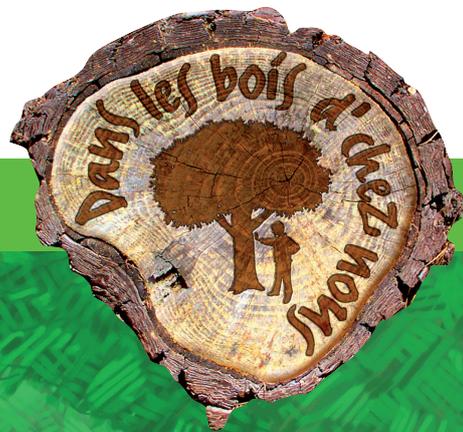
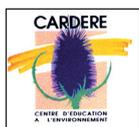


> FICHES PÉDAGOGIQUES



Rallye forestier



Introduction



Un rallye nature n'est rien d'autre qu'une succession d'épreuves qui ont pour théâtre la nature, le long d'un parcours prédéfini. La réussite aux épreuves a plus d'importance que la vitesse de déplacement des équipes.

Rallye ! Voici un mot que l'on considère généralement comme un emprunt à l'anglais, à cause, en particulier, de son orthographe. Pourtant si cette orthographe a une consonance anglaise, le mot «rallye» nous a été emprunté par les Anglais. Cela remonte au 19^{ème} siècle, époque à laquelle on a commencé les «rallie-papiers», sortes de courses aux trésors semées d'embûches peu dangereuses et de difficultés qui demandaient, pour être résolues, astuce et imagination. Ces «rallie-papiers» font fureur en Angleterre où ils deviennent des «rallye-papers» puis des «rallye-auto» avec l'apparition de l'automobile. Les choses deviennent plus officielles petit à petit : en 1911, c'est le premier rallye de Monte-Carlo, le rallye est devenu une vraie course.

Un rallye qu'est-ce que c'est ?

Le rallye nature est un «grand jeu» qui invite les enfants à cheminer dans la nature où ils vont jouer étape après étape. Sa forme ludique rend ainsi la découverte attrayante et donc accessible au plus grand nombre.



Nul besoin pour l'enfant d'être un grand spécialiste de la nature pour s'amuser et prendre du plaisir à parcourir la forêt ou tout autre milieu.

De même, nul besoin pour l'animateur de connaissances particulières pour préparer et mettre en place un rallye au sein du centre de loisirs, de l'école, dans le quartier ou tout autre lieu d'animation.

Le rallye nature est reconnu par tous les spécialistes de l'éducation à l'environnement comme un formidable moyen de faire découvrir aux enfants la nature qui les entoure. Sa souplesse d'organisation, son aspect ludique, sa capacité à accueillir un grand nombre d'enfants, son adaptabilité à tous les lieux font du rallye nature un outil d'animation particulièrement riche et adapté au temps des loisirs.

Il reste à connaître les quelques règles de préparation, le déroulement du jeu et les astuces pour réussir son rallye.

L'objet de ce dossier est de vous aider à mettre en place cette activité grâce à la malle « Rallye forestier ».

Objectifs d'un rallye nature



Le Rallye nature entre de plain-pied dans le champ de l'éducation à l'environnement puisqu'il constitue une découverte et une sensibilisation à la nature.

Quels objectifs ?

D'une manière générale, un projet d'éducation à l'environnement s'articule autour de trois types d'objectifs :

L'acquisition de connaissances

Il s'agit de transmettre aux enfants des savoirs, des notions naturalistes ou des concepts d'écologie : le nom des arbres, des animaux, ce que mange celui-ci, comment respire celui-là...

L'acquisition de méthodes

Il s'agit de faire passer des compétences : savoir attraper un animal sans le faire souffrir, savoir trouver un nom dans un livre...

L'acquisition de comportements

Il s'agit de faire comprendre et adopter des attitudes respectueuses du milieu naturel : ne pas tuer, respecter, trier ses déchets, ...

