

Un jardin accueillant pour les oiseaux



Table des matières

1. Grille de présentation du module d'animation	3
1.1. Cahier des charges	3
1.2. Tableau des séquences	4
1.3. Itinéraire.....	6
2. Fiches d'animation	7
2.1 Introduction : Ornis la marionnette	7
2.2 Ecoute et observe	8
2.3 Les invités.....	9
2.4 Le déguisement.....	10
2.5 Au menu du jour	12
2.6 Installation de la mangeoire	15
3. Activités supplémentaires	17
La mangeoire.....	17
La fresque.....	19
4. Annexes.....	20
Annexe 1 : Ecoute et observe.....	20
Annexe 2 : Le déguisement.....	22
Annexe 3 : Au menu du jour	23

1. Grille de présentation du module d'animation

1.1. Cahier des charges

Objectif général : Apprendre aux enfants à rendre le jardin accueillant pour les oiseaux

Thème de l'animation : Les oiseaux

Niveau : 6-7 ans

Nombre d'animateur par module : un animateur mais 2 sont conseillés sur le jeu de plateau de la séquence 5.

Unité de lieu : dans un jardin, une prairie proche d'une habitation

Durée du module : 3h30-4h

Budget :

- Matériel de récupération : cartons, plumes, éléments naturels, marionnette oiseau, briques de lait, paniers.
- Matériel de bricolage : collant double face, ficelle, peinture, autocollants, quelques photocopies couleurs, feuilles couleurs, graines de tournesol. → Estimation 15 euros
- Le gouter (estimation 15 euros)

1.2. Tableau des séquences

Séquences	Objectifs spécifiques	Messages	Moyens d'animation	Moyens d'apprentissage	Rythme	Durée et lieu	Matériel
1 La marionnette	Introduire le thème des oiseaux	Le nombre d'oiseaux a diminué au fil des années (le jardin n'est pas assez fréquenté).	Une histoire	Imaginaire	Calme	15 minutes Cour du CRIE	La marionnette « oiseau »
2 Ecoute et observe	Reconnaitre un oiseau	Qu'est-ce qu'un oiseau ? Les parties du corps sont la tête avec un bec, le corps, les ailes, la queue et les pattes.	Observation, mettre les sens en éveil (observation, écoute)	Sensoriel	Actif	20 min Prairie	Jumelles, photos pour détailler parties du corps
3 Les invités	Découvrir les caractéristiques du passereau	Particularités du passereau : - petit oiseau - petit bec pour manger des graines et insectes - agile et vol rapide pour fuir le danger - petites pattes avec 4 doigts	Information	Scientifique	Calme	15 min Canapé forestier	Photos

		pour s'agripper aux branches - bon chanteur pour attirer les femelles et protéger son territoire					
4 Le déguisement	Réaliser un masque avec quelques plumes (se mettre dans la peau du personnage)	Les plumes ont plusieurs fonctions : protéger le corps, voler, se camoufler.	Réalisation d'un masque à partir d'éléments de la nature.	Créative Scientifique Sensorielle	Actif	30 min Prairie	Un patron pour le masque, du carton, plumes, collant double face, agrafeuse, élastique, eau
5 Au menu du jour	Synthétiser ce que les passereaux mangent	Certains aliments sont bons pour les oiseaux mais d'autres pas.	Rechercher les cartes "alimentation" qui ont été suspendues dans le jardin, en mode course relais.	Kinesthésique Ludique	Dynamique et collaboratif	45min Dans la cour et recherche dans la prairie (Synthèse après 30 min de jeu)	Le plateau de jeu, les cartes, un gros dé, les pions, perforatrice, ficelle, 3 paniers, les becs en papier et du collant.
6 La mangeoire	Rechercher un lieu idéal pour installer une mangeoire	On peut donner à manger aux oiseaux en hiver.	Définir le lieu idéal d'installation de la mangeoire.	Réflexif, apport de connaissances	Actif	20 min Prairie	Mangeoire, graines de tournesol.

1.3. Itinéraire



1. Ornis la marionnette
2. Ecoute et observe
3. Les invités
4. Le déguisement
5. Au menu du jour
6. Installation de la mangeoire

2. Fiches d'animation

2.1 Introduction : Ornis la marionnette

Auteur : Aude Urbain

Objectif : introduire le thème des oiseaux

Message : Le nombre d'oiseaux a diminué au fil des années dans le jardin.

