**Titre de l’activité**

**Catégorie :** mammifères

**Age conseillé :**  8-12 ans

**Nombre de participants :** 10

**Lieu :** CRIE Harchies

**Durée : 40 min**

**Type d’approche :** scientifique, ludique, kinesthésique, imaginaire, systémique,

**Norbert Gliridé ( animation sur le loir)**

**Auteurs : Nicolas**

**Objectif  comprendre le mode de vie du loir**/Connaître ses caractéristiques et son habitat / Identifier sa nourriture et ses prédateurs.

**Message(s)** : le loir est un rongeur de la famille des Gliridés de évoluant dans nos régions .Il a un mode vie nocturne, vit entre 7 et 9 ans , a un corps d’une longueur d’environ 10 à 15 d’une queue touffue qui peut se détacher en cas de danger . Il pousse alors des cris stridents. Il occupe les cavités , mais également les greniers en période de sommeil hivernal.

1. **Etapes de l’animation**

**Disposition du terrain**

Le plateau de jeu et les planches de fixation des différentes affichettes «  réponses » sont disposés sur un terrain plat à proximité de l’aire de jeu.

**Mise en situation**

Les enfants sont installés en arc de cercle , assis , pour assister au préambule du jeu.

L’animateur (meneur de jeu) se présente sous l’identité de Gontrand Gliridé . Il brandit une enveloppe envoyée au CRIE d’HARCHIES provenant de son cousin, Norbert Gliridé qu’il n’a plus vu depuis l’été passé .Ce dernier lui annonce sa visite prochaine via le prochain du «  faucon pèlerin » . L’animateur lit le courrier en présence des enfants . Il s’interrompt pour recevoir un appel de l’épouse de Norbert qui lui annonce que le vol de Norbert a eu un accident . Le faucon s’est écrasé . Gontrand ( animateur ) tente de la joindre et tombe sur le cri d’alerte du loir ( Youtube) signalant qu’il est en danger .

L’animateur demande aux enfants , qui doivent découvrir où se trouve Norbert mais aussi son identité de mammifère, s’ils veulent l’aider à le retrouver.

**Formation des équipes**

Les joueurs sont divisés en 3 équipes (maximum 5) , soit les **ouistitis malins** , **les ratons futés** et les **zipos espiègles**

Chaque équipe est symbolisée par un pion placé sur le début du parcours du plateau de jeu .

**Déroulement de l’activité**

Chaque équipe avance sur le parcours en lançant les dès . Les joueurs peuvent ainsi tomber sur les cases :

H= habitat

L= look (description)

T= tocs

N= nourriture

PMP = pas mes potes (ennemis )

E = épreuve.

Lors de l’arrivée sur une case , l’équipe doit se déplacer ensemble vers le lieu où se trouvent les indices correspondant au thème du plateau et ramener un indice à la fois qu’il faut accrocher sur le panneau attribué à l’équipe, avant de rejouer en lançant la dé.

Le but est d’ avancer sur le parcours (qui se termine avec le nombre juste du dé🡪 si trop🡪 marche arrière) mais aussi de collecter un maximum d’indices pour identifier Norbert.

La case marquée d’une X signifie «  passer son tour »

La case «  E » signifie «  Epreuve » que chaque équipe tire dans un chapeau.

**Clôture de l’activité**

Le jeu se termine quand la première équipe a atteint la case finale du parcours . Elle reçoit alors un dernier message de Norbert permet d’aller chercher l’’endroit où il se trouve (dans le cas présent , la mare du CRIE) et de le ramener.

Norbert est représenté par une affichette de loir …

Les équipes sont ensuite réunies par l’animateur pour faire le relevé des indices recueillis sur Norbert afin de l’identifier .

**2.Conseils**

|  |
| --- |
| **Conseils :** *par exemple :*   * Répartir les équipes de manière équitable * Répartir les thèmes ( nourriture, habitat,…) sur toute l’aire de jeu * Veiller à ce que toute l’équipe se déplace et se présente ensemble lors de chaque lancer de dé ou épreuve. |

**3.Matériel**

|  |
| --- |
| **Matériel** *(structurer en points)* Tout qu’il faut prévoir pour le déroulement de l’activité, par exemple :   * Un plateau de jeu * Un dé * Pions en fonction du nombre d’équipes * Fiches didactiques (plastifiées si possible) par thème * Supports pour fixer les fiches qui s’accrochent à l’aide clous * Chapeau pour piocher les épreuves * Panneau didactique avec photo de loir * Lettre ouvrant le jeu |

**4. Annexes**

Fiches et matériel du jeu .

*Une image contenant texte, papier, Produit en papier, encre

Description générée automatiquementUne image contenant texte, écriture manuscrite, papier, Produit en papier

Description générée automatiquementUne image contenant mammifère, rongeur, texte, souris

Description générée automatiquementUne image contenant texte, écriture manuscrite, Produit en papier, papier

Description générée automatiquementUne image contenant texte, fleur, nourriture, intérieur

Description générée automatiquementUne image contenant texte

Description générée automatiquementUne image contenant insecte, invertébré, arthropode

Description générée automatiquementUne image contenant texte, Police, écriture manuscrite, signe

Description générée automatiquementUne image contenant texte, livre

Description générée automatiquementUne image contenant peinture, nourriture, champignon, art

Description générée automatiquementUne image contenant écriture manuscrite, texte, Police

Description générée automatiquementUne image contenant texte, menu

Description générée automatiquementUne image contenant texte, sac, écriture manuscrite, Police

Description générée automatiquementUne image contenant texte, menu

Description générée automatiquementUne image contenant texte

Description générée automatiquementUne image contenant mammifère, Mustélidés, Mustélinés, intérieur

Description générée automatiquementUne image contenant hibou, oiseau, peinture, Oiseau de proie

Description générée automatiquementUne image contenant peinture, Papier photographique, hibou, art

Description générée automatiquementUne image contenant texte, écriture manuscrite, papier, sac

Description générée automatiquementUne image contenant texte, Police, Propriété matérielle

Description générée automatiquementUne image contenant texte, Police

Description générée automatiquementUne image contenant sol, intérieur, dé, plastique

Description générée automatiquementUne image contenant texte, dessin, croquis, Dessin d’enfant

Description générée automatiquementUne image contenant texte, livre, écriture manuscrite

Description générée automatiquementUne image contenant texte, écriture manuscrite, papier, Produit en papier

Description générée automatiquementUne image contenant écriture manuscrite, texte

Description générée automatiquementUne image contenant texte, papier, Produit en papier, Post-it

Description générée automatiquement*