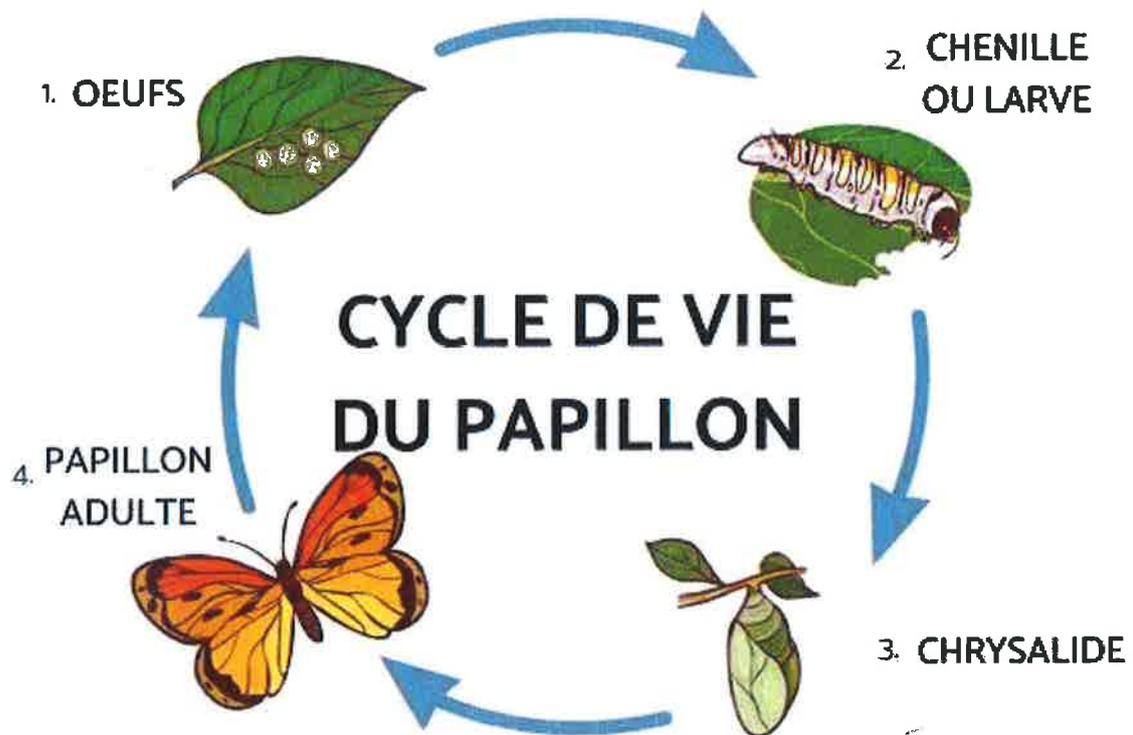


Travail de fin de formation

Le cycle du papillon...

...De l'œuf au papillon, histoire d'une métamorphose.



SANDRA FOURMARIER, FAN 2023

Table des matières

1 Grille de présentation du module d'animation

- 1.1 Cahier des charges
- 1.2 Préparation
- 1.3 Fil rouge général
- 1.4 Tableau des séquences
- 1.5 Itinéraire, plan...

2 Fiches animation

- 2.1 Histoire
- 2.2 Ponds ton oeuf
- 2.3 Comptine
- 2.4 Cache cache chenille
- 2.5 La chrysalide
- 2.6 Le grimage
- 2.7 Course relais du temps qui passe
- 2.8 Le jardin idéal (mission papillon)
- 2.9 Retour dans notre monde

3 Informations complémentaires

- 3.1 Pré-requis du module
- 3.2 Organisation du module
- 3.3 Prolongements possibles

4 Sources

- 4.1 Sources internet
- 4.2 Sources écrites

1. Grille de présentation d'un module d'animation.

1.1 Cahier des charges :

- Objectif général

Faire découvrir le cycle de vie d'un papillon, ainsi que ses besoins à chaque stade de son évolution.

Comment faire pour aménager au mieux son jardin pour les accueillir ?

- Thème de l'animation : Le papillon, son cycle de vie, son habitat et ses besoins alimentaires à chaque stade

- Niveau : 5/7 ans

- Nbre participants : 12 à 14

- Unité de lieu (site) : prairie, zone boisée, haies.

- Durée du module d'animation : +- 2h15

- Nombre d'animateurs pour le module : 1

- Budget :

* 12 boules de polystyrène 1€ pièce (12 €)

* Des pochettes de plastification A 3. --+0.15 € pièce *20= 3€

* Photocopies couleurs.

* velcro (pastilles) . +- 4€

*tee-shirt de récupération, couvertures, plaids, bâches =0€

- Échéance de conception du module : 2/09/23

1.2 Préparations.

- En cas de pluie, une bâche pour s'abriter et une autre à poser par terre.
- Préparer la peinture à l'argile.
- Préparer les 3 ou 4 supports « Jardin idéal »
- Préparer les vignettes « mission papillons » (indice du Jardin idéal)
- Toutes les vignettes et images reprises dans le matériel de chaque fiche.
- Horloge du cycle, lignes du temps.
- Coffre ou sac avec les tee-shirt.
- Coller les velcro pour l'activité « ponds ton œuf ».

1.3 Fil rouge général.

- Réaliser la « mission papillons », récolter à chaque activité des indices qui permettront, une fois tous rassemblés, d'aménager le « Jardin idéal » pour accueillir les papillons en vivant chaque étape du cycle du papillon, en se mettant dans la peau de l'animal et ce à chaque stade de son évolution.
- On commence par raconter une histoire qui se termine par la « **mission papillons** ». On va grâce à la première partie de la comptine, recevoir un œuf de papillon, première étape de son cycle. Il va falloir le placer en lieu sûr afin qu'il éclore (ponds ton œuf), on y apprendra les dangers qui le guettent.

Ensuite, grâce à la comptine, on va se transformer en chenille et essayer d'échapper aux prédateurs en trouvant une stratégie (cache-cache chenille).

Avec la 3^{ème} partie de la comptine, on va se changer en chrysalide et voir que ce n'est pas facile d'émerger en toute sécurité.

La dernière partie de la comptine va nous changer en papillon, dernière étape de la métamorphose (grimage).

Pour terminer, on va reconstituer tout le cycle du papillon pour en appréhender sa chronologie (course relais du temps qui passe).

On aura alors tous les indices pour réaliser la « **mission papillons** », dernière page du livre (le Jardin idéal).

Après avoir terminé cette mission, il sera temps de revenir à la réalité (retour dans notre monde) et de partager tout le savoir acquis avec d'autres personnes.

1.4. Tableau des séquences

Séquences	Objectifs spécifiques POURQUOI ?	Messages QUOI ?	Moyens d'animation COMMENT ?	Moyens d'apprentissage APPROCHE ?	Rythme	Durée + Lieu	Matériel	Compétences exercées
1.Histoire	Introduire le thème et la recherche	Cycle de vie du papillon	Livre et marionnette	imaginaire	calme	20 minutes, canapé forestier	Le livre et la marionnette	/
2.Ponds ton œuf.	Trouver la plante hôte spécifique à l'espèce de papillon pour y pondre son œuf, éviter les dangers.	Message : les dangers naturels sont un régulateur acceptable, mais les nuisances humaines mettent en péril les papillons par actions chimiques(pesticides)et des mécaniques. Destruction du milieu,... Prendre conscience des	Jeu collectif en 2 étapes.	Kinesthésique	dynamique	20 minutes, prairie bordée de haies.	<ul style="list-style-type: none"> • Boules de polystyrène munie de velcro • Fiches papillon/chenille/plante. • Grandes images, plante hôte avec velcro. • Tableau indicateur pour y mettre les résultats. • Pistolet à eau, fausse cisaille, couronne de plumes 	/

