

Activité forêt

Cycle 1



Rencontre USEP	Activité forêt	<i>Cycle 1</i>
-----------------------	-----------------------	----------------



USEP 82
Téléphone : 07 86 94 12 48
Email : useplaligue82@orange.fr



Objectif général	Participer à une rencontre USEP – en forêt
-------------------------	--

Quand ?	De septembre à octobre
----------------	------------------------

Où ?	<p>Forêt de Montech (lieu-dit « le grand rond » route de Montech direction la pisciculture, coordonnées GPS : 43°57'02.9"N 1°16'18.9"E)</p> <p>ou</p> <p>Forêt de Genebrières (centre des éclaireurs, coordonnées GPS : 44°00'35.7"N 1°28'26.5"E)</p>
-------------	---

Pour qui ?	Classes de cycle 1
-------------------	--------------------

Les modalités	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Prévoir des accompagnateurs (1 adulte pour 6 enfants)</i> • <i>Constituer des groupes de 6 enfants max / classe</i> • <i>Commander le bus</i> • <i>Prévoir une tenue sportive adaptée aux conditions météorologiques (Les enfants risquent de se salir un peu dans les bois : basket ou bottes, jogging, vêtements plutôt résistants et que l'on n'a pas peur de trop abîmer. Jupe, short et chaussures ouvertes fortement déconseillés.)</i> • <i>Prendre sa trousse à pharmacie (éventuellement lotion anti-aôûtat)</i> • <i>Prévoir des bâches pour s'asseoir et des bouteilles d'eau</i> • <i>Un sac plastique par enfant pour ramasser les « trésors » de la forêt.</i>
----------------------	---

Organisation Générale

Horaires	Déroulement
9h/10h	<i>Arrivée des classes du matin</i>
	<i>Consignes de sécurité + déroulement des activités</i>
10h/12h	<i>Ateliers</i>
12h30	<i>Pique-Nique en commun</i>
	<i>Arrivée des classes de l'après-midi</i>
13h/15h	<i>Ateliers</i>
15h30	<i>Retour dans les écoles</i>

Prérequis et déroulement de la rencontre

- **Avant la rencontre :**

Présentation en classe des ateliers par l'enseignant(e) suivant le descriptif proposé par l'échelon départemental (Cf ci-dessous).

Découverte de la charte du promeneur « J'aime la forêt. Ensemble, protégeons-la » en accès libre sur le site de l'ONF (<https://www.onf.fr/+19c::charte-du-promeneur-jaime-la-foret-ensemble-protégeons-la.html>)

Préparation sur les aspects organisationnels relatifs à la rencontre sportive et associative. Mise en relation et/ou mise en place d'une correspondance entre les associations.

- **Pendant la rencontre :**

Participation active des enfants (par groupe de 10/12 enfants) aux 10 ateliers de nature diverse et variée où chaque enfant peut et doit pouvoir trouver sa place (ateliers à dominante physique versus ateliers d'observation et d'écoute, accès sur la communication, notion de « progressivité » dans les ateliers proposés, proposition de tâches diverses à l'intérieur des ateliers...) en suivant la feuille de route avec l'aide des adultes.

Temps d'accueil : accueil théâtralisé pour dédramatiser la découverte d'un environnement inconnu et constitution des groupes.

Temps de clôture : partage en commun (en fonction des groupes constitués sur le temps d'accueil) du repas de midi et/ou du goûter.

