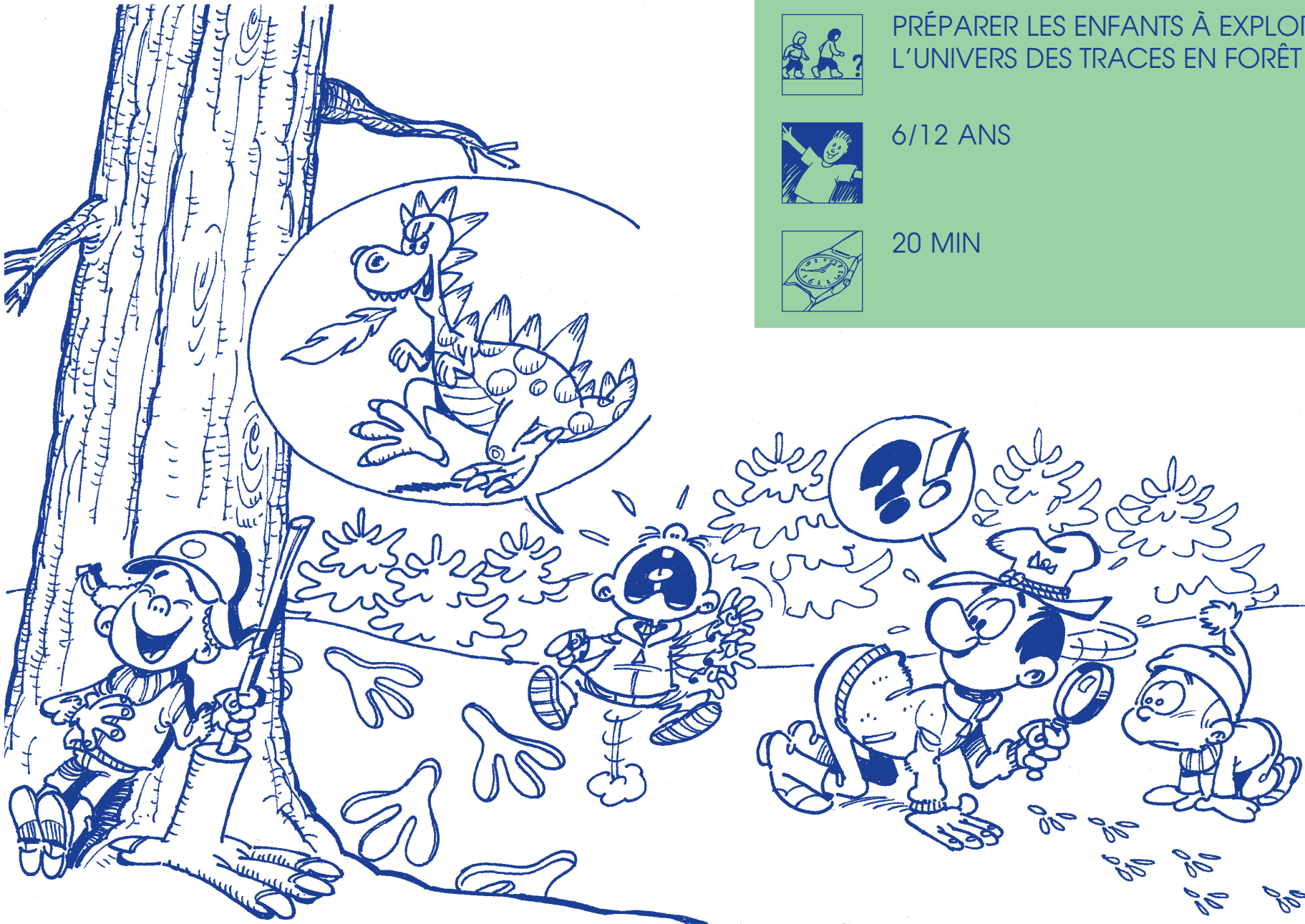


# EMPREINTES D'ANIMAUX DE LA FORÊT

4



PRÉPARER LES ENFANTS À EXPLORER  
L'UNIVERS DES TRACES EN FORÊT



6/12 ANS



20 MIN

## Mettre en appétit...

Il y a manifestement une belle différence entre l'empreinte d'un ramier et celle d'un chat!  
Même chose entre celle d'un sanglier et d'un lapin.

Mais, ayant vu les empreintes du chevreuil, puis, plus tard, les quatre précédentes et encore quelques autres, quand arrivent celles de la biche et du renard,... nos marmots commencent à perdre leur latin :

"C'était quoi encore le... et puis le...?!"  
"Ch' sais pas, ch' sais plus!"