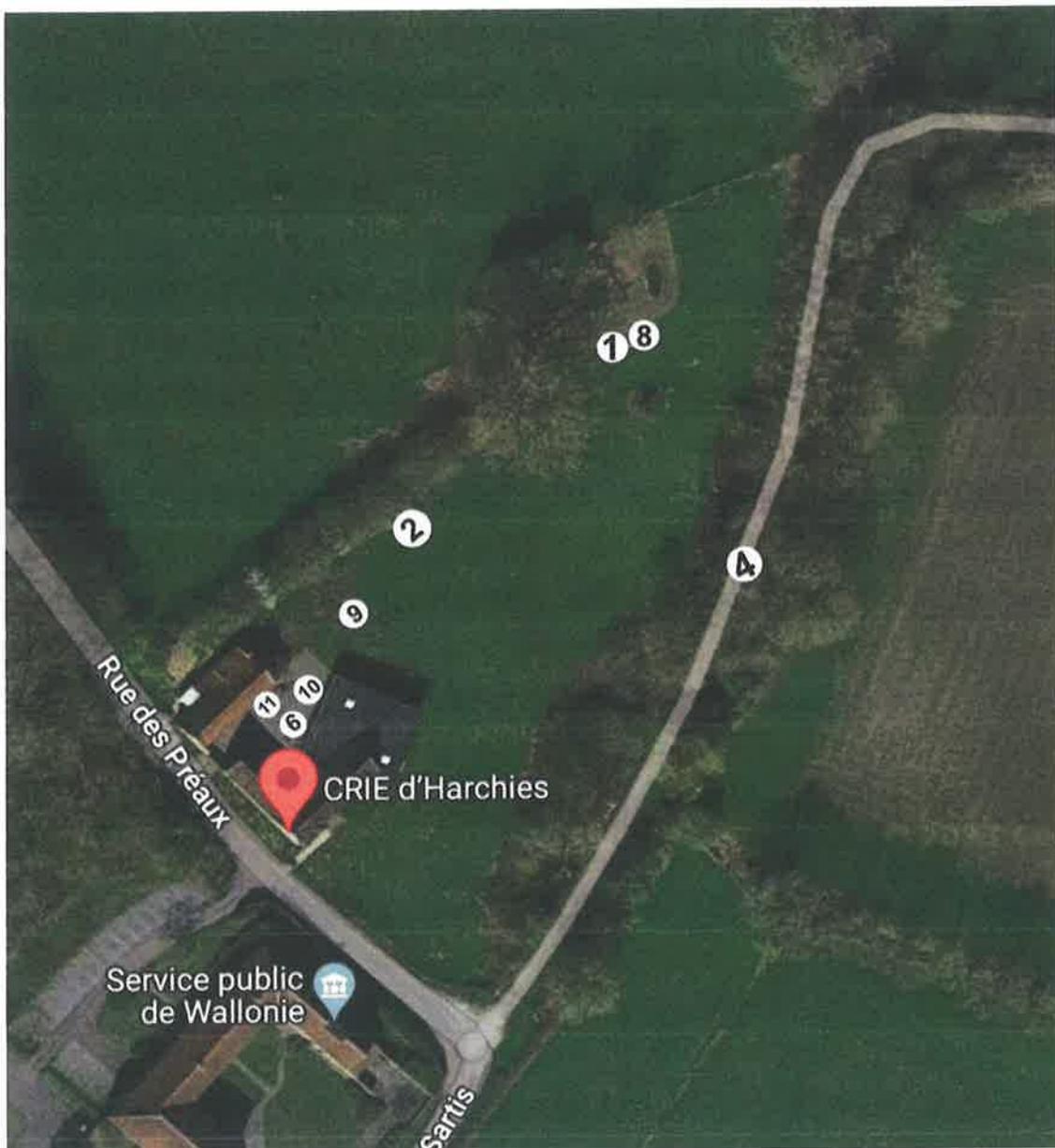
		besoins des chenilles(habitat et nourriture).						et bonnet de grenouille.	
3. Comptine 2 ^{ème} partie	Se transformer en chenille.	C'est la 2 ^{ème} étape du cycle du papillon.oeuf->chenille.	Comptine	Rituel, imaginaire.	Calme	5 minutes, allée de chasse ou endroit avec cachette			/
4. Cache-cache chenille	Se cacher des prédateurs	Découvrir la/les stratégies des chenilles pour échapper aux prédateurs.	Jeu	Stratégique	Actif	20 minutes, allée de chasse ou endroit avec cachette	<ul style="list-style-type: none"> • Vieux tee-shirt colorés et couleur nature (camouflage) • Un chrono. • Une couronne de plumes. 		/
5. comptine,3 ^{ème} partie.	Se transformer en chrysalide.	C'est la 3 ^{ème} étape de la métamorphose, chenille->chrysalide.	Comptine	Rituels, imaginaire.	Calme	5 minutes, prairie			/
6. La chrysalide	S'enfermer dans sa chrysalide et en sortir.	L'émergence est un moment compliqué et dangereux.	Démarche motrice individuelle.	Imaginaire, agilité au sol.	Semi-actif.	10 minutes, endroit plat, prairie.	Plaids/couvertures		/
7. Comptine 4 ^{ème} partie	Une fois sortie de sa chrysalide, le papillon doit encore attendre pour devenir un adulte accompli.	C'est la 4 ^{ème} étape de la métamorphose, une fois sorti, le papillon doit encore étendre et	Comptine	Rituel, imaginaire	Calme	5 minutes, prairie.			/

8. Grimage	Devenir un papillon adulte qui peut enfin voler.	Message : les papillons de jour sont colorés et ont des ailes aux dessins symétriques qui non seulement font leur beauté mais qui transmettent également des messages (couleurs qui indiquent leur toxicité) ou font peur (œil du paon du jour).	Grimage à l'argile colorée et diluée (peinture épaisse).	Artistique	Calme, à semi-actif	15 à 20 minutes, canapé forestier ou tout autre endroit où l'on s'assoit.	<ul style="list-style-type: none"> Argile colorée et diluée, peinture semi-épaisse. Fiches avec 2 modèles de papillon selon la fiche (en binôme) Pinceaux, éponges,... Miroir. 	
9. course relais qui temps passe.	Accomplir le cycle du papillon en tournant les aiguilles des horloges. Sur le cadran les 4 étapes. Replacer chronologiquement les images sur une ligne du temps orientée.	Le cycle du papillon est immuable, c'est toujours la même chronologie. Il doit être entièrement accompli pour perpétuer l'espèce. La métamorphose	Jeu de course relais en équipe.	Kinesthésique, scientifique.	Très dynamique.	10 minutes, endroit plat, prairie.	<ul style="list-style-type: none"> 2 à 3 horloges selon le nombre. Ligne chronologique. Vignette avec sur chacune d'elle une étape du cycle (une ou 2 par enfant). 	

10. Le jardin « idéal ».	Placer les vignettes pour organiser le jardin « idéal » afin d'accueillir œuf, chenille et papillon.	Les écosystèmes doivent être préservés pour que la biodiversité (animale et végétale) puisse s'y épanouir et s'y développer.	Puzzle	Réflexive, écologique	Calme à semi actif	10 à 15 minutes, cour du CRIE, ou tout endroit plat et sec.	<ul style="list-style-type: none"> • Vignettes avec des éléments du jardin (indices récoltés). • Images A3 pour y placer les éléments du jardin « idéal ». • Pâte à fixer. 	
11. Retour dans notre monde.	Quitter le monde imaginaire des papillons.	Redevenir nous-même, des êtres humains.	La comptine entière.	Rituel	Calme	10 minutes max, cour CRIE ou endroit plat (dîner).	Le dîner	
Conclusion	Protégeons les papillons.	Les écosystèmes sont en danger à cause de l'action humaine, il faut préserver la biodiversité.						/

1.5 plan (si activité donnée au CRIE)

- 1- Histoire
- 2- Ponds ton oeuf
- 4- Cache cache chenille
- 6- Chrysalide
- 8- Grimage
- 9- Course relais du temps qui passe
- 10- Le jardin idéal (mission papillon)
- 11- Retour dans notre monde



Titre de l'activité :

2.1 Histoire

Auteurs : * Fourmarier Sandra

*Livre « La petite chenille » de Suzanne Fossey, collection cycle naturel, édition 1-2-3 soleil.

Catégorie : enfants

Age conseillé : 5 à 7 ans

Nombre de participants : 12 à 14

Lieu : endroit sec où l'on peut s'asseoir en cercle

Durée : 20 minutes

Type d'approche : imaginaire

Objectif : Apprendre le cycle de vie du papillon, son mode de vie et ses besoins. Introduire le thème du module et le fil rouge .

Message(s) : Trouver ce que l'on peut mettre en place pour protéger les papillons, leur rendre la vie plus « facile » en aménageant un jardin « idéal ». Introduire la « mission papillon ».

