



Découvrir notre environnement

L'environnement qui nous entoure

La biodiversité en jeu

Niveau scolaire :
Cycles 2 et 3

Enseignements
concernés:
**Questionner le
monde
Sciences et
technologie**

Au programme :

- Questionner le monde du vivant
- Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent

Compétences travaillées :

- S'approprier des outils et des méthodes
- Se situer dans l'espace et le temps

Objectifs généraux : Apprendre à nommer les différentes parties de l'arbre, identifier les espèces qui vivent autour de l'arbre, comprendre le comportement de l'écureuil en automne et en hiver, et reconnaître quelques espèces de résineux et d'arbres à feuilles caduques.

Déroulé de l'atelier :

L'atelier dure 1h.



Quatre jeux sont mis en place simultanément.

Le premier jeu de plateau, la « **Course à l'arbre** », permet aux élèves d'identifier les différentes parties de l'arbre, des racines aux fruits. Le but du jeu est de reconstituer le plus vite possible son arbre en évitant les pièges disséminés tout au long du parcours.

Le deuxième jeu intitulé « **Ecosystème** » permet de situer les animaux vivant aux abords de l'arbre, que ce soit entre ses racines, au creux du tronc ou encore dans son feuillage.

Le troisième jeu de plateau intitulé « **Cache noisette** » est un focus sur le comportement des écureuils. Il s'agit là de se mettre dans la peau d'un écureuil et de ramasser des noisettes en automne pour les cacher et les manger en hiver.

Le dernier jeu, les « **10 familles** », est un jeu de 7 familles revisité qui permet d'apprendre à reconnaître différentes espèces d'arbres. Le but du jeu est de former les familles d'arbres en assemblant les fruits, les feuilles ou les épines, l'écorce et le nom de l'arbre correspondant.

Tarifs : 3 euros par élève ; forfait 30 euros pour un groupe de moins de dix élèves.