poubelle ou un grand bidon par équipe
Des bidons, des seaux et tout autre récipient. Possibilité de bricoler des dispositifs avec des cordes ou bâtons pour transporter des récipients

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
6-12 ans	Par groupe	Printemps, été	Dans le centre	1 à 2h	ludique	Actif

Avant

Rassembler un large pannel de matériels (bidons, poubelles, bouteilles, poches, ases, seaux, bâtons, ficelles...etc)

Evaluation

Les enfants prennent-ils conscience de leur confort de vie par rapport à l'accès à l'eau?

Y a-t-il des moyens de transports plus efficaces, plus économiques en eau?

Pistes pour la suite

Réfléchir à l'utilisation que l'on ferait de l'eau si on devait la transporter ainsi.
Quelle part devrions nous consacrer à l'utiliser dans les loisirs (piscines et autres jeux d'eau) et dans les besoins plus importants pour la survie de l'homme?

Trucs en plus

Dans les équipes, mélanger les tranches d'âge.



Porteurs d'eau

Déroulement

Nos besoins en eau

A. Estimer la consommation journalière d'eau par habitant, en France (150l)

B. Proposer aux enfants d'aller chercher cette eau comme le font d'autres enfants ailleurs dans le monde. Envisager le transport de cette eau sans tuyaux, ni robinets.

Le relais

A. Faire des équipes de 5 à 6 enfants. Chaque équipe, à l'aide du matériel mis à leur disposition, bricole son propre système de transport d'eau. Faire varier les types de portage (à la main, sur la tête, avec une potence...etc)

B. Chaque équipe, sous la forme d'un relais, doit transporter de l'eau de la source (le robinet) jusqu'à la réserve collective (une grande poubelle) qui peut contenir l'équivalent de la consommation journalière d'un français (150l).

C. Recommencer en récupérant l'eau du jeu, et en variant la distance entre la réserve et la source.

Que faire de l'eau?

Inciter les enfants à faire des propositions afin d'utiliser l'eau du jeu dans des actions utiles (arroser les plantes, nettoyer le sol...etc)

Se laver les mains, mais pas n'importe comment!



Objectifs:

Montrer les quantités d'eau utilisées pour se laver les mains
Réfléchir sur les gestes quotidiens économes en eau

Matériel

Bassines, savon, feuilles papier, crayons

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
6-12 ans	Groupe entier	Printemps, été, automne, hiver	Dans le centre	1h	Ludique	Actif

Evaluation

La comparaison des quantités d'eau utilisée suscite t'elle des réactions? Sont-ils étonnés? Choqués? Indifférents?

Les enfants proposent-ils des solutions pour économiser l'eau?

Pistes pour la suite

Réaliser des dessins mettant en scène les expériences vécues, et mettre en

évidence les comportements économes en eau. Afficher les dessins.

L'eau récupérée de l'activité peut être réutilisée dans divers usages. Tester

plusieurs solutions (attention ne pas rejeter directement dans le milieu naturel)

Trucs en plus

Pour aller jusqu'au bout de la logique des économies d'eau, les enfants proposent des idées pour réutiliser l'eau de l'activité (arrosage des plantes, nettoyage du sol, épuration de cette eau...etc)



Se laver les mains, mais pas n'importe comment!

Déroulement

1- Les mains sales:

A. Proposer aux enfants une activité salissante pour les mains (peinture, jeux extérieurs, coloriage...etc).

2. Se laver les mains:

A. A la fin de l'activité, proposer de tester plusieurs façons de se laver les mains: (disposer toujours un récipient permettant de récupérer et quantifier l'eau utilisée)

- - essai n°1 (sans savon) : se laver les mains en laissant couler l'eau jusqu'à ce que les mains soient propres
- - essai n°2 (sans savon): se laver les mains en coupant l'eau quand c'est inutile, puis en se frottant les mains avec le savon.
- -essai n°3 (avec savon) : idem que n°1
- -essai n°4 (avec savon) : idem que n°2