- 1. Mise en situation et motivation:** Les enfants s'installent confortablement en cercle autour de l'animatrice. –« Ce matin, j'ai entendu du bruit qui venait de mon sac. , comme une petite voix étouffée. Alors je l'ai ouvert et là...SURPRISE ! Un papillon, un magnifique Machaon.Voulez-vous que je vous la présente ? ». Marionnette de Machaon : « Bonjour les amis, je m'appelle Celestia... ».
- 2. Déroulement :** La marionnette raconte son histoire, à travers les pages du livre. Elle explique sa vie, les différentes étapes du cycle du papillon, sa rencontre avec son compagnon... mais elle a problème, elle ne trouve pas d'endroit sûr pour pondre ses œufs. Elle nous demande de l'aide. Pour cela, il faut s'initier à la vie de papillon et vivre toutes les étapes de la métamorphose pour pouvoir accomplir la « mission papillon ».

3. Fin du jeu :

1^{ère} partie de la comptine pour commencer le cycle, déposer l'œuf et entamer la « mission papillon », le jardin « idéal ».

On reçoit un indice.

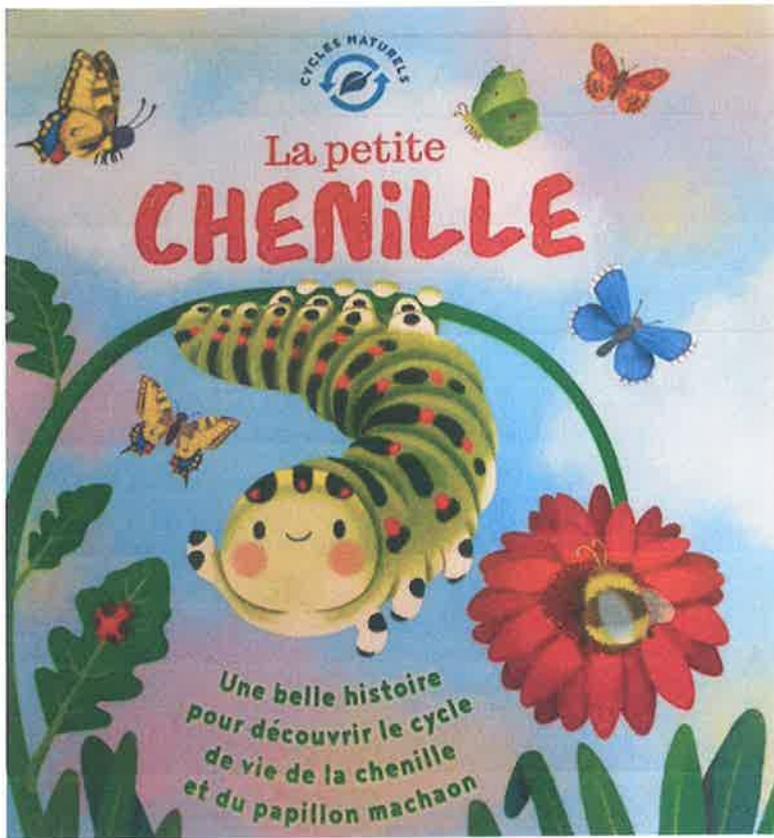
Conseils :

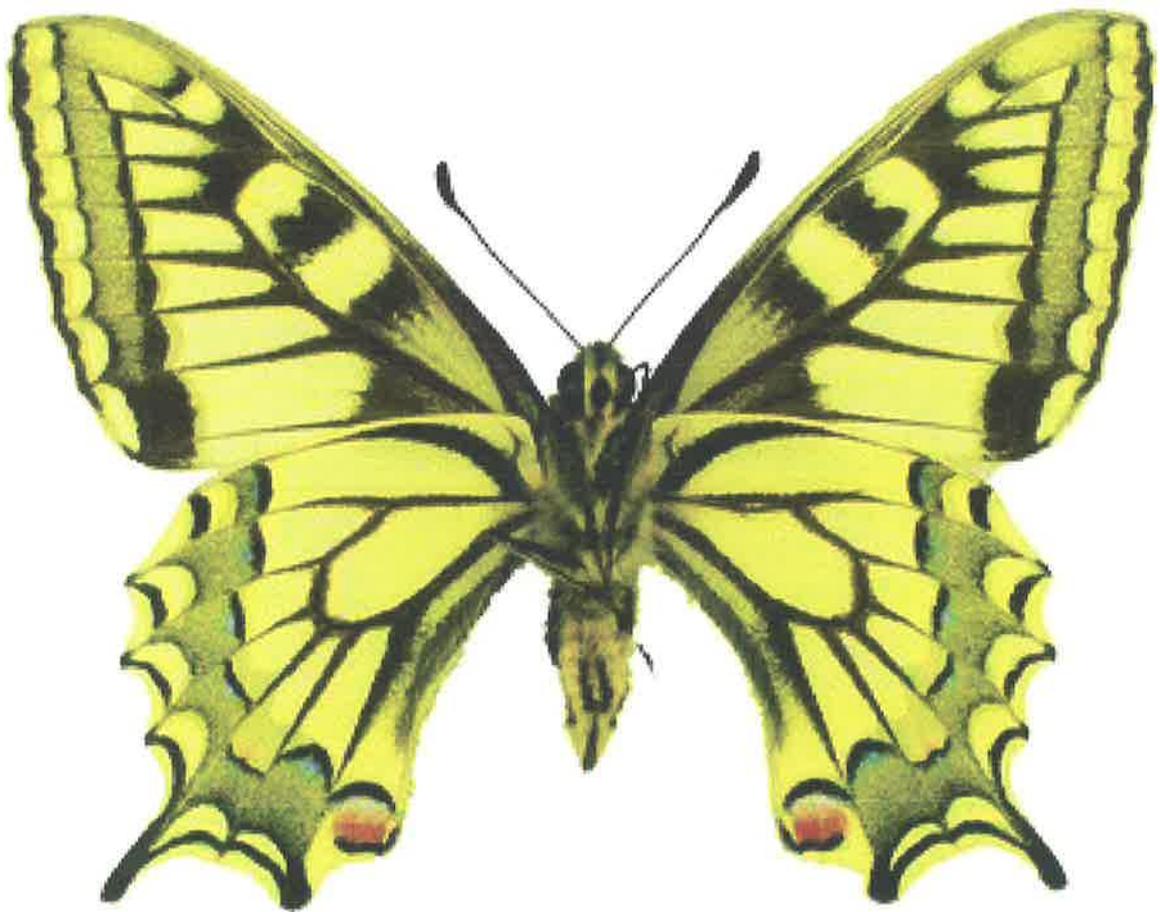
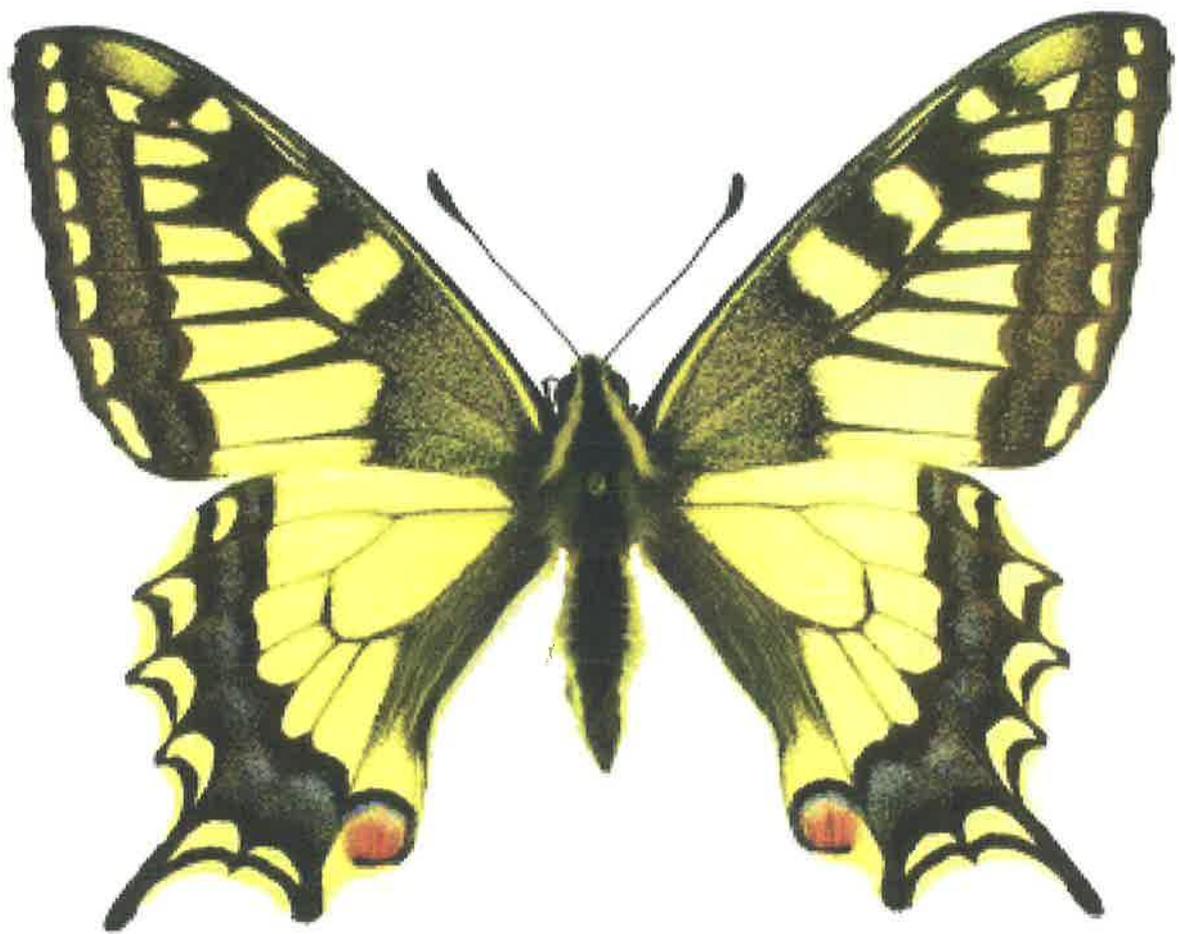
- Bien connaître le texte, être très expressive et manipuler la marionnette.