Objectifs généraux par rapport à la nature :

- Sensibiliser les enfants à leur environnement naturel proche
- Permettre une découverte concrète de la nature ordinaire
- Apporter quelques connaissances naturalistes simples
- Apporter quelques méthodes d'observation, de découverte, d'identification de la faune et de la flore
- Apporter quelques éléments de comportement respectueux de la nature

Objectifs généraux par rapport au développement de l'enfant :

- Éveiller son sens de l'observation et de la lecture de son environnement
- Développer son sens de la réflexion, de la déduction, du raisonnement et sa perspicacité
- Développer son esprit d'équipe

Objectifs plus particuliers

Ils tiendront compte des spécificités du milieu exploré : milieu forestier, campagne, milieu urbain, montagne, littoral... A chaque fois, plusieurs objectifs viseront la connaissance du milieu en particulier : quelle faune, quelle flore ? Quelle caractéristique, quel problème particulier ?

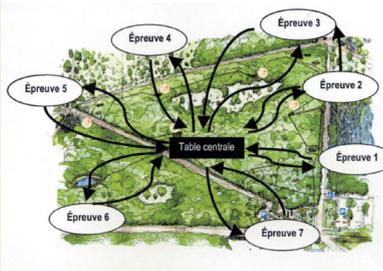
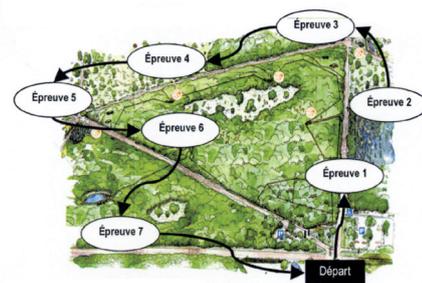
Les différentes formes de rallye

Il est courant de distinguer deux grandes formes de rallye :

Le rallye traditionnel :

Il propose un cheminement établi, soigneusement reconnu par l'équipe organisatrice. Les objectifs de découverte ont évidemment guidé les choix dans ce parcours.

Les équipes partent l'une après l'autre et se suivent tout le temps du cheminement.



Le Rallye en étoile :

Il se déroule dans un cadre plus restreint ; les épreuves sont disposées tout autour d'un point central (table d'animation) et les équipes rayonnent, opérant des allers et retours entre la table centrale et les lieux d'épreuves.

Déroulement

N'importe quel rallye se déroule à peu près toujours selon le même scénario. Les étapes décrites ci-dessous seront pour l'animateur de précieux points de repère qui le guideront dans sa préparation comme dans sa conduite du rallye.

La «drama»

Une courte mise en scène campe le décor et introduit le rallye.

La mise en équipe

Un rallye se déroule toujours en équipes. Idéalement la mise en équipe doit se faire de façon dynamique.

Le départ des équipes

Les équipes partent l'une après l'autre. Il faut donc organiser un départ échelonné.

Le cheminement

Pas question qu'une équipe se perde en route... Alors il faut imaginer un mode de cheminement sûr et si possible amusant.

Les épreuves

Le but du rallye est bien sûr de jouer ; le parcours doit être jalonné d'épreuves toutes plus savoureuses les unes que les autres.

La feuille de route

Les épreuves appellent la plupart du temps des réponses qu'il faut bien noter quelque part : sur la feuille de route.

L'arrivée

Comme pour le départ, les équipes arriveront les unes après les autres.

Les résultats

Toutes les équipes sont rentrées ; il faut proclamer les résultats.

La conclusion

On ne laisse pas partir les participants comme ça, on conclue par une scénette pour conclure la « drama ».

Introduire le rallye

Il serait véritablement inconcevable de démarrer un grand jeu comme un rallye par le lancement direct des épreuves. Ce serait trop brutal, voire rebutant et manquerait de sens pour les enfants. Alors vous devez inventer une situation, une histoire qui induit le but du jeu et qui sert de prétexte au départ du jeu. Cette situation est amenée par une scénette, un sketch, un mini spectacle nommé par les techniciens de l'animation : la dramatisation.

Ce sont les meneurs du jeu et/ou les encadrants (en l'occurrence vous) qui s'impliquent dans cette dramatisation. Ils conçoivent et inventent l'histoire.

Petit conseil : bâtissez une trame de sketch et improvisez les détails de l'histoire.

