

# LES CAHIERS DE L'ANIMATION

VACANCES LOISIRS

Fiches d'activités Cahiers de l'animation n°58 - avril 2007



Petit livret  
d'activités  
qui ne  
mangent  
pas de pain

Onze petites activités ludiques pour effectuer des premiers pas dans les activités de découvertes de son environnement

**Ces activités ne mangent pas de pain :**

- Pas de pain de connaissances : elles ne reposent pas sur les connaissances environnementales de leur animateur.
- Pas de pain budgétaire : elles demandent peu de matériel pour se mettre en place.

Ce livret est réalisé à l'intention des animateurs qui ont envie de lever le nez de leur assiette (de pain) ...

Le groupe Environnement  
Languedoc-Roussillon

# Nature au vent



## Objectif

Utiliser les propriétés physiques des éléments naturels.

**Matériel à prévoir :** raphia, Opinel.

## Lancement du jeu

« Les grands inventeurs comme Léonard de Vinci ont beaucoup reproduit ce qu'ils avaient observé dans la nature pour inventer des machines volantes, des moulins ... »

## Déroulement

A partir d'éléments naturels, chaque équipe doit réaliser un objet qui bouge grâce au vent ou qui se déplace grâce à l'air.

Prévoir un temps de présentation des réalisations. On peut poursuivre l'activité en aménageant un « jardin » ou « couloir » du vent.

# Palette d'artiste



## Objectif

Découvrir la diversité des couleurs et des textures des éléments naturels.

## Matériel à prévoir

Réaliser au préalable, des palettes adhésives (scotch double face) sur du carton, sans oublier le trou pour le pouce.

## Lancement du jeu

« En regardant autour de nous, quelles couleurs voyons-nous ? Le vert. Oui, pourtant en observant la nature de plus près, quelles couleurs, nuances peut-on récolter ?... »

## Déroulement

Dans un espace limité, chacun (seul ou à 2) recueille des échantillons de couleurs présentes autour du groupe et les colle sur la palette. Après avoir récolté le maximum de couleurs et de nuances différentes, on met en commun les palettes : constats et découvertes ...

# Cible sonore

## Objectif

Découvrir la richesse des sons et des bruits présents dans la nature. Se situer dans l'espace à l'aide de ces sons.

## Matériel à prévoir

Cible, un crayon par participant, une tablette pour écrire ou dessiner.

## Lancement du jeu

« En observant notre environnement, il y a la nature que l'on voit, mais si l'on prend le temps d'écouter autour de nous, on peut percevoir des sonorités discrètes ... »

## Déroulement

L'animateur délimite un espace de découvertes et d'écoute ; prairie, forêt, parc urbain...

Chaque joueur choisit un petit coin de nature, où seul, il va partir à la découverte et à l'écoute des bruits qui l'entourent.

Eloignés les uns des autres, les joueurs devront utiliser la cible sonore pour localiser les sons écoutés. Ils peuvent les matérialiser en les nommant ou en les dessinant.

Mettre en commun les découvertes.





# Le parfum

## Objectif

Découvrir par l'odorat les parfums que la nature fabrique.

## Matériel à prévoir

Par personne ou par petit groupe : un pot de yaourt en verre, ou un verre, ou une boîte de pellicule photo, plus éventuellement un tulle et du raphia pour réaliser un sac de pot pourri à suspendre.

## Lancement du jeu

« Chacun devient maître parfumeur et part à la découverte des senteurs qui l'entourent ».

## Déroulement

Chaque joueur va récolter une ou plusieurs odeurs.

Mélanger les odeurs pour créer le parfum du lieu.

Individuellement ou par petits groupes, les joueurs présentent les parfums concoctés.



# Arbre, mon ami...

## Objectif

Découvrir son environnement naturel en utilisant tous ses sens à l'exception de la vue.

## Matériel à prévoir

Un bandeau pour deux.

## Lancement du jeu

« Vous allez découvrir l'environnement qui vous entoure en couple composé d'un guideur et d'un aveugle ».

## Déroulement

Après avoir formé les couples, l'un devient l'aveugle en mettant un bandeau sur ses yeux, l'autre devient son guide en lui prenant le bras, il l'accompagne jusqu'à l'arbre, lui laisse le temps de le découvrir avec ses sens en éveil et le ramène à son point de départ.

L'aveugle enlève alors son bandeau et doit retrouver « son » arbre et le reconnaître cette fois-ci avec tous ses sens.

On inverse ensuite les rôles.



# Nuancier



## Objectifs

Découvrir la richesse des couleurs de la nature. Observer et manipuler des éléments naturels.