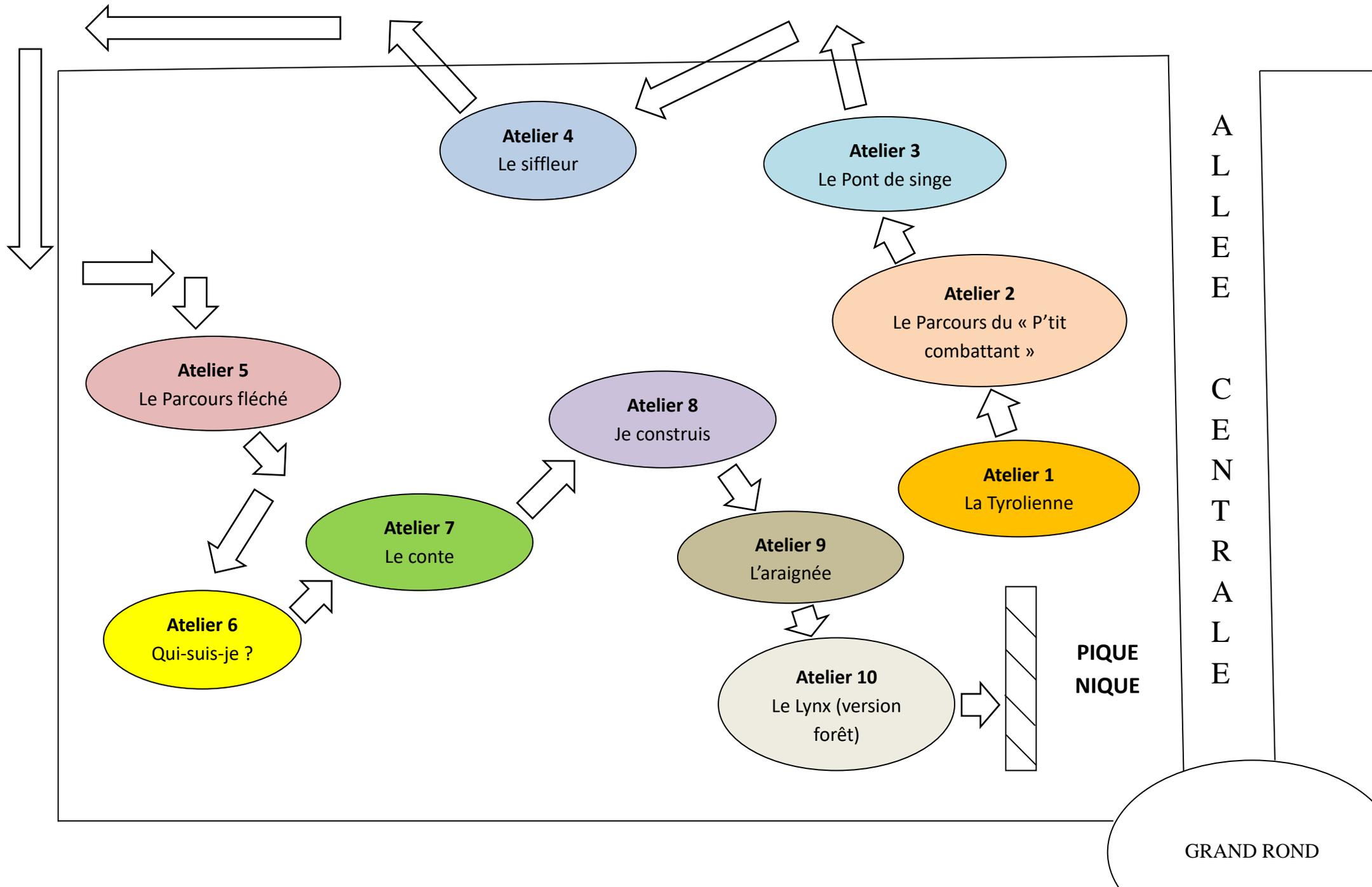
Autre temps : vivre au même titre que les enfants et impliquer au maximum les adultes accompagnateurs dans l'animation et la participation aux ateliers (échange adultes/enfants).

- **Après la rencontre :**

Production de supports de forme et nature diverse (écrit, numérique, production artistique...) relatant la rencontre sportive associative vécue.

Les supports pourront être envoyés par email (useplaligue82@orange.fr) et les mêmes seront partagés sur les réseaux sociaux de l'USEP82.

FORET MONTECH



Description des ateliers

Départ – Charte du promeneur en forêt

Les enfants vont débattre autour d'images pour apprendre à connaître les règles à respecter dans un milieu naturel protégé :

La forêt. Que peut-on y faire? Quels sont les interdits?

Replacer les photos au bon endroit et commenter...

Bien mélanger les photos pour le groupe suivant.

Atelier 1 - La tyrolienne

L'enfant, aidé par un adulte, monte à l'échelle, se retourne et attrape la balançoire ou la corde de la tyrolienne. Ensuite, sans lâcher la corde, il va se lancer dans la descente pour aller le plus loin possible.

Atelier 2 - Le parcours du « P'tit combattant »

Les enfants doivent réaliser un parcours : monter sur les troncs, marcher en équilibre dessus, passer entre les arbres, enjamber les bûches, escalader puis sauter en contre-bas.... Une fois le parcours terminé, les enfants auront à leur disposition des photos des différentes épreuves et ils devront ensuite les placer dans l'ordre (début du parcours, suite, fin). Place à l'imagination infantile.