- Mise en situation :

Les enfants sont assis en demi-cercle face à l'animateur.

- Déroulement :

L'animateur donne la parole à chacun pour partager leur émotion actuelle (météo du cœur). Il clôture le tour de parole en introduisant la marionnette.

Notre ami ORNIS souhaite organiser son anniversaire mais il est seul dans le jardin. Il n'y a presque plus d'autres oiseaux. Tous les autres oiseaux ne savent plus accéder au jardin à cause d'un méchant sorcier appelé « Totema bétonné ». Pour que la fête soit réussie, il faut faire venir des copains. Il y a bien des insectes qui l'entourent mais ils ne s'entendent pas...

J'ai besoin de tous les enfants pour libérer les oiseaux du sort du méchant sorcier ! Seuls les enfants ou les adultes avec une âme d'enfant peuvent les sauver.

Fin de la séquence :

Vous êtes d'accord de m'aider et aider ORNIS à organiser sa fête d'anniversaire ?

Conseil :

/

Matériel :

La marionnette

Age conseillé : 6-7 ans

Nombre de participants : 12 enfants

Lieu : Cour du CRIE

Durée : 15 min

Type d'approche : imaginaire

2.2 Ecoute et observe

Auteur : Aude Urbain

Objectif : Reconnaître un oiseau

Message : Qu'est-ce qu'un oiseau ? Les parties du corps sont : la tête avec un bec, le corps, les ailes, la queue et les pattes.

Age conseillé : 6-7 ans

Nombre de participants : 12 enfants

Lieu : Prairie du CRIE et canapé forestier

Durée : 20 min

Type d'approche : Sensorielle

- Mise en situation :

Pour libérer les oiseaux, il faut regarder à travers des jumelles magiques et dire une petite formule (cui-cui), à ce moment-là, l'oiseau est libéré et peut être vu de tout le monde !

Voici les jumelles magiques, je vais vous les distribuer et vous expliquer comment elles fonctionnent.

Si vous parvenez à voir et à libérer les oiseaux, je vous laisse leur passer le message que l'on fête l'anniversaire d'ORNIS à 16h cet après-midi.

- Déroulement :

Les enfants prennent le temps d'observer les oiseaux qui passent par la prairie pendant une quinzaine de minutes.

- Fin de la séquence :

Se rassembler dans le canapé forestier.

Après observation, la marionnette propose un tour de parole pour que chacun exprime ce qu'il a vu ou entendu. L'animateur demande aux enfants à quoi ils reconnaissent un oiseau (caractéristiques) ? Montrer des photos d'oiseaux aux enfants comme support visuel.

Connaissez-vous le nom de ses différents oiseaux ?



Conseils :

-

Matériel :

- Les jumelles

- Des photos pour détailler les parties du corps

2.3 Les invités

Auteur : Aude Urbain

Objectif : Découvrir les caractéristiques du passereau

Age conseillé : 6-7 ans

Nombre de participants : 12 enfants

Lieu : Canapé forestier

Durée : 15 min

Type d'approche : Scientifique

Message : Le passereau est petit, il a un petit bec pour manger des graines et des insectes. Il est agile et il vole rapidement pour fuir le danger. Il a de petites pattes avec 4 doigts pour s'agripper aux branches. C'est un bon chanteur pour attirer les femelles et protéger son territoire.

- Mise en situation

Installer les enfants en arc de cercle et faire passer les images (voir annexe 1).

- Déroulement

Ornis explique qu'il n'a pas envie que les oiseaux avec un bec crochu s'invitent car ils mangent de la viande. On les appelle des rapaces, ils vont effrayer les petits. Notre ami a un petit bec qui lui permet de manger des graines et des insectes.

Il n'a pas envie que les oiseaux géants viennent car il ne saura pas leur faire visiter sa maison, elle est toute petite comme lui !

Les oiseaux aquatiques ne se plairaient pas car il a prévu de grimper dans les arbres. Ornis déteste l'eau, il ne sait pas nager.

En plus, il va organiser un karaoké. Seuls les petits passereaux savent bien chanter.

