

# **Dossier pédagogique à destination des enseignants**

**Sentier pieds nus  
et sensoriel**

# Cycle 1

## Maternelle

Petite section

Moyenne section

Grande section

# Présentation du dossier pédagogique

Bonjour,

Nous sommes ravis de vous accueillir prochainement au sein de notre parc de loisirs verts « Forêt'vasion ».

Vous allez découvrir notre sentier pieds nus avec vos élèves lors d'une sortie scolaire à visée pédagogique.

La forêt est en effet un lieu d'apprentissage riche, permettant d'aborder de nombreux thèmes prévus dans le programme du cycle 1.

Mais une promenade pieds nus au sein de la forêt est en plus une aventure sensorielle hors du commun.

Afin de compléter votre visite, nous mettons à votre disposition ce dossier pédagogique, composé de fiches explicatives et ludiques, qui permettra aux élèves de votre classe d'approfondir leurs connaissances.

Vous trouverez dans les pages suivantes les renseignements utiles à l'utilisation du dossier et à la préparation de la sortie.

Vous remerciant de votre confiance, nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et de découvertes lors de votre sortie à Forêt'vasion.

L'équipe de Forêt'vasion

# Composition du dossier à destination des élèves

Le dossier à destination des élèves de cycle 1 est composé de 3 parties.  
Dans chacune de ces parties, des fiches de travail vous permettront de guider les élèves dans l'acquisition de connaissances en lien avec la forêt.

- **Partie 1 : Les cinq sens**
  - Fiche 1 : Les 5 sens
  - Fiche 2 : La vue
  - Fiche 3 : L'odorat
  - Fiche 4 : Le toucher
  - Fiche 5 : L'ouïe
  - Fiche 6 : Le goût
  
- **Partie 2 : Les végétaux de nos forêts :**
  - Fiche 1 : L'arbre
  - Fiche 2 : L'arbre, un être vivant
  - Fiche 3 : L'arbre au fil des saisons
  - Fiche 4 : Les autres végétaux
  - Fiche 5 : Les fruits
  
- **Partie 3 : Les animaux de nos forêts :**
  - Fiche 1 : Les animaux de nos forêts
  - Fiche 2 : Les oiseaux
  - Fiche 3 : Les mammifères
  - Fiche 4 : Les insectes
  - Fiche 5 : Les reptiles
  - Fiche 6 : La chaîne alimentaire
  - Fiche 7 : Les cris des animaux
  - Fiche 8 : Les empreintes

Chaque fiche se compose d'un titre présentant le thème d'apprentissage, d'une définition et d'exercices sous forme d'ateliers ludiques, favorisant la réflexion et l'expression orale.

## Composition du dossier à destination des enseignants

Le dossier à destination des enseignants comprend :

- une partie « présentation du dossier »
- une partie « corrections »
- une partie « petits plus », constituée d'outils que vous pourrez utiliser en classe si vous le souhaitez.

# L'organisation de la sortie pour l'enseignant

Quelques petits conseils pour préparer la sortie et optimiser l'utilisation du dossier pédagogique :

## Avant la sortie

- Aborder avec les élèves le thème de la forêt, des animaux et des végétaux ; attirer leur attention sur l'importance de la forêt ;
- Prendre connaissance du contenu du dossier ;
- Mettre à disposition des enfants la documentation adaptée

## Pendant la sortie :

- Rappeler aux élèves les consignes, le déroulement, les règles de sécurité ;
- Compléter éventuellement certaines fiches choisies par avance avec les élèves ;
- Suivre le livret qui vous sera remis à votre arrivée ;
- Ramasser les feuilles nécessaires pour l'éventuelle constitution d'un herbier ;
- Attirer l'attention des élèves sur les différents végétaux que vous rencontrerez le long du sentier ;
- Lire les panneaux explicatifs ;

## Après la sortie :

- Utiliser le dossier pour compléter les connaissances acquises lors de la sortie. Il est possible d'utiliser les fiches :
  - Collectivement : lors d'un cours « classique ». L'enseignant demande à chacun des élèves de compléter les fiches de leurs dossiers et leur fournit ensuite la correction.
  - En petits groupes : afin de privilégier un travail collectif
  - Individuellement : chaque élève a une fiche à compléter. Il présentera ensuite son travail aux autres élèves lors d'un petit exposé sur le thème de la fiche concernée.
- Vérifier les connaissances acquises.