Quelle forme donner à sa dramatisation

Un conte (bien adapté aux petits)

Un spectacle de marionnettes (bien adapté aux petits)

Un conte traditionnel détourné

Un sketch inspiré d'une série ou d'une émission de TV

Une scène de la vie courante impliquant des personnages proches des enfants (personnel du centre)



Contenu impératif de la dramatisation :

- Elle campe la situation générale
- Elle annonce le but du jeu, l'objet de la quête
- Elle a l'allure d'un spectacle qui captive les enfants
- Elle motive les enfants

L'astuce

La mise en scène opérée amène par l'histoire un problème, une énigme, une situation à résoudre. Les acteurs se tournent alors vers les enfants pour les mettre à contribution : ils devront, en équipe, résoudre le problème, l'énigme, partir en quête... ce qui représente la finalité du jeu.

Quelques idées pour inventer sa dramatisation

Il y a forcément une énigme à résoudre, une mission particulière :

- le Roi de la forêt a disparu, il faut le retrouver
- les animaux de la forêt sont tous partis, il faut les faire revenir
- on recrute une équipe d'explorateurs qui doivent faire leurs preuves...

Pour réussir votre «drama»

Donnez à votre dramatisation l'allure d'un vrai spectacle... même si vous bluffez là un peu votre public ! Prévoyez éclairages, déguisements, décors, musiques, n'hésitez pas à sortir le « grand jeu »...

La mise en équipe



Le rallye a l'avantage de tolérer un grand nombre d'équipes mais le nombre idéal d'enfants par équipe est compris entre 4 et 6.

Dans la malle vous trouverez des cartes d'identification pour constituer des équipes à partir de différentes feuilles d'arbres.

Le rallye se déroule nécessairement en équipes. Il convient de les constituer juste après la dramatisation. L'exercice n'est pas techniquement difficile ; il est seulement nécessaire de l'avoir prévu et de lui trouver une forme ludique.

Voici quelques idées de techniques pour une mise en équipes active et rapide :

Vous avez décidé du nombre d'équipes et du nombre d'enfants par équipe. Chaque enfant tire dans un sac :

- un papier de couleur
- un papier contenant le nom de l'équipe ou un nom d'arbre, de fleur, d'animal...
- un ticket
- une feuille d'arbre
- une image d'animal

Quand la distribution est terminée, les enfants se regroupent et les équipes sont constituées...



Le nom des équipes

Nommer les équipes facilitera la désignation des groupes durant le jeu. Vous pourrez alors vous adresser aux enfants en disant : «Les Noisetiers, vous pouvez partir.».

Les enfants peuvent trouver eux-mêmes leur nom.

Si vous avez distribué des images, les noms sont tout trouvés !

Si vous avez distribué des papiers de couleur, vous pourrez y avoir inscrit une lettre. En les remettant dans l'ordre, les enfants découvriront le nom de leur équipe...

Le départ des équipes

Dans la forme «rallye en étoile», pas de problème, vous avez préparé autant d'épreuves que d'équipes ; donc vous êtes en mesure de proposer dès le début du jeu une épreuve à chaque équipe. En fait, il est judicieux d'en prévoir plus. Une ou deux épreuves supplémentaires serviront de tampon.

Dans la forme «rallye traditionnel», les épreuves s'enchaînent dans un ordre précis. Il convient donc d'échelonner le départ des équipes en prévoyant des épreuves d'attente.



Choisir quelle équipe va partir

C'est selon votre choix. Veillez cependant à ne pas faire partir une équipe que vous pressentez «lente» ; elle risquerait de ralentir les équipes qui suivent.

Les épreuves d'attente

Prévoyez des épreuves en rapport avec la nature, voire avec le thème du rallye si vous en avez établi un (l'exploration de la forêt, l'eau, la découverte du village...). Rédigez une petite fiche (même très simple) qui donne la consigne de l'activité. Si les enfants sont autonomes (sans adulte accompagnateur), veillez à ce qu'elles soient suffisamment claires pour être déchiffrées.

Notez soigneusement à quelle équipe vous avez donné telle ou telle épreuve.

Le cheminement

Les groupes d'enfants vont devoir se rendre d'épreuve en épreuve le long du parcours que vous aurez défini. Vous devrez donc établir un mode de déplacement pour qu'ils trouvent leur route. L'exercice fait partie intégrante du jeu du rallye. Il existe une multitude de possibilités. Voici les plus courantes.