- Fin de la séquence

La marionnette demande aux enfants s'ils ont vu des oiseaux comme elle (petits, avec un petit bec, qui volent vite et qui chantent bien) ? Si oui, combien de copains ont été libérés pour la fête de cet après-midi ?

Conseil :

- Limiter le nombre d'informations en fonction de l'âge.

Matériel :

- Les images des oiseaux

→ Annexe 1

2.4 Le déguisement

Auteur : Aude Urbain

Objectif : Réaliser un masque avec quelques plumes pour se mettre dans la peau d'un passereau.

Message : Les plumes ont plusieurs fonctions : protéger le corps, voler, se camoufler, ...

- Mise en situation

Finalement, eux aussi sont devenus ses copains. Il a une petite idée pour que les enfants participent à la fête sans effrayer les oiseaux.

ORNIS propose aux enfants de se déguiser en oiseau pour leur ressembler.

- Déroulement

Chaque enfant reçoit un masque (voir annexe n°2) qu'il peut décorer à sa guise à partir d'éléments trouvés dans la prairie. A la réception du masque vierge, l'enfant peut partir explorer la prairie. Il peut revenir s'installer dans le canapé forestier s'il le souhaite ou il peut directement coller les éléments sur le masque.



Demander aux enfants de se rassembler dans la prairie et distribuer quelques plumes à chaque enfant.

Proposer aux enfants de manipuler les plumes pour se rendre compte de leur résistance, expérimenter le fait qu'elles soient imperméables avec une goutte d'eau.

Les plumes ont plusieurs fonctions : protéger le corps, voler, se camoufler, ...

- Fin de la séquence

Terminer par agraffer les plumes sur le haut du masque.

Animateur interroge la marionnette pour savoir ce qu'elle pense des masques, s'il commence à y avoir un air de ressemblance ?



Age conseillé : 6-7 ans

Nombre de participants : sans importance

Lieu : Prairie

Durée : 30 min

Type d'approche : Scientifique, sensorielle et créative

Conseil :

- Préparer les masques (découpe et élastique) et y coller le double face à l'avance pour gagner du temps.

-Adaptation : Il est possible de partir en balade à la recherche de quelques plumes si on a beaucoup de temps.

Matériel :

- Les masques découpés dans du carton fin de récupération

- Un rouleau de ruban élastique

- Du collant double face

- Une agrafeuse

- Des plumes de couleurs différentes et de tailles différentes

- Un pot d'eau

2.5 Au menu du jour

Auteur : Aude Urbain (inspiré du jeu de Nicolas sur le loir)

Objectif : Synthétiser ce que mangent les passereaux

Message : Certains aliments sont bons pour les passereaux mais d'autres pas. Ils mangent des graines, des insectes, des araignées, des baies et des fruits.

Age conseillé : 6-7 ans

Nombre de participants : 12 (équipe de 3 ou 4)

Lieu : Cour et prairie

Durée : 45 min

Type d'approche : Kinesthésique et ludique

- Mise en situation

Rassembler les enfants sur la cour.

ORNIS demande aux enfants de l'aider à préparer la fête. Pour que la fête soit réussie il faut : à manger et à boire. La marionnette demande ce que les enfants aiment manger pendant une fête d'anniversaire.

L'animateur veut aider ORNIS et emmener les enfants faire des courses au magasin, et demande une liste de courses à ORNIS. ORNIS dit « ah non, moi je ne fais pas comme ça ! Ah bon ? Mais tu fais comment alors ? Ou vas-tu chercher ta nourriture ? et puis d'abord, vous mangez quoi, tes amis et toi ? »

Justement, voilà un petit jeu qui va vous aider à découvrir le menu.

- Déroulement

Leur demander de s'installer en cercle, assis par terre pour découvrir le plateau de jeu (jeu de l'oie géant dans ce cas-ci).



Il y a 4 couleurs de case sur lesquelles il est possible d'atterrir :

- Vert : aller chercher une image de nourriture que les passereaux peuvent manger
- Bleu : aller chercher un conseil sur l'alimentation
- Rouge : aller chercher une image de nourriture qui n'est pas adaptée aux oiseaux
- Mauve : un défi en équipe

Les photos seront collées sur un fond de couleur correspondant à la couleur de la case du jeu. Avant de commencer le jeu, les photos seront suspendues dans la haie de la prairie (voir annexe 3).