# Corrections

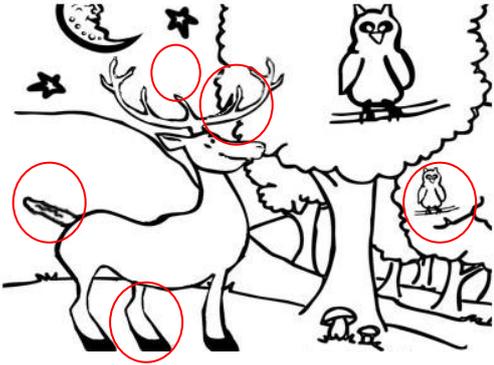
## Partie 1 : Les cinq sens

### Fiche 1 :

Pour décrire l'arbre, nous utilisons ce que perçoivent nos yeux, nos oreilles, notre nez, notre bouche et notre peau.

C'est grâce à eux que tu as pu découvrir la forêt.

### Fiche 2 :



### Fiche 3 :

La menthe : on peut la trouver dans la glace à la menthe, le couscous, le thé ;

Le persil : on peut le trouver dans les escargots, les salades et de nombreuses préparations de légumes

Le laurier : on l'utilise généralement pour parfumer les viandes en sauce et ragouts.

### Fiche 4 :

Doux : plumes, laine, fourrure

Lisse : cuir, liège

Rugueux : toile de verre, crin de cheval

### Fiche 5 :

/

### Fiche 6 :

Noisette, noix, cacahuète, amande.

## Partie 2 : les végétaux de la forêt

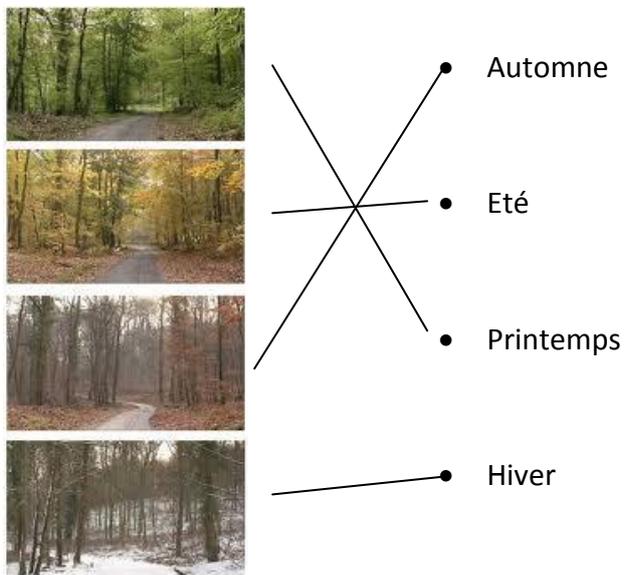
### Fiche 1 :

Les différentes parties à citer sont : les racines, le tronc, les branches, les feuilles.

### Fiche 2 :

Les éléments à barrer sont : la voiture, le crayon, les outils, le caillou

### Fiche 3 :



### Fiche 4 :

Le coquelicot est rouge.

Le fruit du chêne est le gland.

Les noisettes viennent du noisetier.

La fleur qui porte bonheur est le muguet.

### Fiche 5 :

Les fruits à entourer sont : la pomme, les cerises, la fraise, la poire, les abricots, la framboise, la groseille.

## Partie 3 : les animaux de la forêt

### Fiche 1 :

Les animaux qui vivent dans nos forêts sont : la fourmi, la biche, le sanglier, la coccinelle, le lièvre, l'oiseau, la souris, le renard, le blaireau.

Les animaux sur les images sont : un écureuil, un sanglier, un cerf ;

### Fiche 2 :

3 noms d'oiseaux : l'hirondelle, le pigeon, la tourterelle, la mésange, le corbeau, l'étourneau, etc.

