



Vole au vent



Durée : 1h15 à 1h30

Organisation de la classe :

- activités 1 et 2 en simultanée : classe divisée en 2 ;
- activité 3 : classe divisée en 5 ou 6 groupes ;
- 1 adulte pour 3 à 6 élèves (dans l'idéal).

Objectifs de l'offre :

- prendre conscience de l'existence de l'**air** ;
- connaître des **manifestations de la vie** animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : locomotion, reproduction

Résumé de l'offre :

Lors de la première activité, les enfants **identifient les animaux** qui vivent dans ou près de la mare, de la mer et sur la banquise en reconstituant la faune des paysages associés.

La seconde activité leur permet de verbaliser les sensations sur le corps et **les effets produits par le vent** sur des graines.

Enfin, la troisième activité sera l'occasion de visiter la collection d'animaux naturalisés pour y trouver des **animaux qui volent**.

Espaces exploités (voir plans en page 4) :

- Terre Planète Active : activités 1 et 2 (**il est recommandé de venir avant la visite pour repérer les lieux**).
- Ordre Du Vivant : activité 3

Matériel fourni (mallette) :

➤ supports pédagogiques :

➤ activité 1 :

3 tableaux magnétiques de paysages (mare, mer et banquise) ;

3 lots de 8 animaux à aimanter sur les paysages : libellule (anax empereur), cygne pondéculé, grenouille rieuse, requin taupe bleu, crabe tourteau, goéland argenté, ours blanc, chouette Harfang.

activité 2 :

graines qui « volent » ou planent : de tilleul (ou d'érable, d'arbre à trompette)

graines qui tombent : de noyer (ou de noisetier)

➤ fiches :

- fiches adulte (ci-présente), plans et activité avec les parents accompagnateurs

Proposition de déroulement :

Chacune des étapes dure de 20 à 30 min. Nous vous remercions de ranger le matériel à la fin de chaque activité pour les classes suivantes.

Les activités 1 et 2 se déroulent en simultanée, classe scindée en deux, avec échange au bout de 20-25 min. Elles ont lieu dans l'espace « Terre, planète active ».

➤ **Activité 1, demi-classe avec les parents accompagnateurs :**

– **5 min** Diviser la demi-classe en 3 groupes et les placer sur la « rivière » (voir plan). Montrer les 3 tableaux/paysages et demander aux élèves de les décrire et de les nommer (mare, mer et banquise = glace sur la mer).

– **8 min** Montrer les 8 animaux en les nommant et demander aux élèves de les placer sur chaque paysage. Chaque groupe travaille sur un paysage, puis on fait tourner les tableaux.

– **6 min** Montrer les 3 tableaux complétés et valider chaque animal (solutions au dos des tableaux) en demandant aux élèves comment ils se déplacent. A la fin, leur demander de rappeler lesquels volent et avec quelles parties du corps (ailes et plumes).

➤ **Activité 2, demi-classe avec l'enseignant (chaque élève peut participer à une expérience) :**

– **2 min** Faire asseoir les élèves sur le côté du gros pilier noir (colonne d'air).

– **5 min** Déclencher la soufflerie en passant le pied au bas du pilier. Faire s'exprimer les élèves sur ce qu'ils entendent (vent) et sentent pour ceux qui vont expérimenter ou voient pour ceux qui les regardent.

– **12 min** Montrer les noix et les graines de tilleul aux élèves. Leur demander ce que c'est, d'où ça vient (plantes) et de quelle partie il s'agit. Leur demander ensuite ce qui va se passer si on les laisse tomber puis tester. Refaire l'expérience avec les autres graines. Faire comparer celles qui tombent et celles qui « volent » (forme, ne pas parler de la masse si elle n'est pas mentionnée). Enfin, leur demander ce qui permet à la graine de « voler » (forme en petite aile).

➤ **Synthèse des activités 1 et 2.** Réunir tous les élèves pour leur rappeler que le vent transporte les graines, et ajouter qu'il aide aussi les animaux à voler ou à planer. Leur expliquer que dans une autre salle, où se trouvent des animaux, ils vont devoir trouver ceux qui peuvent voler.

➤ **Activité 3, classe entière divisée en six groupes. Se déroule dans l'espace : « Ordre du vivant ».**

– **17 min** Visiter la collection d'animaux naturalisés en cherchant les animaux qui peuvent voler : insectes (papillons, mouches, abeilles, mais aussi sauterelles, phasmes, scarabées...), mammifères (écureuils volants qui planent, chauve-souris), oiseaux (la grande majorité, exceptions : autruche, manchots, poule).

– **10 min** Synthétiser (peut être mené ou prolongé en classe), rappeler ce qui a été fait et observer la similitude de forme entre graines et ailes des animaux qui volent.

PLANS