Former les équipes : la couleur des plumes du masque correspond à leur équipe (3 équipes de 4).

Distribution des pions (un par équipe).

Un enfant, désigné par l'animateur, lance le dé et avance le pion de son équipe. Il devra aller chercher l'image qui correspond à la couleur de la case. Pendant ce temps, ses coéquipiers l'encouragent et l'attendent pour découvrir la carte. Chaque équipe joue à tour de rôle.

Les images décrochées durant le jeu seront déposées dans un panier (un pour chaque couleur). Hormis la carte mauve « défi » qui doit être donnée à l'animateur. L'animateur pourra alors lire la carte aux enfants du groupe concerné et veiller au bon déroulement de celui-ci.

Le jeu se termine quand chaque enfant a pu lancer le dé et participer au jeu.

- Fin de la séquence

Demander aux enfants de s'asseoir en arc de cercle dans la cour, face à l'animateur. Prendre les paniers un par un et citer les éléments qui s'y trouvent afin de synthétiser les informations. Terminer par les cartes conseils.

La marionnette demande ce que les enfants pensent du menu, les cartes vertes correspondent à ce qu'il a prévu pour la fête. Explique que son péché mignon ce sont les vers...



Constat qu'ils ne mangent pas vraiment le même style de nourriture. Ornis rassure les enfants en disant qu'il s'en doutait bien et qu'il avait prévu le coup en commandant de la nourriture d'humain.

Remettre à chaque enfant un bec pour terminer la décoration du masque. Il s'agit d'un petit bec court qui permet au passereau de manger des petites graines et insectes.

L'animateur donne rendez-vous aux enfants sur la terrasse arrière du bâtiment en leur proposant de s'y rendre en se déplaçant comme un passereau.

Contenu du jeu :

- Cartes « conseil »¹

1. Nourris uniquement pendant les grands froids ou les pluies incessantes
2. Dispose de la nourriture matin et soir
3. Change l'eau des abreuvoirs régulièrement et n'y ajoute aucun additif
4. Nettoie régulièrement les mangeoires
5. Protège les graines de l'humidité et de la pluie
6. Ne donne pas d'aliments salés
7. Place graines, mangeoires hors de portée des prédateurs
8. Surtout, n'arrête jamais en plein froid un nourrissage commencé, les oiseaux devenus dépendants seraient condamnés !

¹ Source : syllabus de formation animateur nature, page 141

9. Offre des aliments variés à plusieurs endroits

10. Ne donne pas trop à la fois, la nourriture doit disparaître en quelques heures

- Cartes « alimentation saine »

Araignées, larves, fruits, baies, graines, insectes, chenilles, ...

- Cartes « mauvaise alimentation »

Chocolat, cacahuètes salées, pain, bonbons, frites, légumes, herbe, petits mammifères, chips, ...

- Cartes « défis »

Exemples : citer le nom d'oiseaux qu'ils connaissent, imiter un oiseau, chanter « le petit canard », se déplacer comme...

Conseil :

Être à 2 pour surveiller les enfants et leur rappeler les consignes durant le jeu si besoin. Il est difficile de gérer tous les aspects du jeu en étant seul animateur.

Matériel :

- le plateau de jeu, style jeu de l'oie
- un dé (ex gros dé en mousse)
- des pions
- les cartes de 4 couleurs différentes (imprimer 2x la page pour la bonne nourriture, idem pour la mauvaise nourriture, 10 conseils, 10 défis)
- une perforatrice pour trouser les cartes
- de la ficelle pour attacher les cartes (qui seront suspendues dans la haie)
- 3 paniers
- les becs en papier
- du collant double face pour coller les becs

2.6 Installation de la mangeoire

Auteur : Aude Urbain

Objectif : Rechercher le lieu idéal pour installer une mangeoire

Message : On peut donner à manger aux oiseaux en hiver.

Age conseillé : 6-7 ans

Nombre de participants : sans importance

Lieu : Prairie

Durée : 20 min

Type d'approche : Réflexive

- Mise en situation

L'animateur demande « Mais en fait, elle va se passer où ta fête ORNIS ? Donne-nous plus de détails que nous puissions t'aider à installer la nourriture et les boissons pour que ta fête soit parfaite... »

Ornis répond « La fête se déroule dans le jardin mais je vous laisse choisir l'endroit qui sera le plus adapté aux copains. A vous de réfléchir. »

L'animateur présente une mangeoire et demande aux enfants de proposer les meilleurs lieux pour l'installer.