Matériel

- Livre « La petite chenille » de Suzanne Fossey, collection cycle naturel, édition 1-2-3 soleil.
- La marionnette

4. Annexes





© Josef Dvořák

Titre de l'activité :

2.2 Ponds ton œuf.

Auteur: Fourmarier Sandra

Catégorie : enfants

Age conseillé : 5 à 7 ans

Nombre de participants : 12 à 14

Lieu : prairie bordée de haies non épineuses

Durée : 20 minutes

Type d'approche : kinesthésique

Objectif : Comprendre que le papillon a besoin d'une plante hôte spécifique pour y pondre ses œufs. Le papillon est soumis à des dangers naturels (prédations...) et à l'action humaine (aller placer son œuf sur sa plante hôte en évitant les dangers).

Message(s) : Les dangers naturels sont un régulateur acceptable et compensable, mais les nuisances humaines mettent en péril les papillons par actions chimiques (pesticides) et mécaniques. Destruction du milieu, ... Prendre conscience des besoins des chenilles (habitat et nourriture).

1. Mise en situation et motivation :

Les enfants reçoivent un œuf et se mettent en cercle pour écouter les consignes.

Nous sommes des papillons, nous devons aller déposer notre œuf sur la bonne plante hôte pour qu'il se développe et devienne une chenille.

2. Déroulement :

Les enfants sont assis en cercle.

Chacun reçoit un œuf, et une fiche qui lui indique quel papillon il est et sur quelle plante il doit déposer son œuf.

Sur la haie, des images A3 des plantes sont accrochées. On explique les consignes et on rappelle les règles de sécurité.

Etape 1 : (les prédateurs naturels, un oiseau , une grenouille)

Les enfants doivent courir pour aller déposer leur œuf en essayant d'échapper aux prédateurs naturels. On réalise le jeu plusieurs fois. A la fin de

la séquence, on compte les œufs qui ont été déposés et on reporte les résultats dans un tableau.

Règle du jeu :

- Touché par un prédateur, le papillon est mangé. L'enfant doit revenir sans déposer son œuf.
- Un aller-retour à chaque partie (dès que l'enfant revient, il a terminé sa partie).

Etape 2 : (prédateurs naturels + actions humaines, un oiseau, une grenouille, un jardinier qui traite son jardin (pistolet à eau), un jardinier qui débroussaille (fausse cisaille) et qui enlève des fiches plantes).

Les enfants doivent courir pour aller déposer leur œuf en essayant d'échapper aux dangers. (plus de danger et moins de plantes).

On réalise le jeu plusieurs fois, on compte les œufs déposés et on reporte les résultats dans le tableau.

Règle du jeu :

- Touché par un prédateur, le papillon est mangé. L'enfant doit revenir sans déposer son œuf.
- Touché par le produit, le papillon est malade. Il se déplace à cloche-pied.
- Le jardinier débroussaille, il n'y a plus assez de plantes pour y déposer son œuf (plus assez de velcro pour le nombre d'œufs).L'œuf tombe à terre, il ne donnera pas de chenille.
- Un aller-retour à chaque partie (dès que l'enfant revient, il a terminé sa partie).

3. Fin du jeu :

On regarde et on compare les résultats notés dans les tableaux.

On constate que l'action humaine a un impact beaucoup plus élevé sur le nombre d'œufs que lorsqu'il n'y a que les prédateurs naturels.

On reçoit un indice.

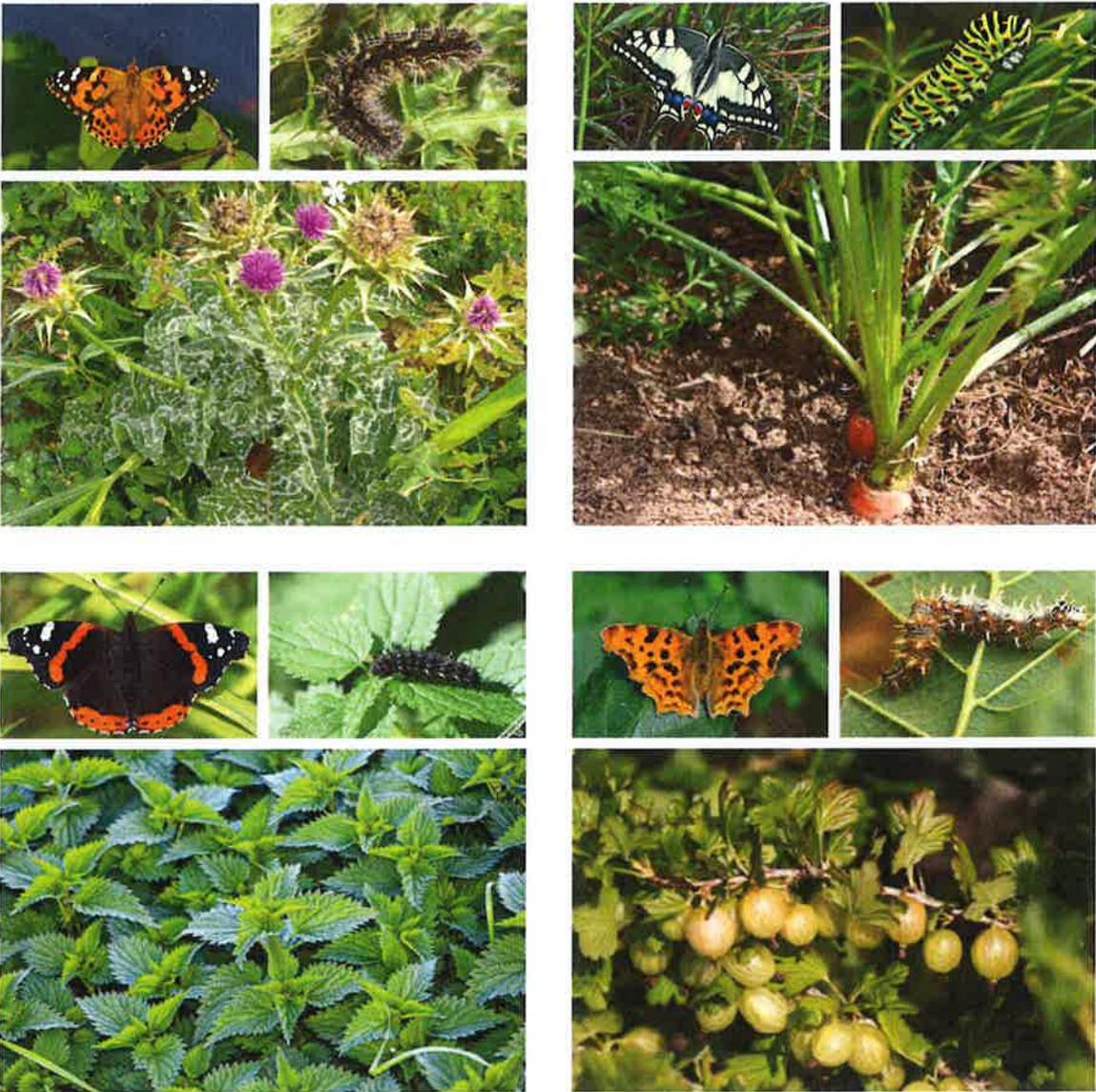
Conseils :

- On peut échanger les places des enfants qui jouent les prédateurs et les papillons au cour du jeu.
- Les plantes hôtes (fiche A3), ont été placées à l'avance sur les haies et sont bien visibles.
- On prend le temps de regarder les fiches papillon, chenille, plante.
- Il ne faut pas plus de velcro sur les fiches que le nombre d'œufs à déposer.