Un oiseau qui ne vole pas : la poule, l'autruche, le manchot, l'émeu.

Le rouge gorge :



L'habitat de l'oiseau s'appelle le nid. Pour le fabriquer, il utilise ce qu'il trouve dans son environnement : brindilles, herbes, mousses, feuilles, plumes.

### Fiche 3 :

Le lièvre, la hase, le levraut

Le sanglier, la laie, le marcassin

Le cerf, la biche, le faon

Le renard, la renarde, le renardeau

### Fiche 4 :

/

### Fiche 5 :

/

### Fiche 6 :

Les biches mangent de l'herbe.

Les animaux qui mangent de l'herbe sont des herbivores.

Les renards mangent de la viande (des autres animaux).

Les animaux qui mangent de la viande sont des carnivores.

Les sangliers mangent des fruits, de la viande, des céréales (maïs), des racines.

Les animaux qui mangent de la viande et des végétaux sont des omnivores.

Relie chaque animal à sa proie :

Le renard : le lièvre

L'oiseau : le ver de terre

La chouette : la souris

**Fiche 7 :**

La chouette ulule, le sanglier grommelle, l'oiseau pépie et la souris chicotte.

**Fiche 8 :**

Le sanglier

Le renard

L'oiseau

# Les petits plus

# Fable de La Fontaine

## LE CORBEAU ET LE RENARD

Maître Corbeau, sur un arbre perché,  
Tenait en son bec un fromage.  
Maître Renard, par l'odeur, alléché,  
Lui tint à peu près ce langage :  
Et bonjour, Monsieur du Corbeau,  
Que vous êtes joli ! que vous me semblez beau !  
Sans mentir, si votre ramage  
Se rapporte à votre plumage,  
Vous êtes le Phénix des hôtes de ces bois.  
À ces mots le Corbeau ne se sent pas de joie,  
Et pour montrer sa belle voix,  
Il ouvre un large bec, laisse tomber sa proie.  
Le Renard s'en saisit, et dit : Mon bon Monsieur,  
Apprenez que tout flatteur  
Vit aux dépens de celui qui l'écoute.  
Cette leçon vaut bien un fromage sans doute.  
Le Corbeau honteux et confus  
Jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus.

# Conte

## Roro le hérisson

*Un hérisson revêche et renfrogné va enfin laisser tomber sa mauvaise humeur, grâce à l'intervention de petites fourmis. Celles-ci, malgré son désaccord, grimpent sur son ventre et organisent une grande fête au milieu de ses piquants.*

*De quoi lui déclencher des chatouilles qui vont le faire rire, mais rire...et rire encore !*

Il était une fois dans une forêt, un petit hérisson qui s'appelait Roro. Il n'avait pas d'amis, car chaque fois qu'on venait le chercher pour jouer, il disait :

- « J'ai pô envie » , et il tournait le dos, tout en sortant ses piquants, pour ne plus qu'on l'embête.

Il était toujours bougon.

L'autre fois, c'était des enfants lapins qui en passant, l'avaient invité à s'amuser avec eux.

- « J'ai pô envie » dit-il en se mettant en boule.

Un autre jour, c'était de petits oiseaux qui piaillaient gaiement et qui lui dirent :

- « Allez Roro, viens rigoler avec nous, la forêt c'est super, on peut jouer à cache-cache... ! »

-« J'ai pô envie » répétait Roro en se hérissant.

Et puis un jour vint une fourmi, du nom de Mimi, qui s'approcha de Roro en dansant et en chantant :

- « Wap-wap, youp-youp hey ! Bip-bip, couloucou, hey ! Hey, Roro, tu viens faire la fête avec mes copines et moi ? »

- « J'ai pô envie » lui dit Roro en se détournant et en montrant son dos.

La petite fourmi ignora sa réponse et tout en chantant, grimpa en rythme le long d'un de ses piquants.

- « Hey, ouey, tchoey, hop, hip, hop !

La voilà arrivée maintenant tout en haut du piquant. D'un bond, elle atterrit directement sur la peau de du dos de Roro.