Atelier 3 - Le pont de singe

Le but est de se déplacer entre 2 arbres sur 2 cordes : une haute et une basse. Essayer de passer d'arbres en arbres sans tomber. Veillez à la sécurité pour éviter toute chute dangereuse.

Atelier 4 - Le siffleur

Les enfants forment un cercle et ferment les yeux. Pendant ce temps, deux camarades se cachent en prenant le sifflet avec eux (entre 50 m et 100m). Dans le silence complet, ils vont utiliser le sifflet pour appeler les autres enfants. Veillez à ce qu'ils n'utilisent le sifflet que par intermittence. Renouvelez l'expérience en changeant les rôles. **A la fin, remettre le sifflet dans son sac.**

Atelier 5 - Le parcours fléché

Après avoir identifié la flèche « départ », les enfants, par groupe de 2, observent la direction de la flèche et doivent apercevoir, de leur position (à hauteur d'adulte), la flèche n°1. Ils avancent jusqu'à cette-dernière. Une fois trouvée, le groupe les y rejoint. On change les chercheurs pour aller à la flèche n°2, puis n°3, etc...

Il y a entre 5 et 20 m entre chaque flèche. Systématiquement, on doit pouvoir apercevoir les flèches de l'une à l'autre.

Atelier 6 - Qui-suis-je ?

L'adulte doit sélectionner une carte (parmi les 12) afin de la faire deviner aux enfants en répondant à leurs questions uniquement par « oui » ou par « non ».

Les enfants doivent poser des questions pour découvrir la carte détenue par l'adulte.

Les questions pourront porter sur le milieu de vie, la posture ou encore la couleur de l'animal... et aideront ainsi les enfants à éliminer les animaux intrus en rabattant l'image sur la pancarte « jeu ». La carte restante doit être l'animal choisi par l'adulte.

Atelier 7 - Le conte

Les enfants sont abrités sous une petite cabane et écoute attentivement un adulte leur raconter une histoire à propos de la forêt. Plusieurs ouvrages sont à disposition.

Atelier 8 - Je construis

Des bouts de bois sont entreposés sur le sol, les utiliser pour construire un pont au-dessus du fossé. Prendre une photo en fin de construction. **Penser à démolir le pont et à replacer le bois comme initialement.**

Atelier 9 - L'araignée

Former 4/5 équipes (bleue, jaune, rouge...). Le but est de ramener une à une les 4 étiquettes d'une même couleur sans faire sonner les grelots. Un seul enfant tente de ramener une **seule** étiquette puis donne le relais à un autre enfant. Si l'enfant fait sonner les grelots, il doit reposer son étiquette à l'endroit où il se trouve et donner le relais au camarade de son équipe.

Ne pas se suspendre aux cordes.