Matériel

- Boule de polystyrène avec velcro (un par enfant)
- Tableau pour noter les résultats.
- Fiches papillon, chenille, plante hôte.(3 ou 4 espèces max, fiches A5)
- Images des plantes hôtes A3, sur lesquelles il y a du velcro pour y attacher l'œuf.(même nombre de velcro que d'œufs à accrocher)
- Pistolet à eau, fausse cisaille, couronne de plumes, bonnet de grenouille.

4. Annexes











Titre de l'activité :

2.3 Comptine

**Auteur : écrite entièrement par
Fourmarier Sandra**

Catégorie : enfants

Age conseillé : 5 à 7 ans

Nombre de participants : 12 à 14

Lieu : varié

Durée : 5 à 10 minutes

Type d'approche : rituel, imaginaire

Objectif : Répéter la comptine, exécuter les gestes(rituels pour se changer en œuf, chenille, chrysalide, papillon). Cycle de vie du papillon.

Message(s) : Chaque morceau de comptine correspond à une étape du cycle de vie du papillon. Appréhender ce cycle et sa chronologie. Se métamorphoser.

1. Mise en situation et motivation :

Debout en cercle, on répète les paroles et on réalise les gestes après l'animatrice.(avec ou sans musique)

On va se transformer pour accomplir ou continuer la « mission papillon ».

2. Déroulement :

L'animatrice dit la première phrase et réalise le geste correspondant que les enfants répètent après elle.

Remarque : Il y a 4 phrases par couplet, 4 strophes qui correspondent chacune à une étape du cycle. Chaque strophe est prononcée en vue d'une transformation.

A la fin du module, la comptine sera dite en entier afin d'achever le cycle et de revenir à la réalité.

3. Fin du jeu :

Lorsque le couplet est dit, on est transformé en chenille, ou chrysalide ou papillon.

A la comptine complète, on redevient un enfant.

Conseils :

- Etre très expressive
- On peut éventuellement la chanter sur un refrain connu des enfants

4. Annexes=La comptine.

0. Ploc ploc ploc c'est quoi cette petite perle ?

C'est rond, ça ressemble à de la grêle.

Ploc ploc ploc , c'est tout beau tout neuf.

Mais regarde bien. C'est un petit œuf.

1. Toc toc toc . Qui est dans cet œuf ?

Est-ce un bœuf ? Non , c'est du bluf.

Toc toc toc. Est-ce une petite fille ?

Mais nooon, c'est une petite chenille !

2. Croque croque croque la petite chenille.

Elle cherche une jolie brindille.

Croque croque croque, tu t'accroches et tu te rides.

Pour te changer en chrysalide.

3. Flop flop flop joli papillon, sors de ton cocon.

Le temps passera, toi tu attendras.

Flop flop flop, ouvre tes ailes à fond.

Va s-y envoie toi, cherche le meilleur endroit.

Titre de l'activité :

2.4 Cache –cache chenille

Auteurs : Fourmarier Sandra

Librement inspiré et adapté du jeu de la chenille de jeunes et nature.

Objectif :

Comprendre que la chenille du papillon pratique le mimétisme comme moyen de défense passive(se cacher le mieux possible).

Message(s) :

Découvrir la stratégie des chenilles pour échapper aux prédateurs. Plus elles sont bien camouflées, plus elles ont des chances de survie.

1. Mise en situation et motivation :

Un enfant va jouer le rôle du prédateur. Les autres, celui de chenille. Les enfants sont debout en cercle, écoutent les consignes et les règles de sécurité.

Les petites chenilles doivent trouver un endroit et une méthode pour se cacher le mieux possible et échapper aux prédateurs.

2. Déroulement :

Ne pas expliquer tout de suite le message du jeu.

L'animateur explique qu'il y aura un prédateur et que les chenilles devront choisir un tee-shirt, l'enfiler et aller se cacher.

Le prédateur a 2 minutes max pour trouver un nombre de chenilles déterminé (3 ou 4 sinon indigestion). Il doit impérativement aller chercher les chenilles qu'il voit en premier, même si elles sont loin.

Catégorie : enfants

Age conseillé : 5 à 7 ans

Nombre de participants : 12 à 14

Lieu : allée de chasse, verger, hautes herbes

Durée : 20 minutes

Type d'approche : stratégie

Etape 1 :

Panaché de tee-shirt couleurs vives et de tee-shirt se fondant dans la nature.

Etape 2 :

Uniquement des tee-shirt aux couleurs qui se fondent dans la nature.

Règle du jeu :

L'animatrice compte jusqu'à 40 pour que les chenilles puissent se cacher.

On lance le chrono et le prédateur doit trouver et attraper la chenille qu'il voit en premier (c'est important) , même si elles sont loin, et les ramener près de l'animatrice.

A chaque fin de partie, on se regroupe pour voir qui a été attrapé et quel tee-shirt il portait.

Variante :

Selon l'âge et l'autonomie des enfants, le jeu peut se réaliser en 2 étapes comme décrit ci-dessus, ou en une seule étape (la première).

La variante présentée ici permet de se rendre compte qu'il est plus dur pour l'oiseau et qu'il dépense plus d'énergie pour trouver les chenilles qui sont bien camouflées.

3. Fin du jeu :

On compare les résultats des 2 étapes.

On constate que l'on remarque mieux les chenilles aux couleurs vives et qu'il est plus facile de les trouver rapidement.

On en déduit que la chenille a intérêt à se camoufler pour échapper aux prédateurs. Cette stratégie s'appelle le mimétisme.

On reçoit un indice.

- On peut inter changer les enfants au cour des parties pour jouer le rôle du prédateur.

Matériel

- Des vieux tee-shirt colorés et aux couleurs se fondant dans la nature.
- Un chronomètre.
- Une couronne de plumes.

4. Annexes : voir fiches jeunes et nature ASBL



JEUNES ET NATURE ASBL

Jeu « La chasse aux chenilles »

Objectif : découvrir les stratégies des chenilles pour échapper à leurs prédateurs

Approche : ludique

Age : de +/- 6 ans à 12 ans

Matériel : +/- 100 bouts de fils de laine : 50 de couleurs ternes (vert, brun) et 50 de couleurs vives (orange, jaune, rouge) et 5 paniers tressés

Lieu : un verger, une prairie avec des haies, une lisière de forêt

Nombre minimum de participants : 10

Durée : +/- 20 min.

Déroulement :

Ne pas commencer par expliquer l'objectif ou le but du jeu aux enfants !
Distribuer tous les bouts de laine aux enfants et leur demander de les placer sur des branches d'arbustes du terrain de jeu préalablement délimité en les déposant simplement (sans faire un nœud !) à leur hauteur.

Rassembler les enfants afin de former 5 groupes et leur expliquer le jeu :

Ils sont les parents d'oisillons affamés qui sont au nid (1 panier tressé à remettre à chaque groupe) et ils vont devoir ramener à leurs oisillons un maximum de chenilles (bouts de laine) en un minimum de temps. Comme ils sont des oiseaux, ils vont devoir prélever les chenilles comme eux, c'est-à-dire avec le bec (la bouche) et sans s'aider des ailes (les mains qui devront être tenues dans le dos durant tout le jeu !). De retour au nid, la chenille (bout de laine) doit être déposée dans le nid (panier) en ouvrant le bec (la bouche) pour la laisser tomber dans celui-ci. Si la chenille tombe à côté, elle est perdue !
Dès qu'une chenille est donnée en pitance aux oisillons (déposée dans le nid), il faut tout de suite repartir à la recherche d'une autre chenille et ainsi de suite ...
L'équipe gagnante sera celle qui aura ramené le plus de chenilles à ses oisillons !