B. Quantifier les quantités d'eau utilisés pour chaque essai. Les noter sur une affiche.

C. Constater avec les enfants la pratique la plus économe en eau.

D. A l'aide d'une balance, peser chaque sceau pour donner une autre façon de quantifier l'eau

Objectifs

- Concrétiser la notion de fuites d'eau
- Estimer un débit d'eau
- Faire le lien entre débit et gaspillage d'eau

Matériel

Bouteilles plastiques, aiguille de couture, coton, chronomètre, marqueurs

Descriptif:

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
6-12 ans	Groupe entier	Printemps, été, automne, hiver	Dans le centre	1h	Ludique	Actif

Avant :

Questionner les enfants sur l'idée qu'ils se font d'une fuite d'eau (le volume, la durée...etc)

Evaluation:

Participation des petits et des grands pour la mise en oeuvre des expériences. Les résultats obtenus sont-ils proches ou éloignés des propositions des enfants au

début de l'activité

Pistes pour la suite:

Visionner des vidéos sur la ressource en eau à travers le monde : « ma petite planète chérie, volume 1 »

Réaliser un support montrant les différences entre les régions du monde

Trucs en

Cette expérience permet également d'aborder le phénomène de la pression d'air : observer la différence de pression lorsque le bouchon de la bouteille est soit vissé, soit dévissé.



Expérience « fuite d'eau »

Déroulement

1. Expériences :

A. Remplir une bouteille d'eau d'1l ou 2l (pour faciliter les calculs).

**B. Percer un trou au bas de la bouteille, à l'aide d'une aiguille de couture.
Lancer le chronométrage.**

C. Enlever le bouchon pour laisser l'air jouer son rôle de pression.

D. A l'aide d'un marqueur, proposer aux enfants de marquer (en rouge par exemple) le niveau d'eau dans la bouteille au bout de 30mn. Toutes les 10mn, marquer d'une autre couleur, le niveau d'eau dans la bouteille.

E. Stopper le chronomètre dès que la bouteille est vide.

Faire la même expérience en provoquant un goutte à goutte. Boucher le goulot de la bouteille avec du coton, puis la maintenir penchée.

Chronométrer le temps que l'eau met à se vider.

2. Afficher les résultats pour une fuite :

- en filet d'eau continu
- en goutte à goutte

Des pyramides de consommation



Objectifs

- Comparer les consommations d'eau à travers le monde
- Représenter ces différences pour les mettre en évidence
- Se questionner sur la valeur de l'eau selon les pays
- Prendre conscience des inégalités d'accès à l'eau

Matériel

Bouteilles plastiques, pistolet à colle, carton

Descriptif:

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
3-12 ans	Groupe entier	Printemps, été, automne, hiver	Dans le centre	2h	Manuelle ludique	Actif

Avant :

Questionner les enfants sur l'idée qu'ils se font de leur consommation d'eau journalière individuelle
Expliquer les besoins vitaux, notamment les besoins en eau.

Evaluation:

Participation des petits et des grands pour la mise en oeuvre des pyramides. L'activité suscite l'élle des questionnements concernant les différentes consommations dans le monde. Comment réduire la taille des pyramides dans les pays riches et augmenter celle des pays pauvres.

Pistes pour la suite:

Faire jouer les parents, à deviner les consommations d'eau par pays, en s'aidant des pyramides et des dessins réalisés.
Ces pyramides peuvent être exposées toute l'année, voire même dans d'autres lieux (médiathèque, école...etc)
Réfléchir aux moyens de réduire la hauteur de la pyramide dans les pays qui consomment beaucoup d'eau

Trucs en

La comparaison entre les consommations d'eau par pays, peut être agrémentée par la lecture et l'écriture d'histoires sur l'eau, à travers le monde



Des pyramides de consommation

Déroulement

Pour les 10 ans et plus :

Rechercher les consommations en eau potable personnes (par habitant) dans différents pays du monde. S'aider d'internet, d'ouvrages ou personnes ressources pour rechercher ces informations.

Pour tous :

A. Assembler les bouteilles plastiques de sorte à former des pyramides représentant les consommations d'eau quotidienne par pays.

Ex : un français consomme en moyenne et par jour : 150l d'eau. Cela représente 100 bouteilles de 1,5l chacune

Pour assembler les bouteilles, utiliser du scotch double face ou de la colle spéciale. Poser les bouteilles sur des étagères en carton pour stabiliser la pyramide.