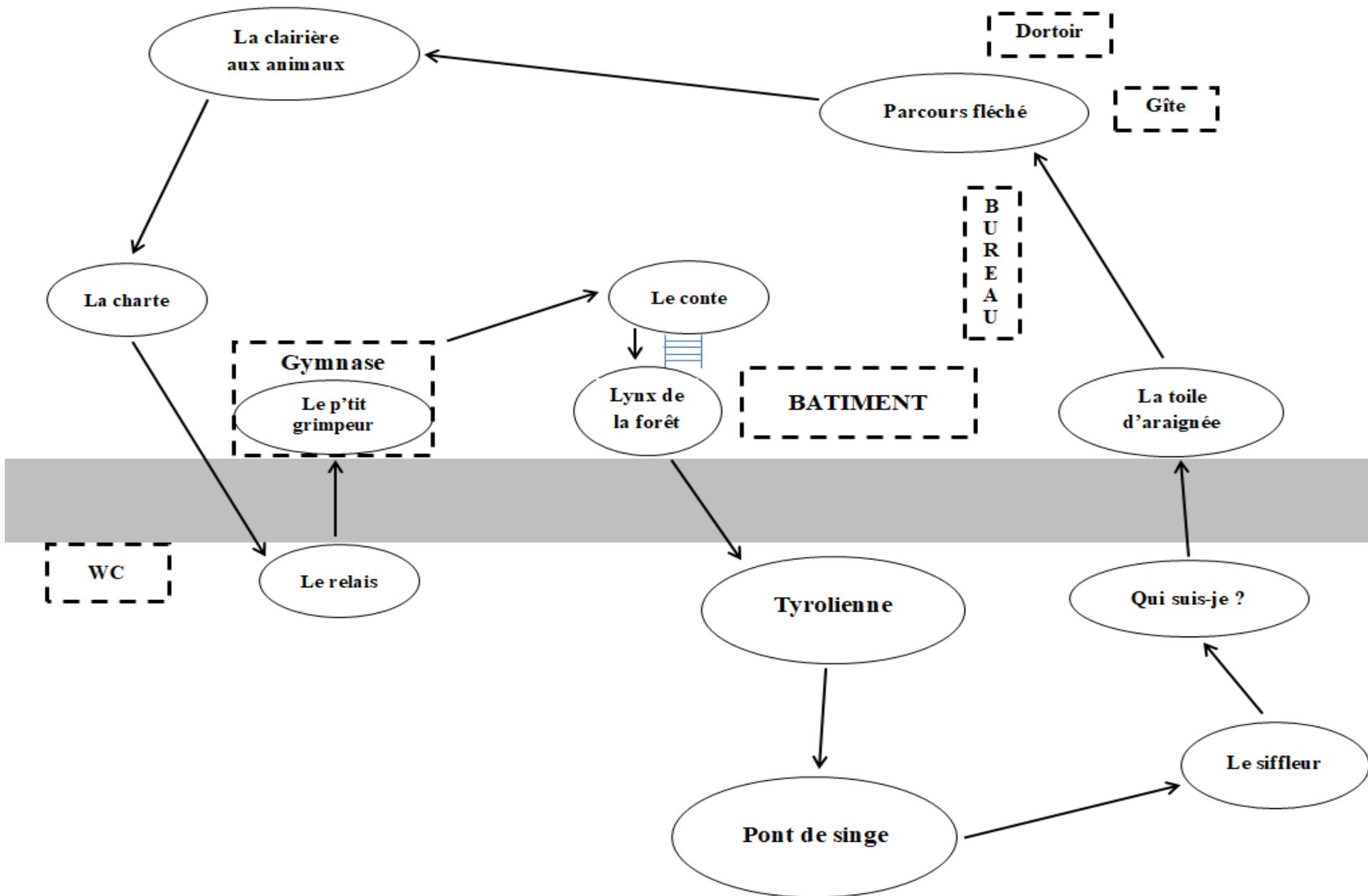
Atelier 10 - Le lynx (version forêt)

L'adulte constitue des équipes de 2 à 3 enfants. Il pioche ensuite 15 vignettes dans la boîte. Il prend une vignette et la montre à tous les enfants en même temps. La première équipe qui repère l'image correspondante sur le plateau gagne la vignette en question. L'équipe qui en récolte le plus sur les 15 gagne la partie.

Atelier bonus – Reconnaissance des feuilles

Chaque groupe a une fiche plastifiée avec 6 feuilles différentes ; Il doit rapporter une feuille de chaque dans sa poche plastique. Au retour on regarde les trouvailles de chacun et on nomme les feuilles. Ne pas oublier de nous rendre les fiches plastifiées.

FORET GENE BRIERES



Description des ateliers

Atelier 1 - La tyrolienne

L'enfant, aidé par un adulte, monte à l'échelle, se retourne et attrape la balançoire ou la corde de la tyrolienne. Ensuite, sans lâcher la corde, il va se lancer dans la descente pour aller le plus loin possible.

Atelier 2 - Le pont de singe

Le but est de se déplacer entre 2 arbres sur 2 cordes : une haute et une basse. Essayer de passer d'arbres en arbres sans tomber. Veillez à la sécurité pour éviter toute chute dangereuse.

Atelier 3 - Le siffleur

Les enfants forment un cercle et ferment les yeux. Pendant ce temps, deux camarades se cachent en prenant le sifflet avec eux (entre 50 m et 100m). Dans le silence complet, ils vont utiliser le sifflet pour appeler les autres enfants. Veillez à ce qu'ils n'utilisent le sifflet que par intermittence. Renouvelez l'expérience en changeant les rôles. **A la fin, remettre le sifflet dans son sac.**

Atelier 4 - Qui-suis-je ?

L'adulte doit sélectionner une carte (parmi les 12) afin de la faire deviner aux enfants en répondant à leurs questions uniquement par « oui » ou par « non ».

Les enfants doivent poser des questions pour découvrir la carte détenue par l'adulte.