## Matériel à prévoir

Bande de papier « Canson », format 4,5 cm x 12 cm (nuancier)

## Lancement du jeu

« Depuis très longtemps, les hommes utilisent et transforment les couleurs de la nature pour décorer et réaliser des œuvres artistiques. A notre tour, essayons de recueillir les encres et pigments naturels ... »

## Déroulement

Seul ou en binôme, les joueurs utilisent le nuancier pour récolter, en frottant sur le papier, les éléments naturels, les encres et pigments présents dans la nature. Mettre en commun les nuanciers et les découvertes permet de comparer les différentes teintes retrouvées.





# Histoire insolite

## Objectif

Imaginer une histoire.

## Matériel à prévoir

Aucun.

## Lancement du jeu

« En se promenant dans notre environnement, nous nous interrogeons parfois sur les raisons qui ont poussées la nature à créer certaines choses : les fleurs jaunes du mimosas, les

pommes de pins, les paillons....Le botaniste, le poète ou le promeneur ne se racontent pas tous la même histoire... »

## Déroulement

En se promenant par deux ou trois, il suffit de choisir un élément et de s'amuser à raconter une histoire pour expliquer ce qu'il fait là.

Il était un fois une jeune et jolie blonde qui s'était endormie au pied d'un mimosa...

On termine en se racontant mutuellement nos nouvelles histoires.



# Paysage dos à dos

## Objectif

Découvrir un paysage.

## Matériel à prévoir.

Une planchette qui servira de support d'écriture (une pour deux), une planchette pour deux, crayons noirs ou de couleurs, craies grasses, fusain.



## Lancement du jeu

« Devant vous, un paysage, vous allez choisir une partie de celui-ci et la décrire à un autre qui vous tourne le dos ».

## Déroulement

Les participants se mettent en couple et se dispersent, le premier choisit une partie du paysage et se met face à lui, le second se place dos à dos du premier et prend en main, la tablette, une feuille et un crayon.

Le premier lui décrit le paysage qu'il a devant les yeux, le second doit le dessiner.

A la fin de la description, le dessinateur doit se retourner et essayer d'identifier le paysage qu'il a dessiné.

Inversement des rôles.

# Kim vue

## Objectif

Mémoriser quelques végétaux.

## Matériel à prévoir

Aucun.

## Lancement du jeu

Régulièrement, des espèces végétales disparaissent de la surface de la planète sans qu'on s'en aperçoive. Exerçons-nous à rester vigilants !

## Déroulement

Chaque joueur va chercher un élément végétal dont il connaît le nom et le dépose sur le tapis de jeu. Après un temps d'observation et de mémorisation, l'animateur enlève secrètement un élément. Les joueurs doivent nommer le végétal qui a disparu.

Variante : un joueur ferme les yeux, les autres ôtent un ou plusieurs éléments (on augmente le nombre au fur et à mesure du jeu).

# La balade cailloux

## Objectif

Animer une promenade – nature en pointant la diversité des éléments rencontrés.

## Matériel à prévoir

Pour l'animateur un sac pour récupérer les petits cailloux.

## Lancement du jeu

« Chacun ramasse cinq jolis petits cailloux. Au cours de la balade, des propositions seront faites et lorsqu'elles seront honorées, chacun pourra rendre un petit caillou. Le but du jeu est de ne plus avoir de cailloux à l'arrivée... Ces demandes utilisent le milieu environnant avec diverses entrées »

## Déroulement

L'animateur propose en cours de balade des défis auxquels les joueurs doivent répondre rapidement. Lorsque la demande est réalisée, le joueur donne un petit caillou à l'animateur



## Exemples

- Ramener une feuille.
- Ramener deux feuilles différentes.
- Ramener une feuille piquante, lisse, composée...
- Ramener quelque chose de dur, de mou...
- Ramener quelque chose qui fait du bruit.
- Citer un élément du paysage que les autres doivent retrouver.
- Inventer une phrase décrivant le lieu.
- Suivre un circuit décrit par l'animateur...

# Petits jeux pour se diviser et faire des équipes



Dans un sac, mettre des perles ou des billes de couleur : choisir autant de couleurs que d'équipes à former et dans chaque couleur, autant de perles ou de billes que de membres devant constituer l'équipe.

Chaque joueur tire une perle ou une bille pour définir son appartenance à une équipe.

Les joueurs inscrivent leur nom sur un petit papier. L'animateur tire les papiers

des meneurs d'équipes, qui eux-mêmes tireront les papiers de leurs coéquipiers.

Les joueurs se mettent par ordre alphabétique de leur prénom. Faire les équipes ou les couples à partir de cette queue leu leu.

Avec un jeu de cartes, préparé à l'avance suivant le nombre de joueurs et d'équipes à former, chaque joueur tire une carte. Les rois ou les rouges forment des équipes ou des couples.