



© Niki Huwyler/WWF

Les détectives en forêt

Explorer les traces et indices

Degrés scolaires

– Cycles 1 et 2

Disciplines scolaires

– Sciences de la nature
– Langues
– Arts

Contenu

– Idées d'activités autour de la recherche de traces des animaux
– Description pour faire un moulage en plâtre

En hiver ou au printemps, lorsque le sol est humide ou qu'il y a un peu de neige, c'est le moment idéal pour emmener votre classe à la recherche de traces et indices. Partir à la recherche de traces et interpréter les pistes comme un détective peut se révéler être encore plus passionnant que d'observer les animaux eux-mêmes - l'imagination est stimulée, des histoires peuvent être inventées sur ce que les animaux ont vécu sur la "scène de crime". La recherche de traces dans la forêt favorise également une observation détaillée. S'il n'y a pas de forêt à proximité de l'école, la cour de récréation ou un espace vert peuvent également servir de lieu d'activité.

Les activités proposées se déroulent à l'extérieur et comprennent des travaux individuels et de groupe. Elles sont structurées de manière à ce qu'elles puissent également être réalisées en continu lors d'une demi-journée en forêt.

Table des matières

Activité	Domaine	Page
A la recherche de traces et indices	Sciences de la nature	p. 3
Sur la scène du crime: que s'est-il passé?	Langue	p. 5
Sur la scène du crime: faire un moulage en plâtre	Art, Sciences de la nature	p. 6
Qui trouve ma piste?	Sciences de la nature	p. 8



© Niki Huwyler/WWF

1. A la recherche des traces et indices

Objectif

Les élèves réalisent que les animaux laissent de nombreuses traces et indices après leur passage.

Matériel

- Un guide nature

Par exemple:

- Le guide nature Traces et indices. Editions Salamandre, 175 p.
- [Cahier d'exploration de la forêt WWF](#) (matériel pédagogique à télécharger)

Durée

30 min

Liens PER

MSN 18/28

Déroulement

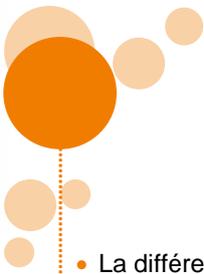
En guise d'introduction, discutez avec les élèves des traces et indices qui existent et qu'ils connaissent. Par exemple: les traces de rongement sur les fruits secs (noisettes), les arbres et les cônes; les empreintes de pas; les excréments; les plumes et les poils.

Les enfants partent seuls ou par groupes de deux à la recherche de traces dans une zone définie. Une fois qu'ils ont trouvé une trace ou un indice, ils essaient de savoir à quel animal il/elle appartient, à l'aide d'un guide nature ou du cahier d'exploration de la forêt WWF. En conclusion, les trouvailles sont discutées ensemble et des hypothèses peuvent être échangées.

Observations et questions (voir aussi dans le cahier d'exploration de la forêt):

- La différence entre des traces de rongement sur des noisette venant d'un écureuil, d'un mulot ou du charançon des noisettes.
- La différence entre des traces de rongement sur des cônes venant d'un écureuil, d'un mulot ou d'un pic.





- La différence entre les empreintes du blaireau et du renard: pourquoi le blaireau a-t-il de si longues griffes? Pourquoi les blaireaux ont-ils cinq doigts alors que les renards n'en ont que quatre?
 - Le blaireau a de longues griffes pour creuser car il vit dans un terrier. C'est un plantigrade, c'est-à-dire qu'il marche avec toute la plante de son pied, de sorte que les cinq orteils de sa patte sont visibles (comme chez nous les humains).
Le renard est un digitigrade, c'est-à-dire que seuls les orteils et la balle principale sont visibles. Le cinquième orteil ne touche pas le sol car il est surélevé (comme pour les chiens ou les chats).
- Empreinte du chevreuil: avec quoi le chevreuil marche-t-il – orteils, griffes, sabots?
 - Le chevreuil est un ongulé. Le troisième et le quatrième orteil forment un sabot corné.



2. Sur la scène du crime: que s'est-il passé?

Objectif

Les élèves font travailler leur imagination en lien avec une trace d'animal et écrivent leurs pensées sous forme d'histoire ou l'expriment de manière théâtrale.