Le bon vieux plan de la forêt

Un plan ou une carte photocopiée d'après un document existant donne le trajet et le lieu des épreuves. Vous pouvez aussi le dessiner à la main si vous en avez le talent ; vous pourrez ajouter des détails utiles à l'orientation mais attention à l'exactitude des échelles ou aux déformations qui perturberaient les enfants...

Le parcours décrit

Il s'agit d'un texte qui décrit les points de repère, les éléments du milieu susceptibles d'orienter les enfants.

Ce type de cheminement peut être réduit à une simple liste de mots les uns à la suite des autres. Ex : grand chêne, mare, petit-pont, panneau d'information...

Le parcours des objets bizarres

C'est un des plus amusants : réunissez une bonne quantité d'objets aussi insolites qu'une chaussure, une poupée, une clochette, une balle, un tire-bouchon... puis répartissez-les sur le parcours en veillant à ce qu'ils restent visibles de l'un à l'autre. Ensuite, recopiez un texte tout à fait ordinaire que vous prendrez dans un roman mais vous placerez à l'intérieur des phrases (et dans l'ordre) les objets que vous avez placés comme balises le long du trajet. Pour trouver leur chemin, les enfants devront lire le texte, identifier les mots bizarres et trouver les objets qui les guideront sur le parcours. Évidemment, vous devrez de temps en temps placer de faux objets (absents du texte) pour que les enfants n'aient pas uniquement à suivre les objets visibles !

Le classique pour les paresseux !

La technique la plus simple consiste à baliser le parcours d'éléments toujours identiques et bien visibles comme des morceaux de tissu de couleur

Le départ des équipes

ou de papier crépon. C'est en effet un moyen facile à mettre en œuvre mais totalement dénué d'imagination qui sera réservé aux tout-petits ou aux jeunes enfants à qui on présente un rallye pour la première fois.

Technique scout...

Le parcours est là indiqué à chaque changement de direction par des éléments naturels que les enfants devront rechercher visuellement. Ce sera parfois des branchages disposés au sol en forme de flèche, d'autres fois un mot fait de fougères ou une indication réalisée avec des brindilles.

Si cette technique est intéressante parce qu'elle oblige l'enfant à mettre en œuvre ses facultés d'observation, elle présente un inconvénient ; les indications au sol sont très vulnérables. Elles peuvent être déplacées, modifiées par le vent, le passage des groupes ou par un participant facétieux.

Le road-book : pour faire comme les «pros»

Inspiré des rallyes automobiles, le road-book est un document qui indique tous les changements de direction. Il représente un exercice intéressant de lecture et de repérage pour l'enfant mais il n'est applicable que dans des espaces où les chemins sont bien marqués et où un sentier battu ne sèmerait pas la confusion avec un vrai chemin fréquenté. Dans une forêt domaniale, le road-book est tout à fait utilisable.

Signes de piste

#	Début de piste		Camp
→	Direction à suivre		Message caché à 2 pas
×	Fausse piste		

Les épreuves

Les épreuves sont le cœur du rallye. En dehors du moment où les enfants cherchent leur chemin, c'est là qu'ils se régaleront en jouant véritablement. Au moment de déterminer les épreuves, il convient de veiller aux points suivants :

- 1) Une épreuve doit, si possible, être en rapport avec le lieu. Par exemple une épreuve sur la pomme de pin ne trouvera véritablement sa place que sous un pin ! Une recherche de feuilles d'arbres n'aura de sens que dans une zone plantée de plusieurs essences.
- 2) Le nombre d'épreuve, sur une durée d'une demi-journée, doit être compris entre 8 et 10 au maximum.
- 3) Pour éviter que les enfants se lassent, les épreuves doivent être d'une grande variété sur l'ensemble du parcours.
- 4) La difficulté des épreuves doit être en parfaite adéquation avec l'âge des enfants. Trop faciles, les épreuves n'auraient pas d'intérêt ; trop difficiles, elles décourageraient les enfants.
- 5) Les supports (fiches d'épreuves) doivent être faciles à trouver, bien en place avec, le cas échéant, tout le matériel nécessaire à l'épreuve que vous trouverez dans la malle.



Le parcours

C'est une des premières choses à établir au moment de préparer le rallye. Vous devrez aller sur place pour bien repérer le trajet. Veillez à ce que sa longueur soit adaptée à la taille des jambes de vos participants. Si les équipes sont constituées d'enfants de tous âges, mieux vaut conserver un parcours court et proposer des épreuves plus difficiles réservées aux enfants les plus vieux.