B. Pour illustrer chaque pyramide, dessiner pour chaque pays, une scène de la vie quotidienne d'un habitant, et ses usages de l'eau.

Dessins de pyramides de bouteilles pour 2 pays.



Objectifs

Illustrer les gestes économes en eau
Créer une signalétique propre à chaque structure

Matériel

Crayons, feutres, peinture, supports signalétiques (carton, védéda...)

Descriptif:

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
3-12 ans	Groupe entier	Printemps, été, automne, hiver	Dans le centre	2h	Manuelle ludique	Actif



Avant :

Questionner les enfants sur l'idée qu'ils se font de leur consommation d'eau journalière individuelle
Expliquer les besoins vitaux, notamment les besoins en eau.



Evaluation:

Participation des petits et des grands pour la mise en oeuvre des pyramides. L'activité suscite l'élaboration de questionnements concernant les différentes consommations dans le monde. Comment réduire la taille des pyramides dans les pays riches et augmenter celle des pays pauvres.



Pistes pour la suite:

Faire jouer les parents, à deviner les consommations d'eau par pays, en s'aidant des pyramides et des dessins réalisés.
Ces pyramides peuvent être exposées toute l'année, voire même dans d'autres lieux (médiathèque, école...etc)
Réfléchir aux moyens de réduire la hauteur de la pyramide dans les pays qui consomment beaucoup d'eau

Trucs en

La comparaison entre les consommations d'eau par pays, peut être agrémentée par la lecture et l'écriture d'histoires sur l'eau, à travers le monde



Les éco-gestes

Déroulement

• Les éco-gestes

Lister les comportements économes en eau, adaptés au contexte de la structure. Les aider à l'aide de la liste fournie dans le chapitre « Economies, éco-gestion ».

2. La signalétique

Proposer aux enfants d'illustrer ces comportements.

Quelques conseils :

- **cette activité devrait être précédée par une sensibilisation à la consommation et au gaspillage d'eau**
(cf. « Traquer les fuites », « Expériences fuites d'eau », « Pyramides des consommations d'eau »)
- **choisir un fil conducteur (personnage, symbole...etc)**
- **choisir un format identique pour l'ensemble de la structure**
- **créer un document lisible et compréhensible par le plus grand nombre**
- **privilégier une signalétique évolutive (qui peut être complétée dans le temps) et interactive (qui fait participer les enfants). Affichette et panneau vélléda.**
- **s'inspirer de signalétiques déjà existantes (Charte éco structure - CPIE des Pays Tarnais)**
- **Installer la signalétique avec les enfants**

La fontaine égyptienne

Objectifs:

Mettre en œuvre un principe ancien de l'utilisation de l'eau comme force mécanique



Matériel

Un tube de roseau, de bambou ou du sureau,
une branche fourchue, de la ficelle, un caillou,
couteau, Poinçon en fil de fer

Descriptif

Âge	Effectif	Saison	Lieux	Durée	Approche	Type
6-12 ans	Par groupe	Printemps, été, automne, hiver	Dans le centre	2h	Ludique Manuelle	Actif

Avant

Repérer dans la nature des plantes pouvant être utilisées pour l'activité.



Pistes pour la suite

Rechercher d'autres utilisations anciennes de l'eau



Trucs en plus

Fabriquer plusieurs fontaines égyptiennes afin de créer plusieurs sonorités



La fontaine égyptienne

Déroulement

Choix du tube végétal

- A. Prélever une tige de sureau, roseau ou bambou conservant un nœud naturel au 2/3 de la longueur.
 - B. Tailler en biseau la pointe de la portion longue. Puis perforer la tige (portion courte) et la fourche comme indiqué sur le dessin.
 - C. Monter l'ensemble en ménageant un jeu suffisant (trou plus grand dans la tige). Attacher le caillou à la portion la plus courte. Plus le caillou est lourd, plus long est le temps de latence. On peut aussi lester en remplissant de sable la portion courte et en rebouchant avec un bouchon.
 - D. capturer un filet d'eau avec une paille et installer la fontaine (régler la longueur de la ficelle).
- Le tube se remplit et se vide alternativement.