Matériel

- Papier
- Crayons, stylos
- Sous-main
- S'il fait froid, un petit tapis ou un sac pour s'asseoir

Durée

20-30 min

Liens PER

L1 11 -12/ L1 21 et L1 13-14

Déroulement

Les enfants cherchent un endroit avec des traces d'animaux. Cette "scène de crime" leur sert de base et stimule leur imagination. Ils inventent une histoire sur ce qui aurait pu se passer à cet endroit.

Questions de base possible:

- Quels animaux ont été présents dans cet endroit?
- Qu'ont-ils fait exactement?
- Des animaux différents se sont-ils rencontrés en même temps?
- D'où viennent les animaux et où sont-ils allés?
- Cet endroit était-il une cachette, un endroit pour manger ou pour dormir?
- L'événement a-t-il eu lieu de jour ou de nuit?
- Où sont les animaux maintenant?

L'histoire peut être formulée sous forme de dessin, de texte ou de bande dessinée. La mise au propre a lieu dans la salle de classe.

Une possibilité est de demander aux enfants d'inventer une histoire en groupe, qu'ils joueront ensuite devant toute la classe sous la forme d'une pièce de théâtre ou d'un jeu de rôle.

3. Sur la scène du crime: faire un moulage en plâtre

Objectif

Les élèves étudient l'empreinte d'un animal et découvrent le matériau qu'est le plâtre.

Matériel

- 500g de plâtre
- Contenant pour mélanger le plâtre (p.ex. grand gobelet de yoghurt vide)
- Bâtons en bois pour mélanger
- Eau
- Gobelet en plastique sans fond (p.ex. pot de plantes) ou une bande de carton (25 cm long, 4 cm large) fixée en cercle avec une trombone
- Pinceau ou vieille brosse à dents (à utiliser à la fin de l'activité, en classe)

Durée

30-45 min

Liens PER

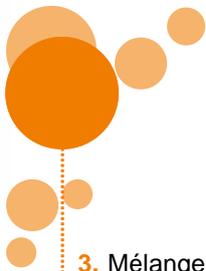
A13/23 AC&M, MSN 18/28

Déroulement

Selon le degré, les élèves peuvent faire le moulage en plâtre individuellement ou par groupes de deux. Pour le cycle 1, l'enseignant-e montre d'abord les différentes étapes. Il est aussi possible de préparer le plâtre pour tous les groupes dans un grand récipient.

1. Chercher une trace de pas à partir de laquelle vous souhaitez faire un moulage en plâtre. Enlever les feuilles et les branches autour de la trace.
2. Mettre le pot ou le cercle en carton autour de la trace et appuyer pour que la forme s'enfonce dans le sol.





- Mélanger le plâtre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de grumeaux et que la consistance soit épaisse, comme une pâte à crêpes. Conseil: préparer le plâtre que lorsque tout est prêt, il durcit rapidement.



- Verser le plâtre sur la trace, jusqu'à avoir une épaisseur d'environ 3 cm et laisser durcir pendant 20 minutes.



Variante avec le carton

- Retirer le plâtre du sol et de la forme.



- Ce n'est que lorsque l'empreinte est complètement sèche, une fois de retour en classe ou le lendemain, que vous pouvez la nettoyer avec un pinceau ou une brosse à dents.



- Variante: peindre le plâtre pour faire ressortir la trace.



4. Qui trouve ma piste?

Objectif

Les élèves abordent le thème des traces sous un angle différent et se mettent dans la peau d'un animal.

Matériel

- Eléments naturels
- Eventuellement les empreintes en plâtre de l'activité 3

Durée

20 min

Liens PER

MSN 18/28

Déroulement

Les élèves changent maintenant de perspective et créent une piste avec leurs empreintes en plâtre. Si l'activité "moulage en plâtre" n'a pas été réalisée, des éléments naturels peuvent également être utilisés.

La classe est divisée en deux groupes. Un groupe crée une piste avec les empreintes en plâtre ou les éléments naturels, pendant que les chercheurs font une autre activité avec l'enseignant (préparation du goûter, jeu en cercle, etc.). Une fois la piste posée, le groupe de chercheurs doit maintenant la suivre jusqu'au bout.

Ensuite, les rôles sont changés.

Conseil

Les enfants se mettent dans la peau d'un animal et réfléchissent à l'endroit où ce dernier pourrait passer. L'écureuil, par exemple, ne laisserait pas seulement ses traces sur le sol mais aussi dans les arbres. .