Donner un timing de 10 minutes et lancer le jeu.

Durant le jeu, bien observer si des enfants ne trichent pas en s'aidant de leurs mains ou en ramassant une chenille tombée à côté du nid pour la placer à l'intérieur car la tentation sera grande !

Une fois le temps écoulé, rassembler les enfants et demander à chaque groupe de compter ses chenilles afin de déterminer l'équipe gagnante.

Demander ensuite à chaque groupe de compter le nombre de chenilles de couleurs ternes et le nombre de chenilles de couleurs vives et additionner les totaux de chaque catégorie.
Normalement, on constate que le nombre de chenilles aux couleurs ternes est inférieur à celles aux couleurs vives. Demander aux enfants s'ils ont une idée pourquoi ? Réponse attendue : car elles sont moins visibles et se confondent avec les couleurs des feuillages et branchages.
Demander enfin aux enfants s'ils ont une idée pourquoi alors il y a des chenilles avec des couleurs vives et recueillir leurs propositions.



Conclusions :

Voici les messages à faire passer auprès des enfants :

Pour échapper à leurs prédateurs, les chenilles adoptent différentes stratégies :

- *soit elles ont des couleurs ternes pour se confondre avec le support (vert des feuilles, brun des branches);*
- *soit elles ont des couleurs vives pour prévenir qu'elles sont potentiellement vénéneuses (rouge, orange, jaune);*
- *soit elles ont une forme et des couleurs leur permettant de passer pour quelque chose d'autre (brindille, fiente d'oiseau, bourgeons) --> ce dernier cas n'était pas repris dans le jeu !*

Voilà une belle entrée en matière pour partir maintenant avec les enfants à la recherche de vraies chenilles !

Titre de l'activité

2.5 La chrysalide

Auteur : Fourmarier Sandra

Objectif : Comprendre l'émergence d'un papillon(sortir de sa chrysalide).

Catégorie : enfants

Age conseillé : 5 à 7 ans

Nombre de participants : 12 à 14

Lieu : prairie, endroit dégagé et plat

Durée : 10 minutes

Type d'approche : imaginaire, agilité au sol

Message(s) : L'émergence est un moment compliqué et dangereux, il peut se blesser. Le papillon est exposé aux dangers car il ne peut voler tout de suite. Ses ailes doivent s'étendre et sécher.

1. Mise en situation et motivation :

Les enfants sont regroupés sur une surface sèche et plane, munis d'un plaid ou d'une couverture.

Nous allons enfin devenir de beaux papillons mais pour cela, nous devons nous métamorphoser dans notre chrysalide. Etes-vous prêts à sortir ?

2. Déroulement :

Les enfants sont placés en dispersion et s'enroulent délicatement dans un plaid ou une couverture.

Ils se reposent une minute ou deux, puis s'extirpent doucement par le côté « tête ». (On ne se déroule pas). On se tortille pour en sortir et on s'assied lorsque l'on a réussi. Il faut laisser sécher ses ailes.

3. Fin du jeu :

On a tous réussi notre émergence (ou pas).

On reçoit un indice.

Conseils :

- On peut faire cette activité avant ou après le grimage.

Matériel

- Plaid ou couverture de récupération. (1 par enfant)
- Sacs en toile desquels on ne peut s'extirper que par haut.

4. Remarque

Après cette activité il serait approprié d'insérer un instant de temps libre afin de partir à la découverte des papillons de la prairie. De les observer, de regarder leur comportement, d'admirer leur couleur, la symétrie de leurs ailes. Bref de s'émerveiller devant leur beauté et leur grâce. Ce moment a pour but de se reconnecter à la nature (en alternance avec des moments plus organisés). L'activité suivante (grimage) viendra aisément s'articuler après cette période de flânerie .

Titre de l'activité

2.6 Le grimage

Auteur : Fourmarier Sandra

Objectif : Découvrir l'utilité des couleurs chez le papillon (ressembler à un papillon)

Catégorie : enfants

Age conseillé : 5 à 7 ans

Nombre de participants : 12 à 14

Lieu : canapé forestier ou endroit où s'asseoir au sec

Durée : 15 minutes

Type d'approche : artistique

Message(s) :

Les papillons de jour sont très colorés. Ses couleurs véhiculent des messages (exemple : toxicité) ou servent à faire peur (exemple :œil du paon du jour). Ils ont les ailes symétriques.

1. Mise en situation et motivation:

Assis en binôme. On va maintenant décorer et laisser sécher nos ailes.

2. Déroulement :

On se place par groupe de 2 et on choisit une carte « modèle ».

On se maquille à tour de rôle en suivant le modèle (Machaon ou Paon du jour), on peut utiliser les pinceaux, les éponges, ses doigts,...

3. Fin du jeu :

Nous sommes tous maquillés, on se regarde dans le miroir.

Nous sommes tous devenus des Machaons ou des Paons du jour .

On reçoit un indice.

Conseils :

- On peut aider les enfants à leur demande.

Matériel

- Argile diluée préalablement colorée avec des produits non nocifs (jaune, orange, bleu, bruns ou noir).
- Pinceaux, éponges,.....
- Fiches « modèles » (2 espèces différentes) . Une pour 2.
- Un miroir.

4. Annexes



Titre de l'activité

2.7 Course relais du temps qui passe.

Auteur : Fourmarier Sandra

Objectif :

Accomplir le cycle du papillon, en tournant les aiguilles d'une horloge.

Aborder la chronologie de la métamorphose.

Elle comprend 4 étapes principales (matérialiser le temps).

Message(s) :

Le cycle du papillon est un éternel recommencement, il s'accomplit toujours dans le même ordre chronologique.

Il prend un certain temps et doit être accompli complètement pour assurer le maintien de l'espèce.

1. Mise en situation et motivation :

Maintenant que nous avons accompli toute notre métamorphose, et que nous sommes devenus papillon, on va voir si vous vous souvenez de comment se passe cette extraordinaire transformation.

Attention de ne pas brûler les étapes !

2. Déroulement :

On forme 2 équipes : Les Machaon et les Paons du jour.

Chaque équipe se place en file. A plusieurs mètres en face, se trouve une horloge du cycle du papillon.

Chaque enfant reçoit au hasard 2 vignettes avec une illustration d'une étape sur chaque vignette.

Catégorie : enfants

Age conseillé : 5 à 7 ans

Nombre de participants : 12 à 14

Lieu : prairie ou endroit plat

Durée : 10 minutes

Type d'approche : kinesthésique, scientifique

Le premier de chaque file doit courir et tourner les aiguilles d'un cran correspond à une étape, et placer une de ces vignettes à la bonne place, sur une ligne du temps horizontale et orientée vers la droite (emplacement numéroté de 1à4).

On continue sur le principe de la course relais. Lorsqu'un enfant revient, il touche l'autre qui peut alors démarrer.

3. Fin du jeu :

Lorsque tous les enfants ont participé, on vérifie les lignes du temps pour voir si aucune erreur n'a été commise.

On compte combien de cycles ont été accomplis entièrement et sans erreur.

On reçoit un indice.