On ne plaisante pas avec la sécurité

Veillez à ce que le parcours ne présente aucun danger. Attention tout particulièrement à :

- La circulation automobile,
- Aux chiens,
- Aux dangers naturels (éboulements, zones escarpées,...)

Renseignez-vous sur la météo.

Respectez le milieu naturel

Le fait de jouer n'autorise aucunement des dégâts sur les milieux que vous traverserez. Faire cheminer plusieurs groupes dans un lieu dérange nécessairement. Alors évitez à tout prix les sites sensibles. Renseignez-vous auparavant auprès du propriétaire et/ou du gestionnaire du site.

Les épreuves



Dans la malle Rallye qui est à votre disposition, vous trouverez 11 épreuves. A vous de faire vos choix en vous aidant du tableau ci-dessous.

Nom de la fiche	Description sommaire de l'épreuve	Type d'épreuve		
		Sensorielle	Naturaliste/Faune	Naturaliste/ Flore
La main dans le sac	Une devinette au toucher	X		
Palette de couleurs	Une collecte d'éléments naturels	X		
Aux arbres citoyens !	Identifier des arbres à l'aide d'un document simple			X
Tranche de vie	Trouver l'âge d'un arbre			X
Attrapez la galle !	Étudier une galle sur une feuille de chêne			X
Kifé koa	Attraper et observer les petites bêtes du sol		X	
Les gourmands font des restes !	Une épreuve sur les traces de repas		X	
Les oiseaux nous branchent	Une observation d'oiseaux de la forêt		X	
De la moquette dans un bois	Une épreuve sur les... crottes du chevreuil		X	
Dormir manger ou partir	Un petit jeu sur la migration ou l'hibernation		X	
Cherchez les p'tites bêtes	Observer et identifier les petites bêtes du sol		X	



D'autres exemples d'épreuves sont présents dans la malle. Celles-ci ont été réalisées par des Centres de Loisirs. À votre tour, vous pouvez inventer et ajouter toutes les épreuves que vous souhaitez.

Les épreuves

Les épreuves sont le cœur du rallye. En dehors du moment où les enfants cherchent leur chemin, c'est là qu'ils se régaleront en jouant véritablement. Au moment de déterminer les épreuves, il convient de veiller aux points suivants :

- 1) Une épreuve doit, si possible, être en rapport avec le lieu. Par exemple une épreuve sur la pomme de pin ne trouvera véritablement sa place que sous un pin ! Une recherche de feuilles d'arbres n'aura de sens que dans une zone plantée de plusieurs essences.
- 2) Le nombre d'épreuve, sur une durée d'une demi-journée, doit être compris entre 8 et 10 au maximum.

3) Pour éviter que les enfants se lassent, les épreuves doivent être d'une grande variété sur l'ensemble du parcours.

4) La difficulté des épreuves doit être en parfaite adéquation avec l'âge des enfants. Trop faciles, les épreuves n'auraient pas d'intérêt ; trop difficiles, elles décourageraient les enfants.

5) Les supports (fiches d'épreuves) doivent être faciles à trouver, bien en place avec, le cas échéant, tout le matériel nécessaire à l'épreuve que vous trouverez dans la malle.

La feuille de route

Rallye traditionnel

La feuille de route est un élément essentiel du rallye «traditionnel». C'est là que les enfants vont noter les résultats de chacune des épreuves. Chaque équipe aura la sienne, équipée d'une planchette, d'une pince et d'un crayon.

Chaque rallye étant différent, il ne peut exister de modèle de feuille de route prêt à reproduire ; il revient à l'organisateur de faire sa propre feuille de route personnalisée.

Les épreuves y sont repérées facilement et l'inscription des réponses y est facilitée, d'autant plus si les équipes sont en autonomie (sans adulte accompagnateur).



Un plateau de jeu

La conduite du rallye en étoile peut être avantageusement améliorée et agrémentée par un plateau de jeu. Ce peut être un plateau type «jeu de l'oie» ou un plateau de déplacement (les équipes avancent au dé) en rapport avec le thème du rallye.

Exemple :

Sur le thème de la mare, le plateau représente une mare et les équipes vont de nénuphar en nénuphar.

L'arrivée échelonnée

Lors du rallye «traditionnel», les équipes sont parties l'une derrière l'autre. Elles vont donc arriver, de la même manière, en ordre dispersé. Il convient alors de les accueillir et non pas les laisser vaquer à on ne sait trop quelle occupation.

Dès leur arrivée, vous devrez faire deux choses :

- recueillir les réponses de la feuille de route. Les enfants sont forcément dans l'attente de savoir s'ils ont bien répondu ! Vous devrez donc les étudier, plutôt en leur compagnie ; ainsi, vous pourrez apporter des informations complémentaires, rectifier des erreurs, expliquer les bonnes réponses.

Cette phase de «correction» peut aussi se faire collectivement avec toutes les équipes, mais le moment est alors moins personnalisé et moins sympathique (et surtout moins efficace). En revanche, c'est plus rapide car le temps peut manquer en fin de jeu pour «corriger» les dernières équipes.

- proposer des épreuves d'attente comme vous l'avez fait en début de jeu pour les dernières équipes à partir. Dans ce cas, vous pouvez parfaitement utiliser les mêmes épreuves.



Ne rien faire dans la nature ??? OUI ! Laisser les enfants jouer librement dans la forêt comporte un grand intérêt et peut être envisagé. Cela répond même à un réel besoin de l'enfant. Dans ce cas, il s'agit d'une activité convenue et n'a rien à voir avec un défaut d'encadrement ou de surveillance.

Rallye en étoile

Dans le cas du rallye «en étoile», les équipes peuvent également être équipées d'une feuille de route mais plus généralement, on effectue la validation de chaque épreuve à la table centrale au moment où l'équipe revient de son épreuve.

En revanche, il est obligatoire de tenir un tableau afin de cocher quelles ont été les épreuves qui ont été réalisées par chaque équipe ; sans cela, au moment de diriger une équipe sur une épreuve, vous ne saurez plus si vous l'y avez déjà envoyée auparavant !

La conclusion du rallye

La proclamation des résultats

Lorsque toutes les équipes sont rentrées et que toutes ont rendu leur feuille de route, vous devrez proclamer les résultats ; évidemment le traditionnel «Tout le monde est ex-aequo !» est bien pratique pour éviter de faire gagner une équipe plutôt qu'une autre... mais votre imagination vous permettra sans doute d'inventer une forme plus originale !

La conclusion du rallye

Vous vous souvenez parfaitement avoir ouvert le rallye par une introduction animée que nous avons nommé la «dramatisation».

Vous allez maintenant fermer le jeu par une conclusion qui fera suite (et fin) à la scénette du début du rallye. Vous devrez donc reprendre vos costumes, retrouver les décors, remonter sur scène et reprendre le sketch, le conte ou autre spectacle pour en jouer le dénouement : le Roi de la forêt aura été retrouvé, les animaux de la forêt seront revenus, et l'équipe d'explorateurs recrutée (page "Introduire le Rallye"). Vous pourrez alors dire un mot de conclusion, remercier tous les participants et leur souhaiter bonne route.

Le check-up* de l'animateur

Voici un pense-bête pour être sûr de n'avoir négligé aucun élément du rallye et l'ordre dans lequel vous pouvez préparer les différentes phases.

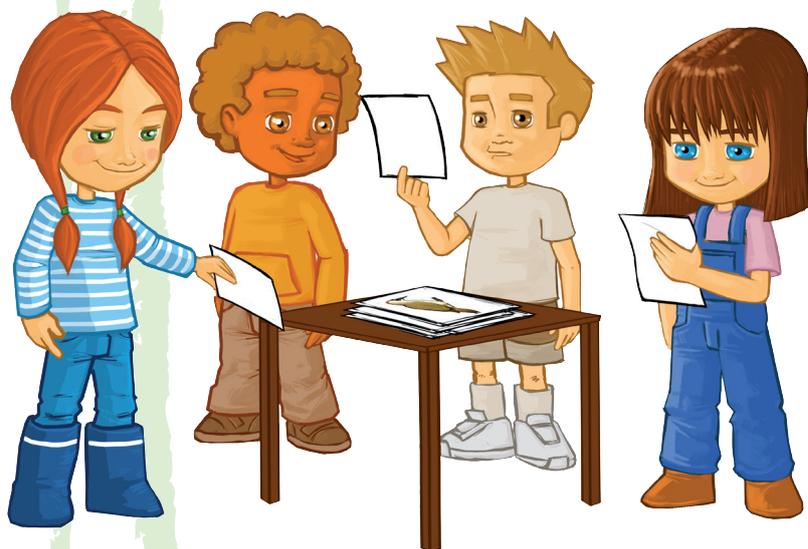
Si vous répondez oui à toutes ces questions, alors vous êtes PARÉ ! Ce pense-bête vaut pour un rallye de type traditionnel.

