Grille de présentation du module d’animation

**Cahier des charges** :

* **Objectif général** : Identification du processus de croissance du champignon , de ses différentes parties en l’inscrivant dans un concept créatif, destiné à créer un support ludique .
* **Thème de l’animation** : Le « Photosphore »
* **Niveau**: 8/12 ans
* **Nbre participants**: 12 participants
* **Unité de lieu (site)**: activité intérieure ou extérieure en fonction des conditions météorologiques
* **Durée du module d’animation**: 3 séances de 3 heures chacune
* **Nombre d’animateurs pour le module**: 1
* **Budget**: 40 €
* **Échéance de conception du module**: doit être finalisé au terme de la 3ème séance
* REMARQUE : le module peut être finalisé à l’aide de matériaux de récupération ( carton, planches ,etc…)
* Certaines opérations techniques ( découpage de la tête dans la planche support du photosphore) sont à réaliser par l’animateur .

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Séquences** | **Objectifs spécifiques****POURQUOI ?** | **Messages****QUOI ?** | **Moyens d’animation****COMMENT ?** | **Moyens d’apprentissage****APPROCHE ?** | **Rythme** | **Durée + Lieu** | **Matériel** |
| Séquence n °1 | Qu’est =ce qu’un sporophore ? | Identification du processus de reproduction du champignonChoix de l’activité et conception du projet  | Identifier le processus de reproduction du champignon via un jeu de vocabulaire (fiches cartonnées reprenant une série de 2O mots clés déposées dans un chapeau et destinées à être piochées par les participants .Chaque plaquette cartonnée comporte un numéro de 1 à 4 permettant la répartition des 4 futurs groupes de travail) Répartition des 4 groupes de travail (conception des parties du champignon) via le jeu précédent. | Consultation groupée de livres sur les champignonsApproche initiale groupée via une mise en commun des connaissances ( abordée sous forme d’un jeu ) | Une séance de 3 heures répartie en deux temps.La première partie est consacrée à la mise en commun des connaissances et des idées de réalisation du projet.La seconde partie est consacrée à la répartition du groupe en 4 sous = groupes se contrant sur la réalisation d’une partie du champignon , soit un groupe «  pied », un groupe » chapeau » , un groupe «  volve » et un groupe « anneau » | 1ère partie de la séquence : environ une heure ( espace intérieur ou extérieur en fonction des conditions) | Livres sur les champignons.Planche rectangulaire 2 MX 70 cmScie sauteuse Tréteau20 cartons de 1,5 M/1,5 M4 cartons de 1,3 X0,5 mTubes de peinture à l’eau ( 10 couleurs différentes )Paire de ciseaux /cutterColle ( pistolet)Ficelle .Fixation de type « scratch » |
| Séquence 2 | Quelles sont les différentes parties du champignon ? | Identifier et créer différentes versions des 4 parties principales du champignon en composant les couleurs et les formes  | Début de la séance sous forme d’un jeu de territoire ( 4 espaces dessinés au sol représentant chacun une partie du champignon réduite au fur et à mesure avec un chasseur éliminant les joueurs qui n’intégrent pas leur territoire au signal donné ) Poursuite des ateliers de conception des différents éléments de décor .Fin de la séquence : jeu de rapidité : 4 groupes recevant chacun un pelote de ficelle nouée et qui représente le mycélium) 🡺 but du jeu : la première équipe qui a dénoué la pelote réussi à la fixer à un pied de chaise ( représentant le champignon) est victorieuse)  | Approche groupée via les 1er et 3eme temps de la séquence ( jeux)Travail en sous groupes pour la poursuite de la réalisation des éléments des différents modules )  | Séance de 3 heures réparties en 3 séquences distinctes , soit := un jeu initial ( début de l’activité )= un atelier de conception des modules = un jeu final concluant l’activité  | 1ère partie : jeu extérieur2ème partie : activités manuelles ( découpage , peinture , ..) intérieures ou extérieures en fonction des conditions .3 ème partie : jeu intérieur  | Livres sur les champignons.Planche rectangulaire 2 MX 70 cmScie sauteuse Tréteau20 cartons de 1,5 M/1,5 M4 cartons de 1,3 X0,5 mTubes de peinture à l’eau ( 10 couleurs différentes )Paire de ciseaux /cutterColle ( pistolet)Ficelle .Fixation de type « scratch »Feuilles A 4 marqueurs  |
| Séquence 3 | Mise en place du photosphore et essais pratiques et conception des panneaux didactiques l’accompagnant | Les champignons se différencient selon différents critères , soit leur taille , leur forme , leur couleur , leur milieu de vie  | Début de la séquence : jeu extérieur initié sous forme d’un petit conte ( ou histoire introductive courte )«Il était une fois un champignon banal …qui rêvait de devenir un champignon magique » …But du jeu : chasse au trésor destiné à retrouver 5 ingrédients magiques dissimulés dans l’aire de jeu ( poudre de perlimpinpin, bave de crapaud , poussière de fée , songe de troll et pieds de lutin) et à les ramener dans le chaudron , sans se faire toucher par la sorcière. Répartition en 3 équipes pour 3 chaudrons distincts  | Approche groupée via le premier temps de la séquence ( jeu)Travail en sous = groupes pour la finalisation des différents modules Approche groupée pour essais «  techniques » et élaboration des panneaux didactiques accompagnant le photosphore . | Séquence de 3 heures répartie en 2 temps , soit := un temps initial de jeu = une mise en commun du travail des différents sous = groupes .= réalisation des différents penneaux didactiques . | 1 ère partie : jeu extérieur 2ème partie ; activité intérieure . | Livres sur les champignons.Planche rectangulaire 2 MX 70 cmScie sauteuse Tréteau20 cartons de 1,5 M/1,5 M4 cartons de 1,3 X0,5 mTubes de peinture à l’eau ( 10 couleurs différentes )Paire de ciseaux /cutterColle ( pistolet)Ficelle .Fixation de type « scratch »Feuilles A 4 marqueurs 3 chaudrons15 éléments « magiques » ( plaques cartonnées) |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |