

# Mallette Pédagogique



## Dossier de Présentation



Association du Parc Animalier de Sainte Croix  
57810 Rhodes  
Tel : 03 87 03 92 05  
Fax : 03 87 03 95 36  
Courriel : [parc.stecroix@wanadoo.fr](mailto:parc.stecroix@wanadoo.fr)  
[www.parc Sainte-Croix.com](http://www.parc Sainte-Croix.com)

# Mallette Pédagogique

## Historique

Depuis sa création en 1980, l'Association du Parc Animalier a pour mission de **l'initiation aux problèmes d'environnement** pour les écoles, les centres aérés, le grand public,... et à la protection du patrimoine naturel et toute activité permettant de **promouvoir l'éco citoyenneté et la découverte de l'environnement**. Chaque année, ce sont 45 000 scolaires qui foulent les sentiers du parc animalier et l'un des directeurs du Parc Animalier a été fait Chevalier de l'ordre des palmes académiques pour les actions menées par le parc et l'association en domaine de pédagogie.

Suite à une convention signée en 2004 entre l'Association du Parc et l'éducation nationale, l'équipe pédagogique de l'association a réalisé une mallette pédagogique permettant, par le biais de jeux, de sensibiliser les élèves à l'environnement naturel de Moselle.

Destinée aux enseignants des **écoles primaires**, cette mallette (unique en son genre) est l'outil idéal pour la préparation d'une visite au Parc Animalier. Cependant elle peut servir de support pédagogique dans la découverte de la faune européenne ou dans l'approfondissement de thématiques particulières. Elle est accompagnée de livrets d'approfondissements basés sur le programme de l'éducation nationale (édition 2002).

La mallette est disponible **gratuitement** dans les 22 circonscriptions mosellanes.



# Mallette Pédagogique

L

## Le contenant

D'un matériau léger et solide, la mallette est une valise s'ouvrant totalement afin d'être posée ouverte sur une table ou le sol de la classe. Les enfants peuvent ainsi rechercher les différents jeux eux-mêmes.

## Le contenu

### a. « Domanimo » (jeu cycles 1 et 2)

- 28 dominos représentant des dessins d'animaux adultes, de bébés animaux et de milieux de vie.

### b. « Le Jeu de la Cigogne » (jeu cycles 2 et 3)

- Un plateau de jeu souple divisé en 2 parties.
- Une roue servant de dé
- 74 fiches « Défi »
- Des pions autocollants repositionnables à l'infini avec patch de couleur pour les différentes équipes.

(Lorsqu'un pion ne colle plus, il suffit de le passer sous l'eau pour qu'il colle à nouveau !)

### c. Les fiches « mallette »

Pour une meilleure compréhension de la mallette et connaître les règles des jeux, vous trouverez :

- Une fiche de présentation de la mallette pédagogique ;
- Une fiche de présentation du jeu « DOMANIMO » ;
- Une fiche de présentation du « JEU DE LA CIGOGNE » ;
- Une fiche « LE PARCOURS DES CIGOGNES » pour le Jeu de la Cigogne ;
- Une fiche « RÉPONSES AUX QUESTIONS DÉFI » pour le Jeu de la Cigogne.

### d. Les fiches « Aller plus loin »

Les fiches « Aller plus loin » sont basées sur le programme de l'éducation nationale (édition 2002).

Les enseignants pourront découvrir des documents pédagogiques sur la faune européenne (fiches sur les animaux évoqués dans les jeux), des livrets et des pistes pour approfondir certains sujets d'écologie.

### e. Les fiches d'évaluation

Elles permettront à l'enseignant de nous tenir informé du nombre d'enfants ayant profité de la mallette et des thématiques abordées et développées.

### f. Les fiches de satisfaction

Des fiches de satisfaction sont à la disposition des utilisateurs pour nous aider à améliorer cet outil pédagogique.

# Mallette Pédagogique

## Descriptif des jeux et objectifs pédagogiques

### Pour les cycles 1 et 2 : Le « domanimo »

C'est un jeu de domino sur la découverte des animaux et de leur milieu de vie.

#### 1. Objectifs pédagogiques

*- Découvrir le monde*

- Sensibiliser les enfants à la nature et aux relations entre l'animal et son milieu de vie.

*- Langage*

- Apprendre les noms des petits des animaux sauvages et domestiques.

*- Vie sociale*

- Apprendre aux enfants à travailler en groupe.

- Savoir respecter des règles et en comprendre le sens.

#### 2. But du jeu

Associer les animaux avec leurs petits et l'endroit où ils vivent.

L'équipe gagnante est celle qui a réussi à placer tous ses dominos en premier.

#### 3. Où se joue le jeu ?

« Domanimo » a été conçu pour se jouer au milieu d'une salle (salle de jeu ou de classe), sur le sol.

#### 4. Déroulement du jeu

a. Installer la maison (mallette) au milieu de la salle. Chaque face de la maison correspond à un milieu de vie : une face représente l'Étang, une autre la Forêt, une troisième la Prairie, une quatrième la Ferme. Chaque face sera le départ des lignes de dominos correspondant à ce milieu de vie.

b. Constituer 2 à 4 équipes.

c. Mélanger les dominos et distribuer 3 dominos (face visible) à chaque équipe. Le reste des dominos demeure face cachée et constitue la pioche.

d. Pour commencer la partie :

Il faut qu'une équipe ait un domino présentant un milieu de vie pour l'associer à la face de la maison correspondante.

# Mallette Pédagogique

- Si plusieurs équipes possèdent un milieu de vie sur un domino : utiliser la roue : l'équipe qui fait le plus gros score commence.

- Si aucune équipe ne possède de milieu de vie sur un domino : utiliser la roue : l'équipe qui fait le plus gros score commence et prend un domino dans la pioche.

Les équipes jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les équipes continuent à piocher jusqu'au moment où une équipe pioche un domino avec un dessin milieu de vie qu'il peut placer au contact de la face de la maison correspondante.

e. Chaque équipe doit à son tour placer tous les dominos possibles autour de la maison des animaux. Chaque face de la maison doit obligatoirement débiter par le placement d'un domino « milieu de vie ».

Exemple : on ne peut pas placer un animal de la ferme sur la face « ferme » si le domino « milieu de vie : ferme » n'est pas mis en place.

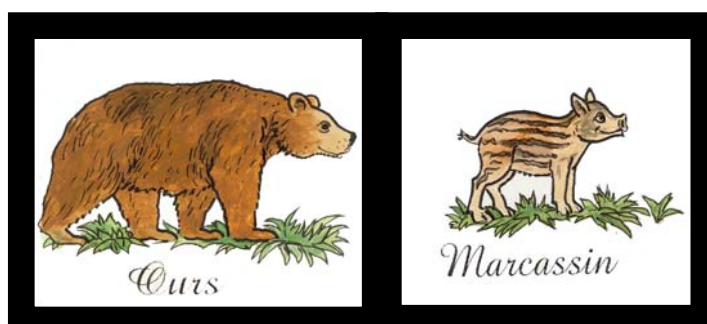
4 lignes de dominos sont petit à petit constituées à partir des quatre faces de la maison en associant les milieux de vie aux animaux correspondants, les jeunes aux adultes.

Une équipe peut placer un ou plusieurs dominos et laisse ensuite l'équipe suivante jouer.

Lorsqu'une équipe n'a aucun domino à placer dans son jeu, elle prend un nouveau domino dans la pioche. Elle le place si elle peut (avec d'autres dominos de son jeu si elle peut). Sinon, elle garde le domino dans son jeu et laisse le tour à l'équipe suivante.

f. Le jeu est terminé quand une équipe a placé tous ses dominos.

Visuel présent sur la mallette



Dominos

# Mallette Pédagogique

## Pour les cycles 2 et 3 : Le « Jeu de la Cigogne »

### a. Objectifs pédagogiques

#### *- Découvrir le monde*

- Découvrir une technique d'hivernation : la migration, et un oiseau migrateur de nos régions : la cigogne blanche.
- Découvrir la nidification, la reproduction et la croissance avec l'exemple de la cigogne blanche.
- Sensibiliser les enfants au fait qu'un animal ne peut être protégé qu'avec la protection de son milieu de vie.

#### *- Vivre ensemble/éducation civique*

- Apprendre aux enfants à travailler en groupe, l'importance de l'esprit d'équipe.
- Savoir respecter des règles et en comprendre le sens.
- Comprendre la responsabilité que nous avons à l'égard de l'environnement.

#### *- Education artistique*

- Éveil à des domaines artistiques : mime, dessin

### b. But du jeu

Le Jeu de la Cigogne est un jeu type 'Jeu de l'Oie' : il faut avancer sur le plateau de jeu en suivant les consignes à chaque case et en relevant des défis.

C'est le printemps et les cigognes sont de retour chez nous. Elles vont devoir trouver un nid et donner naissance à leurs petits. Mais leurs aventures seront semées d'embûches...

Le but du jeu est d'arriver à la fin du parcours le premier : la case de départ en migration pour l'Afrique.

### c. Où se joue le jeu ?

Le plateau peut être installé sur une grande table ou sur le sol (les joueurs s'installent autour) ou accroché sur un mur (les joueurs peuvent ainsi être tous installés face au plateau).

### d. Déroulement du jeu

- Pour commencer, faites des équipes (6 équipes maximum) et distribuez un pion de couleur à chacune d'entre elles. Chaque équipe tourne la roue. L'équipe qui fait le plus grand score commence la partie.

- Pour avancer sur le parcours, tournez la roue et utilisez-la comme un dé.

Suivez ensuite les directives données pour chaque case du jeu sur la feuille « Le parcours des cigognes ».

On passe d'une équipe à l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.