Les questions pourront porter sur le milieu de vie, la posture ou encore la couleur de l'animal... et aideront ainsi les enfants à éliminer les animaux intrus en rabattant l'image sur la pancarte « jeu ». La carte restante doit être l'animal choisi par l'adulte.

Atelier 5 - La toile d'araignée

Former 4/5 équipes (bleue, jaune, rouge...). Le but est de ramener une à une les 4 étiquettes d'une même couleur sans faire sonner les grelots. Un seul enfant tente de ramener une **seule** étiquette puis donne le relais à un autre enfant. Si l'enfant fait sonner les grelots, il doit reposer son étiquette à l'endroit où il se trouve et donner le relais au camarade de son équipe.

Ne pas se suspendre aux cordes.

Atelier 6 - Le parcours fléché

Après avoir identifié la flèche « départ », les enfants, par groupe de 2, observent la direction de la flèche et doivent apercevoir, de leur position (à hauteur d'adulte), la flèche n°1. Ils avancent jusqu'à cette-dernière. Une fois trouvée, le groupe les y rejoint. On change les chercheurs pour aller à la flèche n°2, puis n°3, etc...

Il y a entre 5 et 20 m entre chaque flèche. Systématiquement, on doit pouvoir apercevoir les flèches de l'une à l'autre.

Atelier 7 - La Clairière aux animaux

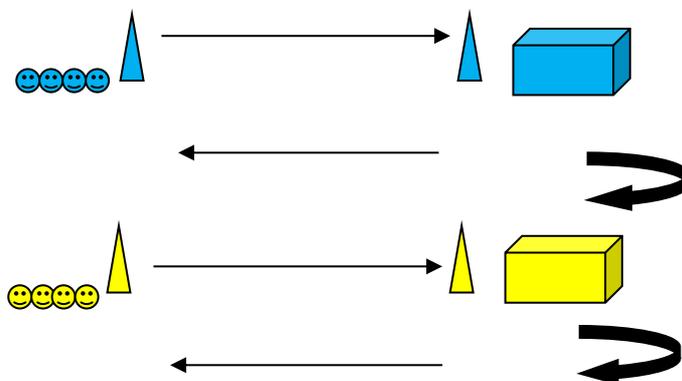
Des boîtes sont disposées dans l'espace à découvrir. Chaque boîte est identifiable par une couleur : une jaune, une verte, une bleue, une rouge et une orange. Au signal de l'adulte, les enfants, par petit groupe, vont aller chercher une étiquette (sur l'île) et doivent la ramener dans la boîte correspondante. Quand toutes les étiquettes de couleur seront rangées dans leur boîte respective, il s'agira de reconstituer le puzzle d'un animal. Ne pas oublier de remettre et de mélanger les étiquettes sur « la clairière » avant de partir.

Atelier 8 - La Charte

Placer sur la charte les règles à respecter par les usagers de la forêt.

Atelier 9 - Le Relais

L'adulte constitue 2 équipes homogènes puis place les enfants derrière la ligne de départ. A son signal, le premier enfant de chaque équipe s'élance en courant et va récupérer un seul morceau de puzzle qui se situe dans la caisse pour ensuite le ramener au point de départ. Il donne ensuite le relais au deuxième membre de son équipe en lui tapant dans la main... L'équipe qui a rapporté tous les morceaux en premier gagne la première manche, puis on attend que tout le monde récupère tous les morceaux et l'équipe qui gagne la seconde manche est celle qui a reconstitué le puzzle le plus vite possible. **NE PAS RECONSTITUER LE PUZZLE PENDANT LA COURSE.**



Atelier 10 - Le P'tit Grimpeur

Escalader le mur à hauteur d'enfant maximum, traverser horizontalement en utilisant le moins de prises possibles... Place à l'imagination infantile.

Atelier 11 - Le Conte

Les enfants sont abrités sous une petite cabane et écoute attentivement un adulte leur raconter une histoire sur le thème de la forêt. Plusieurs ouvrages sont à disposition.

Atelier 12 – Le « Lynx » version forêt

L'adulte constitue des équipes de 2 à 3 enfants. Il pioche ensuite 15 vignettes dans la boîte. Il prend une vignette et la montre à tous les enfants en même temps. La première équipe qui repère l'image correspondante sur le plateau gagne la vignette en question. L'équipe qui en récolte le plus sur les 15 gagne la partie.