- Déroulement

Laisser les enfants faire plusieurs propositions. Donner un avis positif ou négatif en attirant leur attention sur les dangers rencontrés par les oiseaux.

Règles d'installation d'une mangeoire² :

« Les mangeoires oiseaux doivent être placées à l'abri des vents forts et à un minimum de 1 mètre de hauteur pour que les oiseaux puissent se sentir en sécurité. Afin de leur assurer une retraite sûre, l'emplacement doit être attrayant avec des arbres, des buissons et des arbustes à proximité (environ 2 à 3 m). Les mangeoires peuvent être suspendues à une branche, accrochées sur un poteau ou un bord de fenêtre ou plantées dans le sol. Pour que les oiseaux puissent voir venir de loin leurs prédateurs, comme les chats, privilégiez un endroit dégagé.

Si vous désirez installer plusieurs points de nourriture, espacez-les de plusieurs mètres afin d'éviter la propagation de maladie et proposez plusieurs types de mangeoires afin d'attirer plus d'espèces d'oiseaux. Essayer de conserver votre jardin à l'état le plus naturel possible, à savoir, une pelouse pas trop tondue, pas d'engrais ni de pesticides, quelques branches, brindilles ou bois morts afin de préserver les habitudes des oiseaux. Arbustes, buissons et fleurs sauvages contribueront à leur bien-être et à leur survie. »

- Fin de la séquence

Une fois le lieu trouvé, ils disposeront le goûter pour les enfants.

Finalement ORNIS conclut que les enfants sont aussi devenus ses copains. Il leur demande s'ils ont bien retenu la formule magique pour libérer les oiseaux ? (Ils la répètent tous ensemble « CUI-CUI »). Maintenant que vous la connaissez, utilisez-la au maximum.

² Source : <https://www.monvertjardin.fr/module>

Il demande aux enfants encore une petite aide. Pour que le sorcier TOTEMA Bétonné ne revienne plus, il faut planter des arbustes, des haies et des arbres parce qu'il n'aime pas ça du tout le méchant sorcier. Cela permettra qu'il reste loin, très loin d'ici.

Conseil :

Laisser les enfants faire des propositions et leur faire réfléchir aux dangers possibles.

Matériel :

La mangeoire et des graines de tournesol.

3. Activités supplémentaires

Idée d'activités facultatives si les enfants restent plus d'une demi-journée.

La mangeoire

Objectif : Apprendre à fabriquer une mangeoire

Message : On peut donner à manger aux oiseaux en hiver.

- Mise en situation

Tel un oiseau, proposer aux enfants de goûter une graine de tournesol. Les graines se trouvent dans le modèle de mangeoire réalisé par l'animateur. Leur proposer à leur tour de confectionner la mangeoire.

- Déroulement

Installer les enfants confortablement pour réaliser leur bricolage, autour d'une table par exemple. Distribuer à chacun une brique de lait peinte en blanc au préalable pour gagner du temps. Mettre à disposition des enfants, des autocollants, des marqueurs, de la peinture, des rubans, ... pour leur permettre de personnaliser la boîte.

- Fin de la séquence

Expliquer aux enfants l'importance de nettoyer les mangeoires et de ne pas mettre trop de nourriture en une fois. Cela évite que la nourriture soit gaspillée ou qu'elle ne pourrisse.

Exemple :



Conseil :

Peindre et pré-découper les boites pour permettre aux enfants d'être plus autonomes.

Matériel :

- des briques de lait
- de la peinture blanche et de couleur
- des pinceaux ou cotons-tiges pour la décoration (peinture)
- des ciseaux ou un cutter pour les découpes
- des autocollants
- de la ficelle pour suspendre la mangeoire
- des bâtons de bois pour permettre aux oiseaux de se poser
- des graines de tournesols non salées

Variantes :

La réalisation d'un nichoir en automne/hiver, en vue de développer la partie habitat des oiseaux.

La réalisation d'un hôtel à insectes ou d'une bombe à graines pour attirer les insectes au printemps/été.

La fresque

Possibilité de clôturer l'animation par la réalisation d'une fresque.