Bon amusement...

Nous n'avons rien oublié :

- 1) Avons-nous établi notre parcours ?
- 2) Est-il bien adapté à l'âge des enfants ?
- 3) Est-il parfaitement sécurisé ?
- 4) Avons-nous choisi nos épreuves ?
- 5) Sont-elles bien en rapport avec les lieux, suffisamment diversifiées, adaptées à l'âge des enfants ?
- 6) Avons-nous décidé du mode de cheminement ? Est-il prêt ?
- 7) Le matériel de chaque épreuve est-il prêt ? Nous n'avons peut-être pas tout trouvé dans la malle ; nous avons donc complété nous-mêmes.
- 8) La feuille de route est-elle prête ? Nous l'avons reproduite en nombre.
- 9) Avons-nous préparé des épreuves d'attente ? Le matériel est prêt.
- 10) Nous avons choisi notre drama. Nous avons longuement répété.*

* : si vous avez répondu oui à la deuxième partie de la question 10, nous vous soupçonnons d'être soit vantards, soit très professionnels !



exemple de feuille de route

1) Kifé Koa

N° 1 : N° 2 :

N° 3 : N° 4 :

2) Cherchez les petites bêtes !

P'tite bête N° 1 :

P'tite bête N° 2 :

P'tite bête N° 3 :

P'tite bête N° 4 :

3) Les gourmands font des restes !

Les noisettes sont grignotées par :

Les pommes de pin par :

4) Attrapez la galle !

Le responsable de la maladie est :

5) Tranche d'une vie

L'arbre aans

6) Dormir, manger ou partir ...

Qui migre ?.....

Qui hiberne ?.....

Qui reste ?

7) Aux arbres citoyens !

N° 1 : N° 2 :

N° 3 : N° 4 :

N° 5 :

8) La main dans le sac

N° 1 : N° 2 :

N° 3 : N° 4 :

N° 5 :

9) Les oiseaux nous branchent

Oiseau N° 1 :

Oiseau N° 2 :

Oiseau N° 3 :

10) Palette de couleurs

Ramenez vos palettes au point de ralliement



1 Kifé koa ?



Le sol de la forêt regorge de vie ...

Tout plein de petites bêtes y travaillent !

A l'aide de **la fiche « Personnel de la maternité »**, partez à la recherche de chaque employé.

Faites bien attention de ne pas les blesser en les ramassant !

Pour vous aider à les capturer, utilisez des pelles et des boîtes.



MATÉRIEL DE LA MALLE

> Fiche "Personnel de la maternité"

> Pelles et boîtes de Petri

 Agglo. de Rouen
L'ENVIRONNEMENT

Dans les bois d'chez nous

2 Tranche de vie



Voici une rondelle provenant d'un arbre coupé.

Chaque année, l'arbre fabrique un cercle de bois, clair au printemps, foncé en été.

Sauriez-vous donner son âge ?



MATÉRIEL DE LA MALLE

> Tronçon d'arbre

> Loupe

 Agglo. de Rouen
L'ENVIRONNEMENT

Dans les bois d'chez nous

3 Palette de couleurs



On raconte qu'ici, un jour de grand soleil, un mage mal luné aurait choisi cet arbre pour y faire la sieste. Or, la pluie se serait mise à tomber ... Elle aurait formé un magnifique arc-en-ciel au dessus de la forêt, mais elle aurait réveillé le mage de mauvaise humeur. Celui-ci aurait alors jeté un sort à l'arc-en-ciel qui se serait brisé en mille morceaux et aurait répandu toutes ses couleurs sur le sol de la forêt.

On raconte aussi que depuis, tous les peintres de la région viennent ici ramasser des échantillons de couleurs pour les mettre sur leur palette !

