Titre du projet pédagogique :
"Les Animaux des bois d'à côté de chez moi"

1- Contexte
2- Public cible
3- Durée et organisation
4- Objectifs pédagogiques cycle 1
5- Objectifs pédagogiques cycle 2
6- Ressources nécessaires
7- Déroulement et propositions cycle 1
8- Déroulement et propositions cycle 2

---

1. Contexte et justification

Les enfants sont souvent fascinés par les animaux sauvages. Ils connaissent leurs semblables domestiques ou encore ceux qui vivent aux 4 coins de la planète mais peu sont familiers avec ceux qui vivent là, dans la forêt, juste à côté de chez eux. Les connaître, c'est aussi découvrir à quel point ils nous ressemblent et, par extension, sensibiliser et protéger. Ce projet vise donc à éveiller leur curiosité, développer leur sens de l'observation et renforcer leurs connaissances sur le Vivant, tout en favorisant des compétences langagières, scientifiques et artistiques.

---

2. Public cible

Élèves de Cycle 1 et 2, en classe entière.
Adaptable en version courte (semaine de projet) ou longue (sur plusieurs semaines).

---

3. Durée et organisation

Format court : 1 semaine thématique avec ateliers tournants.
Format long : 1 à 2 séances par semaine pendant 6 semaines.
Séances en classe, mais possibilité de sortie en pleine nature.

---

4. Objectifs pédagogiques cycle 1 (PS-MS-GS)

- Identifier quelques animaux des bois.
- Développer le langage oral autour du lexique animalier.
- Aborder la notion de respect de la nature.
- Favoriser l’expression artistique et corporelle.
- Stimuler l’observation et l’exploration sensorielle.

---

5. Objectifs pédagogiques cycle 2 (CP-CE1-CE2)

- Reconnaître et nommer les principaux mammifères de nos forêts
- Décrire leur mode de vie (habitat, alimentation, déplacements).
- Connaître leurs spécificités.
- Enrichir le vocabulaire et la compréhension orale et écrite.
- Comprendre les interactions entre espèces et sensibiliser à l’équilibre et la préservation de la biodiversité.
- Stimuler l’observation et l’exploration sensorielle.
- Favoriser l’expression artistique et créative.

---

6. Ressources nécessaires

Livres jeunesse/documentaires.
Accès à Internet ou à des outils numériques (tablette, TNI).
Imprimés : cartes, étiquettes, jeux Wordwall intégrés à la page du projet.
Sortie en pleine nature
Matériel créatif

---

7. Déroulement et propositions cycle 1

A. Explorer le monde du Vivant, les objets et la matière :

- Installer une mangeoire, accrocher une pomme de pin tartinée de margarine et de graines et observer les oiseaux.
- Sentir des éléments naturels (bois, feuilles, terre, fleurs, herbe).
- Écouter des sons de la forêt (chants d'oiseaux, bruits d'animaux).
- Toucher les différentes textures de la forêt, les yeux ouverts puis les yeux fermés (différentes écorces, plumes, pierre, terre).

- Créer un coin nature dans la classe dans lequel chacun.e dépose un petit élément ramassé dans la nature.

B. Activités artistiques :

- Dessiner, peindre, colorier, modeler les animaux des bois.
- Créer des marionnettes d'animaux.
- Fabrication de « jumelles » en carton pour observer les oiseaux.
- Retourner la terre, planter et disperser quelques graines pour imiter le jardinier, le sanglier.
- Chanter des comptines sur les animaux avec un geste qui symbolise chacun d'eux.

C. Activités physiques :

- Mimer les déplacements des animaux (le mulotage du renard, le sanglier qui se roule dans la gadoue, le chevreuil qui court très vite mais en silence, l'écureuil qui saute…)
- Chanter des comptines sur les animaux avec un geste qui symbolise chacun d'eux.
- Parcours de motricité qui imite les galeries souterraines du blaireau.
- Memory et puzzles

8. Déroulement et propositions cycle 2

A. Exploration :

- Lecture d'albums et de documentaires (exemple : le magazine La Salamandre Junior, National Géographique KIDS, Ecoute les animaux parler…)
- Visionnage de courtes vidéos (exemple : C'est pas sorcier, La minute nature sur Youtube…).
- Premiers jeux interactifs Wordwall : "Qui suis-je ?", "Où je vis ?", etc. (v. QR code page 46)
- Aborder les notions de *famille* et de *classe* du *règne* animal (dont nous, humain.e.s faisons partie).
- Réflexion philosophique sur le spécisme.

B. Observation / manipulation :

- Identifier les empreintes d’animaux / réaliser des moulages
- Enregistrer des chants d’oiseaux / les identifier (exemple : l’application Bird net)
- Classer les animaux herbivores/omnivores/carnivores
- Classer les animaux par taille et poids
- Installation d’une mangeoire et prise de notes/dessin dans un carnet d’observation pendant plusieurs jours.

C. Production :

- Imaginer des devinettes sur les animaux.
- Imaginer de courtes histoires sur les animaux.
- Prendre des photos lors d’une sortie nature et créer une exposition
- Ecrire des haïkus
- Construire un nid pour hérisson
- Réalisation d’un carnet d’explorateur.trice.
- Enregistrement des capsules audio dans lesquelles les élèves présentent un animal
- Réfléchir sur les « engagements » de chacun.e en tant que gardien.ne de la nature

---