Objectif : Dessiner une fresque du jardin idéal pour un petit passereau. Synthétiser toutes les informations reçues à travers les différentes activités.

Message :

Pour attirer les oiseaux, il faut : des fleurs, des insectes, des graines, des arbres, des arbustes, un point d'eau, ...

- Mise en situation

Installer les enfants confortablement. Mettre à disposition une feuille, des crayons et des marqueurs. Leur proposer de dessiner un élément du jardin idéal pour les passereaux.

- Déroulement

Lorsque chacun a terminé son dessin, assembler le tout pour former une fresque. L'ensemble sera la synthèse de toutes les activités. Eventuellement, inscrire un mot qui résume l'idée que l'enfant souhaite exprimer.

- Fin de la séquence

Proposer aux enfants d'afficher leur fresque sur un mur visible de tous dans le bâtiment du CRIE et prendre une photo souvenir.

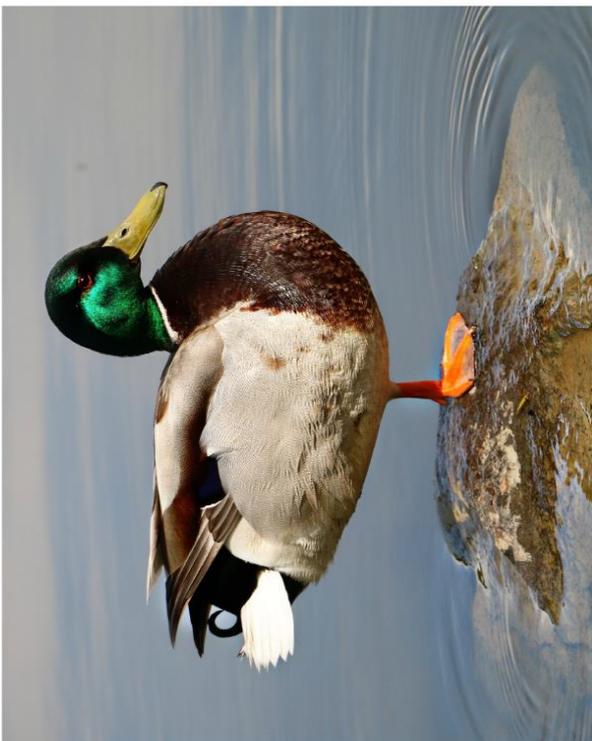
Conseil : /

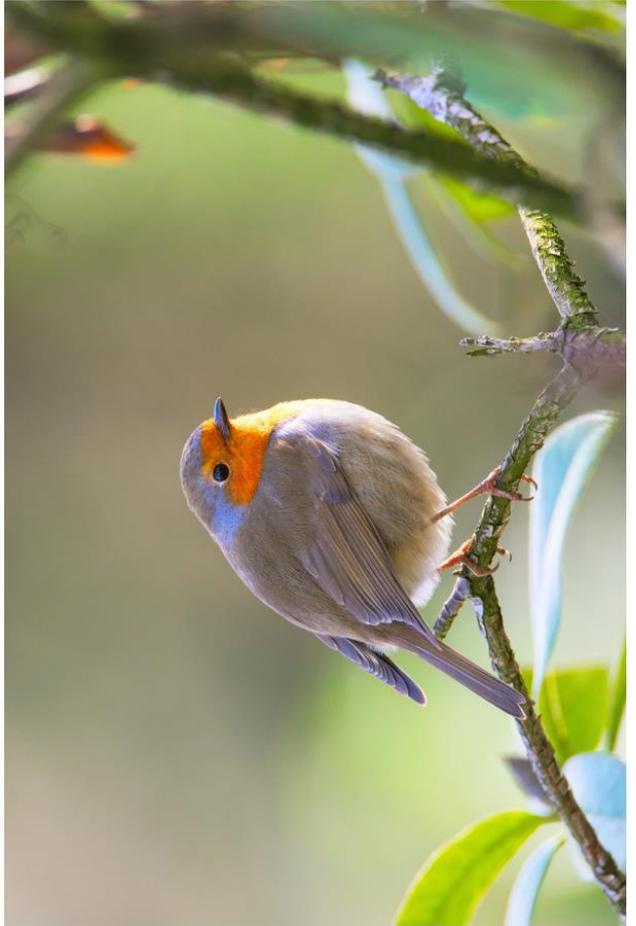
Matériel :