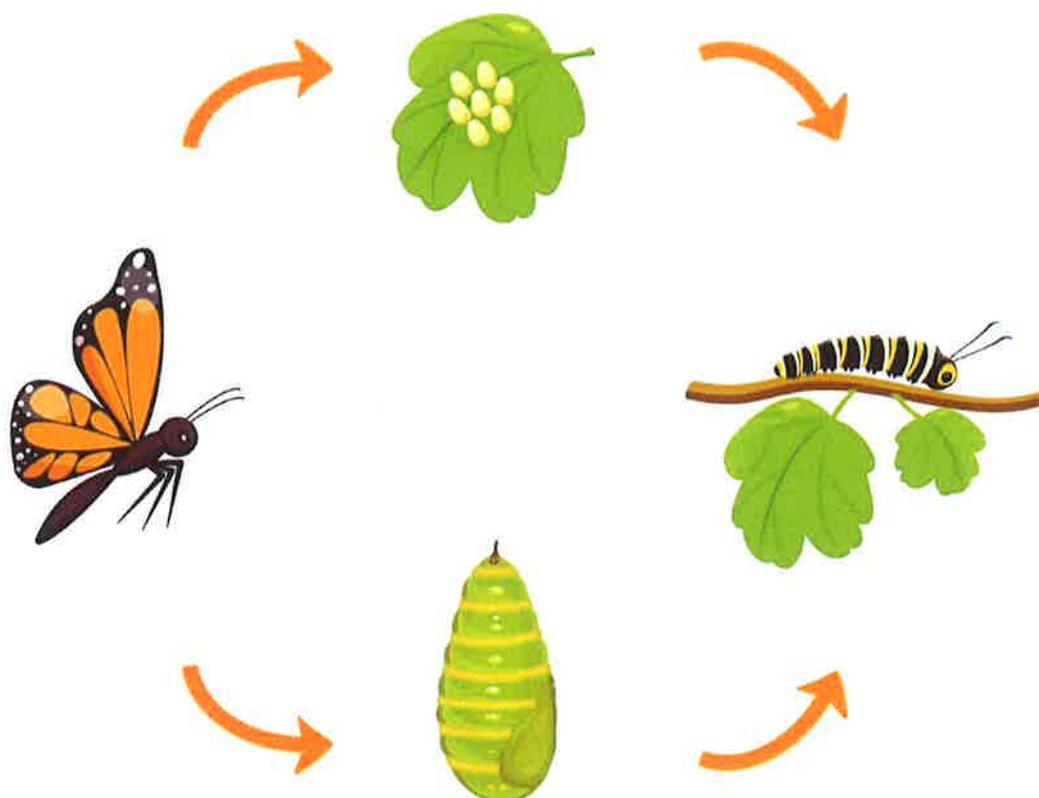
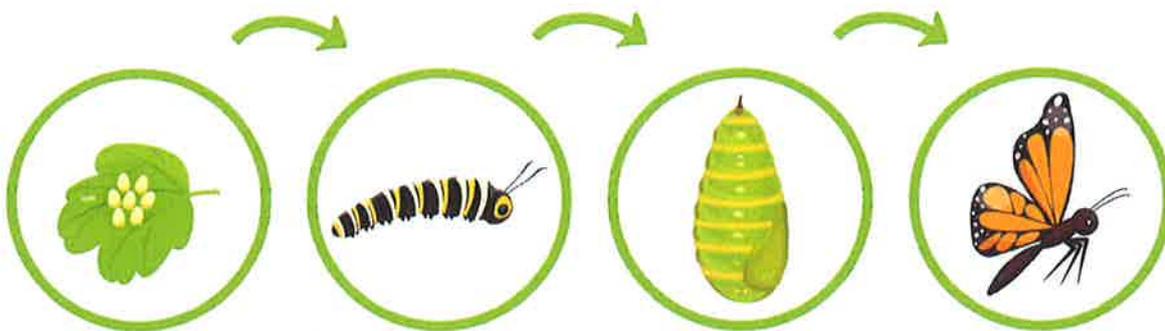
Conseils :

- Selon le niveau d'autonomie des enfants, la ligne du temps peut être continue, les 4 étapes se suivant sur la même ligne. Pour les moins autonomes, on utilisera une ligne du temps par cycle. (On recommence à chaque fois une ligne du temps). Les images correspondent à celles de l'horloge.

Matériel

- 2 horloges avec les illustrations des 4 étapes du cycle du papillon.
- Des vignettes avec sur chacune d'elles les étapes du cycle.
- Des lignes du temps.

4. Annexes



début	milieu	milieu	fin
-------	--------	--------	-----



Titre de l'activité

2.8 . Le jardin « idéal » (mission papillon)

Auteur : Fourmarier Sandra

Objectif :

Les papillons et les chenilles ont des besoins spécifiques en terme d'écosystème.

Il faut préserver la biodiversité.(réaliser en déplaçant les différents éléments reçus(les images indices) un jardin accueillant pour les papillons) .

Message(s) :

La biodiversité est importante. Il faut préserver l'écosystème des papillons en maintenant des plantes qui leur sont indispensables, aussi bien pour la chenille que pour le papillon adulte. Chacun peut le faire en laissant un petit carré sauvage dans un coin de son jardin. Ainsi que proscrire les produits chimiques qui sont nocifs pour tout l'écosystème.

1. Mise en situation et motivation :

Par groupe de 3 ou 4 selon le nombre d'enfants.

On va réaliser la mission papillon.

Voilà, maintenant que nous avons vécu notre métamorphose, et que nous avons grâce à ça récolté des indices, on va pouvoir aider Celestia en lui aménageant un jardin accueillant pour qu'elle puisse y pondre ses œufs, et pour que tous les autres animaux puissent également en profiter.

Catégorie : enfants

Age conseillé : 5 à 7 ans

Nombre de participants : 12 à 14

Lieu : cour du CRIE ou endroit plat et sec

Durée : 10 à 15 minutes

Type d'approche : écologique, réflexive

2. Déroulement :

On se rassemble par groupe de 3 ou 4.

Chaque groupe possède les indices et un panneau A3 pour y reconstituer le jardin « idéal ».

Les enfants se concertent, placent leurs éléments et justifient leur choix.

3. Fin du jeu :

On a réalisé les jardins, on les compare. On va pouvoir l'offrir à Celestia afin qu'elle y pondre ses œufs.

On a accompli la « mission papillon ».

Conseils :



Matériel

- Vignettes avec des images pour créer un jardin « idéal ». Un paquet d'images par groupe.
- Une image A3 par groupe pour y aménager le jardin.
- De la pâte à fixe pour placer les vignettes.

4. Annexes







Mission papillon : le jardin idéal



Cicoumman

Ces courtes des guêpes et des fourmis, de toutes sortes, sont présentes autour des fruitiers. Elles déposent leurs œufs sur ou dans des charnières manguées. Ces larves défontent progressivement leur bois.



Sauterelle verte

Arrivée à l'été de l'en prendre aux cultures, elle est un précieux auxiliaire du jardinier car elle mange : mouches, chenilles et autres larves de coléoptères. Elle ne consomme que végétaux qui en renouvellent le rapport.



Coccinelle

Tout au long de sa vie, la coccinelle comme toutes les bêtes à bon dieu ne cesse de rendre la vie impossible aux pucerons.



Petite tortue et sa larve sur ortie

Ce beau papillon est présent dans le jardin à condition que la plante hôte y pousse : la grande ortie. La chenille s'en nourrit jusqu'à l'adulte.



Chrysalide

Si l'éclosion s'est faite en grand succès, au lieu d'une seule chenille, on peut observer un grand nombre de papillons.



Cicoumman

Ces décomposeurs, sous leurs carapaces, sont les véritables héros du compost. Ils dégradent le bois mort, les feuilles mortes, le compost.



Forficule ou Forc-oreille

Ses pinces, tellement molles, ressemblent à l'outil idéal pour pincer les orbes. Il se nourrit de pucerons et d'insectes.



Chrysalide

Si l'éclosion s'est faite en grand succès, au lieu d'une seule chenille, on peut observer un grand nombre de papillons.



chêne

noisetier

nicher mélange

nicher chapeau-souris

ruche

cloche à forficules

lierre

composteur

aromatiques

grenonnet

recupérateur eau

bois de bon

mare

herbes hautes

lézard



Mésange bleue

Présente toute l'année dans le jardin, elle est très active et aime à se balader, et surtout aller sucrer.



Abeille domestique

Ce célèbre insecte est indispensable à la reproduction de nombreuses plantes, butine de fleurs en fleurs pour se nourrir de leur nectar.



Hérisson

Grand mangeur d'insectes, de vers, de limaces, il aime à se balader dans les bois pour y labourer entre les moments de chasse.



Crapaud commun

Il dévore les insectes, escarabots, vers, mouches et araignées. Il chasse dans le jardin lorsque la période de reproduction intervient dans un pont d'eau et temporaire.



Orvet

Avec des restes de viande ou de poisson, les orvets sont très utiles pour décomposer les déchets organiques et les transformer en compost.



Libellule

Avec sa tête et ses yeux, elle est très précise pour capturer sa proie. Elle se nourrit de mouches, de papillons et de autres insectes.