- « Génial l'ambiance ! Waouh ! Ton dos est chouette Roro ! »

Et elle se promena en se trémoussant et en chantant à tue-tête :

-«You-you, bidou-you, bidou-bidou, wey ! »

- « Arrête, tu me chatouilles ! » rouspéta Roro.

Mais la fourmi n'entendit pas et continua son exploration du dos de Roro.

Puis, elle siffla et invita toutes ses copines à venir la rejoindre.

Bientôt le dos de Roro fut couvert de petites fourmis, qui dansaient frénétiquement en s'amusant comme des folles.

Roro n'en pouvait plus, il avait beau tendre et détendre ses piquants, se rouler par terre, les houspiller. Rien n'y faisait. Elles s'accrochaient à son dos, et, pire, cela semblait les exciter davantage !

Il sentait chacun de leurs petits pas sur sa peau et puis, soudain, à son grand étonnement, des petits « Hi-Hi » commencèrent à sortir de sa bouche.

Ils devinrent plus rapprochés et plus enflés, et se transformèrent bientôt en une immense cascade de rires qu'on entendit dans toute la forêt.

- «HA-HA-HA, HO-HO-HO, HI-HI-HI, HOU BOUH, ça me chatouille, HO-HO-HO, OUF-OUF-OUF... »

Roro n'arrivait plus à s'arrêter. Il était secoué, agité, ballotté...Pendant cinq longs jours et cinq longues nuits entiers, il rit, rit, rit et rit encore !

Enfin, au sixième jour, il arriva à reprendre un peu de son souffle et à calmer son ventre. Un grand sourire illuminait son visage et ses yeux pétillaient de gaieté.

Les fourmis étaient parties, seule restait Mimi, se balançant nonchalamment sur un des piquants, les yeux mi-clos.

- «Hein, qu'elle est belle la vie, Roro ? »

- «Oh pour ça ouais ! » dit Roro.

Et il décida de partir dans la forêt à la découverte des bonheurs du monde !

## Activités manuelles

### Bricolage :

Avec une coquille de noix, vous pouvez fabriquer :

Une tortue



Une coccinelle



Un papillon



### Peinture :

La peinture avec les mains pour favoriser l'éveil sensoriel :



### Collage :

Après un ramassage de feuilles dans la cour ou en forêt :



# Jeux et expérimentation motrice

## Mimes :

Imiter le cri et le déplacement d'un animal de la forêt pour le faire deviner à ses camarades. Celui qui trouve prend la place de celui qui imite.

Il est possible d'utiliser les cartes jointes pour tirer au sort l'animal à imiter.

## Devinettes :

Découper les grilles d'images jointes sous forme de carte.

Un élève tire une carte au hasard. Les autres doivent deviner de quoi il s'agit en posant des questions à l'élève qui détient la carte. Il ne peut répondre que par oui ou non.

Ex : S'agit-il d'un fruit ? S'agit-il d'un animal ? Est-il herbivore ? Etc.

## Qui suis-je ?

Coller une image d'animal des grilles jointes sur le front de chaque enfant.

Chacun doit deviner de quel animal il s'agit en posant une question à chaque camarade. Les réponses ne peuvent être que oui ou non.

La dernière question est forcément « suis-je un ..... ? »

## Quel est mon arbre ?

A réaliser en extérieur.

Les élèves se mettent par deux. Chacun à son tour va être le guide puis l'aveugle.

L'aveugle doit fermer les yeux. Le guide l'emmène jusqu'à un arbre en le tenant par la main. L'aveugle touche sur son chemin les éléments qui l'entourent pour se repérer.

Le guide ramène ensuite l'aveugle au point de départ.

L'aveugle doit retrouver l'arbre où le guide l'avait conduit grâce aux autres sens que la vue...

## Qu'ai-je touché ?

Les élèves se mettent par 2.

L'un aura les yeux bandés et l'autre le guidera tout au long du parcours qu'il choisira.

Au fur et à mesure que le guide avance avec son aveugle, il lui fera toucher des éléments.

Revenus au lieu de départ, les aveugles enlèvent leur bandeau et doivent retrouver tous les éléments touchés dans le bon ordre.

## Images pour les jeux