De la même manière, récoltez des petits morceaux d'éléments de la forêt et fabriquez vous une palette de couleurs en les collant dessus.

Chacun peut en faire une et gardera sa palette.



MATÉRIEL DE LA MALLE

> Colle

> Palette de peinture

 **Agglo. de Rouen**
L'ENVIRONNEMENT

Dans les bois d'chez nous

4 La main dans le sac



Le roi de la forêt a placé 5 choses dans ce sac. Vous devrez trouver ce que c'est, en y plongeant la main.

Un petit indice : ces choses ont toutes un rapport avec la forêt.

Ne craignez rien, il n'y a aucun danger !

Vous écrirez ensuite vos réponses sur votre feuille de route.



MATÉRIEL DE LA MALLE

> Sac

 **Agglo. de Rouen**
L'ENVIRONNEMENT

Dans les bois d'chez nous

5 De la moquette* dans un bois ?



*nom donné aux crottes de chevreuil

Un animal est passé par là ! Il a laissé sur le sol une preuve de son passage ... Cherchez bien par terre.

**A l'aide de la fiche «Devenez crottologue ! »
trouvez le nom de l'animal qui est passé par là.**



**MATÉRIEL
DE LA MALLE**

> Fiche
"Devenez crottologue"

 **Agglo. de Rouen**
L'ENVIRONNEMENT

Dans les bois d'chez nous

6 Attrapez la galle



Trouvez une feuille de chêne, sous laquelle, s'est formée une drôle de boule.

**A l'aide de la fiche «Les traces d'invertébrés »
trouvez l'auteur de cette trace.**



**MATÉRIEL
DE LA MALLE**

> Fiche "les traces des
invertébrés"

 **Agglo. de Rouen**
L'ENVIRONNEMENT

Dans les bois d'chez nous

7 Les oiseaux nous branchent



Plusieurs oiseaux se sont perchés sur des branches justes en face de vous ; ouvrez les yeux !

A l'aide des jumelles et de la fiche «Les oiseaux de nos forêts » retrouvez leur nom et faites-en la liste.



MATÉRIEL DE LA MALLE

- > Jumelle
- > Fiche "les oiseaux de nos forêts"
- > Fiche "Oiseaux"

 **Agglo. de Rouen**
L'ENVIRONNEMENT

Dans les bois d'chez nous

8 Dormir, manger ou partir...



Plusieurs animaux se sont réunis sous cet arbre. Ils se demandent ce qu'ils vont faire l'hiver prochain : hiberner, migrer ou rester et chercher leur nourriture ?

Sauriez-vous les aider à faire leur choix ?



MATÉRIEL DE LA MALLE

- > 3 fiches sédentaire, hibernant et migrateur
- > Fiche animaux
- > Fiche «sédentaire actif, hibernant ou migrateur »

 **Agglo. de Rouen**
L'ENVIRONNEMENT

Dans les bois d'chez nous

9

Aux arbres citoyens



Regardez autour de vous.

Certains arbres portent des numéros.

**A l'aide de la fiche «Les arbres de nos forêts »,
trouvez le nom de ces arbres.**



**MATÉRIEL
DE LA MALLE**

> Série de numéros
de 1 à 8

> Fiche « Les arbres
de nos forêts »



Dans les bois d'chez nous

10

Les gourmands font des restes !



Observez bien ces noisettes et ces pommes de pin.
Toutes ont été grignotées, mais par qui ?

**A l'aide de la fiche de détermination «Les gour-
mands de fruits », trouvez qui a mangé...**

... les noisettes.

... les pommes de pin.



**MATÉRIEL
DE LA MALLE**

> Fiche
« Les gourmands
de fruits »



Dans les bois d'chez nous

Personnages © François Collin
Direction graphique - Direction de la communication - Agglomération de Rouen

11

Cherchez les p'tites bêtes



A l'aide des pelles, cherchez le plus possible de sortes différentes de petites bêtes vivant dans la couche de feuilles mortes. En faisant très attention de ne pas les blesser, mettez-les dans les boîtes-loupes et observez-les attentivement.

Ensuite, trouvez leur nom en vous aidant de la fiche d'identification «Les p'tites bêtes du sol ».



MATÉRIEL

- > Pelle
- > Boîte à Petri
- > Loupe
- > Fiche " Les petites bêtes du sol "