Syrphid

Cette mouche, dite papillon, est à l'origine du pollen. Au stade adulte, elle se nourrit de nectar. C'est une amie à avoir dans le jardin.



Argiope trelon

Comme toutes les araignées, elle est une préceuse alliée du jardinier. C'est un redoutable prédateur d'insectes nuisibles et de leurs larves.

LE JARDIN NATUREL

pour préserver l'eau et la biodiversité



Titre de l'activité

2.9 Retour dans notre monde

Auteur : Fourmarier Sandra

Objectif :

Quitter le monde imaginaire des papillons et revenir dans celui des humains.

Catégorie : enfants

Age conseillé : 5 à 7 ans

Nombre de participants : 12 à 14

Lieu : cour du CRIE, endroit plat et sec

Durée : 10 minutes

Type d'approche : rituel, musicale

Message(s) :

Redevenir nous –mêmes et pouvoir expliquer autour de nous ce que nous avons appris sur les besoins du papillon pour accomplir leur cycle.

1. Mise en situation et motivation :

Tous en cercle.

Nous avons réussi notre « mission papillon ».

Etes-vous prêts à redevenir des enfants ?

2. Déroulement :

Maintenant que nous avons accompli notre « mission papillon », on se place tous dans un cercle, on se donne la main pour dire au revoir à Celestia.

On se lâche la main pour se retransformer en être humain. Nous allons répéter toute la comptine pour inverser le charme.

On répète la comptine après l'animatrice avec les gestes.

3. Fin du jeu :

On est redevenu nous-même.

Conseils :



Matériel



4. Annexes

3 Informations complémentaires

3.1 Pré-requis du module

- il est nécessaire d'avoir déjà réalisé des séquences sur les insectes, des observations, dessins et autres apprentissages sur le sujet.
- Savoir ce qui caractérise un insecte (corps en 3 parties, 6 pattes, antennes, ailes...)
- Connaître le vocabulaire spécifique (tête, thorax, abdomen, pattes, antennes, ailes, trompe,...)
- Savoir que le papillon est un insecte

3.2 Organisation du module

- Le module s'adresse à de jeunes enfants. Il est conseillé de le vivre en matinée et de prévoir une pause collation+temps libre d'environ 30 minutes à placer à sa convenance en fonction des enfants (ou plus si nécessaire).
- Avant de commencer les séquences décrites dans ce travail ,on procède aux rituels comme la météo du cœur ♥ ainsi qu'un jeu de coopération (expl la danse des papillons qui consiste à se mettre en binôme dos à dos ou front contre front et de se déplacer du point A au point B en coinçant un ballon de baudruche gonflé sans le tenir directement avec les mains, les enfants doivent ensemble gérer le déplacement et la pression nécessaire pour garder le ballon en place)
- À la fin des animations il sera temps d'aller reprendre des forces (dîner) et de se détendre un peu (temps libre).

3.3 prolongements possibles.

le module étant proposé en matinée, il est possible de continuer en après-midi après le temps libre. Voici une présentation de quelques ateliers autonomes libres à réaliser seul ou en petits groupes de 2 ou 3 enfants maximum.

- Jeux des 7 familles avec 6 images (papillon ailes ouvertes, ailes fermées ,œuf, chenille, chrysalide, plante hôte)

- Jeu de lotto avec papillon du jardin
- Land art papillon (libre)
- Décore tes ailes avec des éléments de la nature ou peinture argile
- Atelier bibliothèque
- Jeu du cycle du papillon (détaillé car plus de 4 images).
- Dobble sur le thème des papillons

Illustration jeu des 7 familles

(Vulcain->ortie ,Belle-dame-> chardon,Robert le diable-> groseillier,
Piéride du choux-> choux)



(Paon du jour-> ortie ,Machon-> carotte ,Aurore-> cardamine des près, Azuré commun-> trèfle)



Jeu de lotto



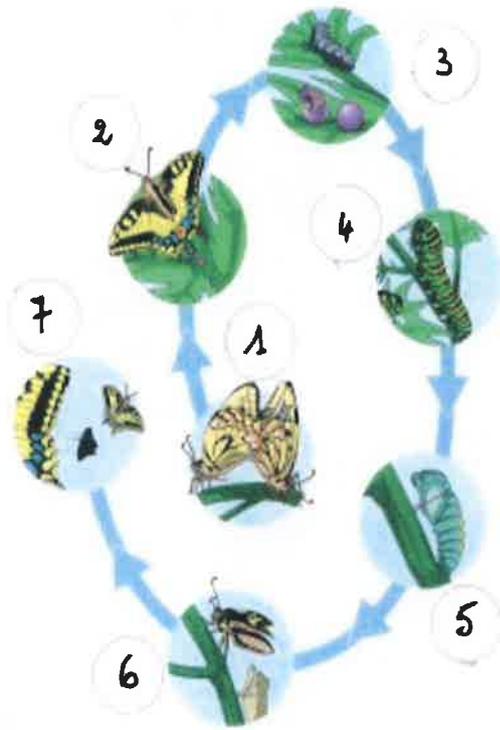
Land art



Décore tes ailes (illustration)



Jeu du cycle



Atelier bibliothèque

Livres que l'on possède déjà ou loués en bibliothèque.

Le double



1-66



4 sources

4.1 Sources internet

Ponds ton oeuf

<https://images.app.goo.gl/9xM9Y1mhedbte5aK7> chenille Robert le diable
<https://images.app.goo.gl/ijZWUYC8nsHaA2FA6> groseillier à maquereau
<https://images.app.goo.gl/NNhtPq9VmVduycQE8> Robert le diable
<https://images.app.goo.gl/WMWEUxQjRjZx5yMK9> Vulcain
<https://images.app.goo.gl/qyHTHKryocXzATEy5> Paon du jour
<https://images.app.goo.gl/dFx6VvzcC58HCbr68> chenille Paon du jour
<https://images.app.goo.gl/SfgoWUFwPAQqma4y9> ortie
<https://images.app.goo.gl/pJdRMUAHU6K7Gm1E9> chenille Vulcain
<https://images.app.goo.gl/ZCn5cecqjwrZtagU9> plant de carottes
<https://images.app.goo.gl/5JoJUiEn2kp1ycqw5> Machon
<https://images.app.goo.gl/uSRiSkDtWBaUEpKp9> chenille de Machaon
<https://images.app.goo.gl/DVWoH9Keb5Sh4CLY9> chardon
<https://images.app.goo.gl/Hzbskoc5D47PFmez5> Belle dame
<https://images.app.goo.gl/yz1fdJAYZKGB3ox87> chenille de Belle dame grimage
<https://images.app.goo.gl/MFGZDRL2CoUxPZTw9> Paon du jour
<https://images.app.goo.gl/ABjuWPt4CKPVi3pL9> Machaon

course relais du temps qui passe horloge du cycle et vignettes

<https://images.app.goo.gl/7ZTgvj97FCJNfrQa9>
<https://images.app.goo.gl/RrbdYctmjjS3GZ5J8>

Le jardin idéal

mission papillon <https://images.app.goo.gl/5xGApkJMiy2HPsA6> spirale
<https://images.app.goo.gl/RSxUXMz8KwsViUVk7> fleurs sauvages
<https://images.app.goo.gl/W6Rknk1Vc8a9ejhb9> abreuvoir insectes
<https://images.app.goo.gl/tkyHVWdbv314ejLZ6> ortie
<https://images.app.goo.gl/PRCmg2yfX57jjkECA> chardon
<https://images.app.goo.gl/jTd9YWPAsEVz5ut5> la marre
<https://images.app.goo.gl/VLkd7x9tMcNaSEMD9> tas de bois
<https://images.app.goo.gl/F98gGqgxweTgX2BC6> ronces
<https://images.app.goo.gl/9RXBqqv3JuchmzUG7> tonte différenciée

couverture du TFF <https://images.app.goo.gl/zL7ybDKWZUJrJdpt5> le cycle

4.2 SOURCES ÉCRITES

De la chenille au papillon, Whalley.P ,coll yeux découverte, éd. Gallimard

Le papillon, Lisa Maglof, coll regarde le grandir, éd. Hachette

Les papillons de France et leurs chenilles, Martiré D et Merlier F ,coll nature, éd. JP Grisserot

Le papillon, coll mes premières découvertes, éd. Gallimard jeunesse

Les papillons, coll la grande imagerie, éd. Fleurus

Le cycle de vie du papillon, Lesley Sims, éd. Usborne