## Mallette Pédagogique

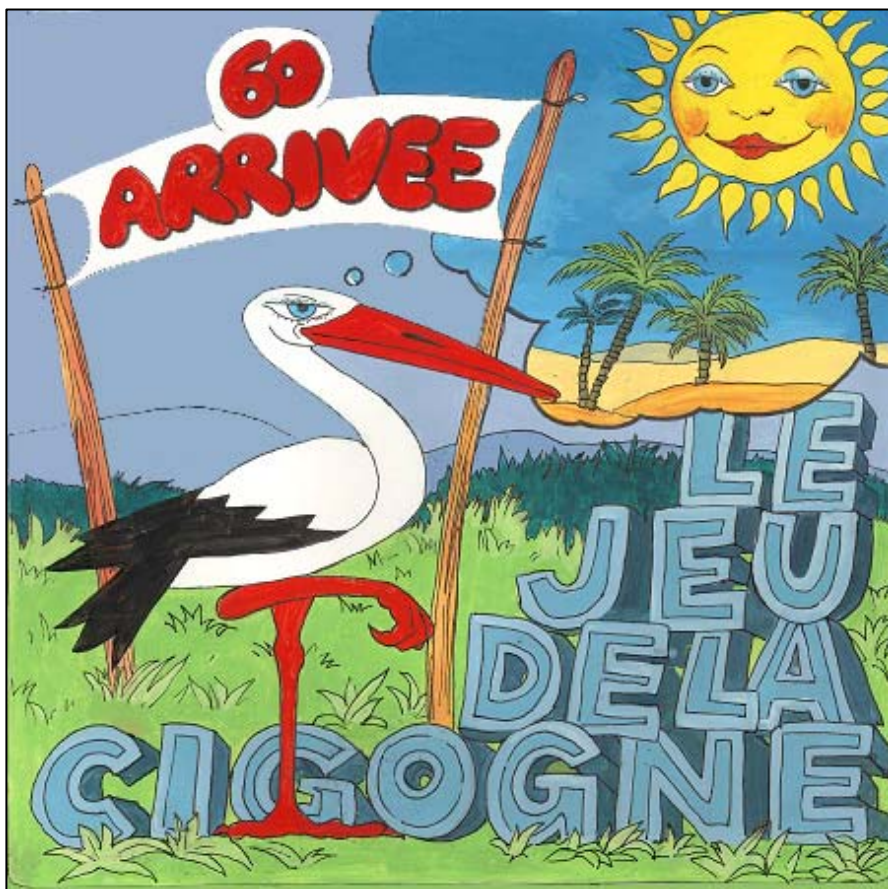
- c. Lorsque vous arrivez sur une case « DÉFI », tirez une carte au sort et suivez les instructions.

Plusieurs défis peuvent être relevés :

- Défi « Dessin » : un des joueurs doit faire deviner au reste de son équipe un animal en le dessinant rapidement.
- Défi « Mime » : un des joueurs doit faire deviner au reste de son équipe un animal en le mimant.
- Défi « Question » : toute l'équipe doit répondre à une question sur les animaux et la nature. L'arbitre du jeu peut vérifier les réponses sur la fiche « RÉPONSES AUX QUESTIONS DÉFI ».
- Défi « Fais deviner » : un des joueurs doit faire deviner au reste de son équipe un animal sans parler ni écrire. Il peut alors dessiner ou mimer.

Si l'équipe réussit le défi, elle rejoue. Si elle perd, l'équipe suivante joue.

- e. L'équipe gagnante est la première à arriver sur la case n°60. Attention : pour atteindre cette case, il faut arriver pile dessus, c'est-à-dire qu'au dernier lancement de la roue, il faut qu'elle indique tout juste le nombre de cases à franchir pour arriver sur la dernière case. Sinon, l'équipe recule d'autant de cases en surplus.



# Mallette Pédagogique

## Les fiches « Pour aller plus loin »

Des dossiers pédagogiques permettront d'approfondir des thématiques particulières. Ces thématiques sont définies en fonction des programmes de l'éducation nationale et peuvent être abordé en parallèle des jeux.

Exemples :

**Les techniques d'hivernation** peuvent être abordées lors du jeu de la cigogne (cigogne, oiseau migrateur et possibilité d'étendre aux autres techniques (hibernation, léthargie partielle...). Cette thématique peut également être abordée avec le jeu des « domanimo », en effet les enfants rencontrent la cigogne, l'ours ou le hérisson.

Autres thématiques pouvant être abordées :

- Energies renouvelables
- Réchauffement climatique et toutes les impasses écologiques
- Chaînes alimentaires et réseaux trophiques
- Classification - Évolution
- Pollution et conséquences
- Reproduction et croissance
- Conservation, réintroduction
- Faune importée
- Faune européenne
- Chronobiologie
- Domestication
- Habitats
- Locomotion
- Biodiversité
- Protection des milieux humides

Cette liste est non exhaustive.