- La fresque
- Des marqueurs et crayons
- une feuille pour la lettre
- un bic pour écrire la lettre

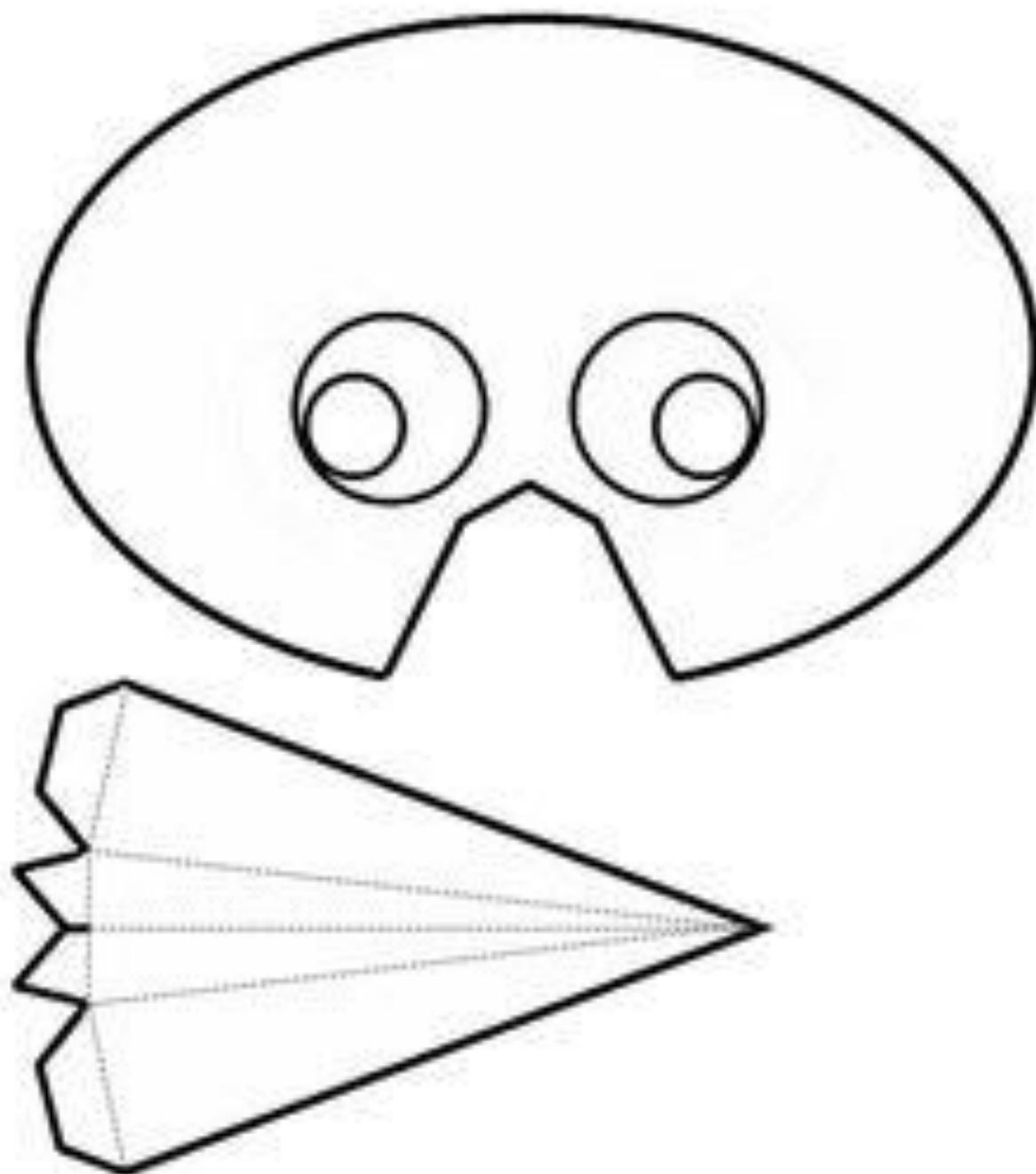
4. Annexes

Annexe 1 : Ecoute et observe





Annexe 2 : Le déguisement



Annexe 3 : Au menu du jour



