

Ferme

Module : Jeu de piste des odeurs

Saison

Printemps

Intervenant

Marie

Âge

6 ans et +

Lieu

Le village et
la cour

Objectifs

- 1 Différencier** l'habitat des animaux sauvages des animaux domestiques
- 2 Découvrir** différents habitats d'animaux sauvages
- 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

Préparation

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

Organisation

But	Déroulement	Finalité	Drama
Retrouver les odeurs de chaque équipier (une équipe = un animal) réparties dans la cour.	<ul style="list-style-type: none">• 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 équipier (5) correspondant à l'habitat de l'animal• Chaque équipe part dans la cour pour remplir sa fiche de route	Les équipes font l'inventaire des différents habitats de l'animal qu'il représente et proposent des moyens pour sauvegarder ses lieux indispensables à sa survie	Cinq équipes (fourmis, chenilles, araignées, mouches, scarabées) doivent retrouver leurs différents habitats à l'aide de leur odorat.

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)
- 5 Retour final** de chaque équipe