

Thème: Ferme

Module: jeux de piste- Odeurs

saison

printemps

lieu

Cour  
village

## Objectifs

1. Différencier l'habitat des animaux sauvages des animaux domestiques.
2. Découvrir différents habitats d'animaux sauvages (oiseaux, rongeurs, insectes...) dans la cour.
3. Stimuler l'odorat (odeur naturelle) à travers un jeu de piste sur le thème des insectes.
4. Sensibiliser à la protection des habitats sauvages.

durée

1 à 2 h

effectif âge

10 à 30

À partir de  
6 ans

## Préparation

Placer les 10 bouteilles enfermant les odeurs de la cour,  
Vérifier que les odeurs soient toujours présentes dans les bouteilles,

## Déroulement de la séance

intervenant

Marie

but

Retrouver les odeurs de chaque équiéier (une équipe = un animal)  
réparties dans la cour.

drama

Cinq équipes (fourmis, chenilles, araignées, mouches, scarabées) doi-  
vent retrouver leurs différents habitats à l'aide de leur odorat.

groupe

Avec un puzzle à reconstituer, représentant l'animal de leur équipe

déroulement

- Inventaire et repérage des animaux sauvages et domestiques de la cour,
- identification de leur habitat (fiche avec plan)
- mise en place du jeu des odeurs en créant 5 équipes,
- distribution des odeurs à chaque équiéier (5) correspondant à l'habi-  
tat de l'animal,
- chaque équipe part dans la cour pour remplir sa fiche de route.

finalité

Les équipes font l'inventaire des différents habitats de l'animal qu'il  
représente et proposent des moyens pour sauvegarder ses lieux indis-  
pensables à sa survie.

matériel

- documents
- fiches de situation des lieux d'odeurs
- bouteilles
- fanions

Exploitation

- travailler sur les habitats sauvages en ville

## Critères d'évaluation des objectifs

1. Retour oral des habitats cités par les enfants.
2. Chaque équipe a fait le tour de la cour pour trouver les odeurs à l'aide du plan.
3. Jeu de piste compris (réponses correctes ou corrigées).
4. Retour final plus ou moins pertinent de chaque équipe.