Voici une petite activité qui, sous forme de jeu, prépare un groupe à une meilleure distinction et mémorisation de ces fameuses empreintes avant de partir en promenade dans la neige.



## Mon but:

Susciter l'enthousiasme des enfants avant une sortie sur le terrain consacrée à la reconnaissance des empreintes des animaux des bois. Augmenter leur capacité à les distinguer.

## Ce que les enfants vont faire:

Participer en cercle à un jeu de cartes.

## Mon matériel:

- Un jeu de 10 paires de cartes figurant, en grandeur nature, les empreintes de 10 animaux communs des forêts. (cfr. annexe n° 4)
- Éventuellement, les photos des animaux repris sur les cartes.

## Déroulement de l'activité:

Avant la promenade, je rassemble le groupe d'enfants, assis autour d'une table ou d'un espace dégagé au sol.

Je tire au hasard une carte du jeu et leur demande de quoi il s'agit (1).

La seconde question vient d'elle même : "À qui appartient cette empreinte ?"  
Devinette...

Je corrige les non-sens, j'encourage les suppositions.

Si je possède des photos, je les amène à faire correspondre la carte à l'une d'elles. J'égrène ainsi chaque carte en glissant quelques brèves anecdotes (la taille du cerf, la longueur des griffes du blaireau, ...)

Une fois les noms associés aux empreintes, je vérifie (2) sommairement ce premier apprentissage en désignant quelques cartes pour lesquelles ils citent en coeur le nom de l'animal qui s'y rapporte.

"Maintenant, attention ... Le jeu!"

Je mélange les cartes et les dispose côte à côte, face cachée, sur l'espace de jeu. J'explique la règle qui consiste à faire retourner par un enfant deux cartes au hasard.

(1) Il est amusant à ce stade de constater la poésie des enfants qui voient par exemple des lunes dans l'empreinte d'un cerf, une fourchette dans celle d'un ramier. Laisser jaillir les idées mêmes les plus saugrenues... C'est gai!  
On aboutira bien sûr à ce qu'on voulait: une "empreinte" ou plutôt le "dessin d'une empreinte".

(2) On se contente trop souvent d'un apprentissage de groupe; or, il y a toujours quelques enfants qui n'ont pas encore intégré ce qu'on leur demande réellement. Le jeu qui suit permet un apprentissage en profondeur par chacun.

(3) Ce jeu bien connu des enfants est le MEMORY. Il nécessite la mémorisation des cartes déjà vues avant de bien choisir celle que l'on va retourner afin d'obtenir une paire.

Si ces deux cartes sont différentes, on ne dit rien. On les regarde, puis on les remet face au sol. L'enfant suivant retourne deux autres cartes.

Si elles sont identiques, le joueur les prend.

Dans le cas où il peut dire sur le champ le nom de l'animal (ou éventuellement s'il montre sa photo), il a le droit de rejouer.

Sinon, on demande la réponse aux autres. Il garde les cartes mais ne rejoue pas. Le voisin joue à son tour, il retourne deux autres cartes, et ainsi de suite.

Le gagnant (4) est celui qui aura gagné le plus de paires de cartes identiques.

Ce jeu mené avec entrain rencontre toujours l'enthousiasme des enfants.

Leur curiosité à chercher ensuite les empreintes sur le terrain est alors décuplée. Tous y participent plus efficacement.

Les empreintes que l'on découvre ensemble et qui ne se trouvaient pas dans le jeu font figure d'intrus.

Les enfants peuvent alors plus facilement essayer d'imaginer l'animal qui est passé par là:

"Petit ou grand ? Avec des griffes ou pas ? Comme le ramier ou plutôt comme le merle ?..."

Sur le terrain, les cartes peuvent bien sûr servir à la comparaison et aussi à stimuler (5) la détermination.

(4) Je n'insiste pas sur ce but. Il est nécessaire pour donner l'enjeu mais il est vite dépassé par les enfants qui prennent davantage de plaisir à simplement participer: tenter, observer, retenir, deviner, ...

(5) Toute action renforçant encore l'apprentissage est bien sûr la bienvenue: moulage d'empreintes, observation de pattes d'animaux naturalisés, ...



• Annexe 4: Le jeu MEMORY des empreintes

## Prolongements & références:

"La Hulotte" N° 26 et 27 (Empreintes et technique du moulage) • Tout guide sur les traces et empreintes (spécialement recommandé: "Guide des traces d'animaux", P. Bang, Delachaux et Niestlé, 1977) • ...