

La ferme

Les cinq sens

Cycle 1

Descriptif de la séquence :

Objectif(s) :

S'approprier le langage :

- décrire les objets ou les sensations : c'est doux, ça pique, c'est mouillé, ça sent bon, ça sent mauvais, ça glisse, ça fait du bruit, ça roule, ...

Découvrir le monde / découvrir le vivant :

- utiliser ses 5 sens pour reconnaître des éléments de la ferme : paille, foin, châtaignes, plumes, poils, bois, ...

Le trousseau à prévoir

Pour chaque enfant

- un pique-nique (si prévu lors de la sortie).
- une paire de bottes.
- une tenue chaude et imperméable et/ou une casquette et de la crème solaire.

Pour la classe

- un trousse à pharmacie.
- une clé USB pour récupérer des photos ou des documents avant de repartir.

visite de la ferme.

Voici les différentes activités proposées pour l'animation « les cinq sens ». Pour une visite à la demie-journée, il est conseillé de faire un choix pour faire certaines activités en priorité.

L'ouïe	<p>Les bruits de la ferme : Reconnaître les bruits de la ferme : le cheval hennit, le chien aboie, l'eau du ruisseau coule, la fermière marche dans les cailloux, ... <i>Une première image noire est projetée avec le bruit. Les élèves font des propositions ; mais de quoi s'agit-il ? Une photo apparaît ensuite pour valider ou non les hypothèses des enfants.</i></p>
La vue	<p>Le pays des aveugles : Comment faire pour savoir où nous nous trouvons sans nos yeux ? Apprendre à écouter avec ses oreilles et à ressentir avec ses pieds n'est pas toujours chose facile. <i>Tous les enfants se bandent les yeux et s'accrochent à une corde. La fermière les emmène en promenade : traversons la boue, l'herbe, la route, montons, descendons... Les yeux bandés, tout paraît plus impressionnant.</i></p> <p>La chasse aux couleurs : Connaître les couleurs oui, mais faire la différence entre le vert clair, le vert foncé, le vert kaki, ... c'est une autre histoire. <i>Chaque enfant reçoit une étiquette peinte d'une couleur. Il s'agit ensuite de rechercher dans les alentours une chose (feuille, branche, plante, ...) exactement de la même couleur.</i></p> <p>La chasse aux photos : Observer les détails d'un paysage : le seau au bord du chemin, le nid sur la branche, les plumes de la pintades, ... <i>Chaque enfant (ou groupe d'enfant selon l'effectif) reçoit une photo. Pour trouver le chemin du trésor (l'animal perdu) il faut retrouver l'endroit où a été prise chacune des photos. Il s'agit d'ouvrir l'œil.</i></p>
Le goût	<p>Dégustation des produits de la ferme : Pâtés, rillettes, saucissons, miel, lait de chèvres ... en fonction des saisons, nous testons nos palais.</p> <p>Dégustation nature : pour les plus grands. Certaines plantes se mangent aussi, pourquoi ne pas goûter les bonbons des lapins, les feuilles favorites du chevreuil, ... Attention, il faut bien rappeler que toutes les plantes ne se mangent pas, certaines sont même dangereuses !</p>
Le toucher	<p>Les boîtes à toucher : Utiliser nos doigts pour deviner ce qui se cache dans les boîtes, ce n'est pas si facile. <i>Après un temps de découverte sur le contenu des 12 boîtes à toucher (plumes, paille, foin, ficelles, pommes, pommes de terre, feuilles, herbe, farine, grains, bogues de châtaignes, poils de lapins, crins de cheval, laine de mouton, ...), les enfants sont répartis en deux équipes. Les premiers joueurs approchent : « le premier qui trouve les plumes ! » Attention à vouloir aller trop vite on rate parfois ce que l'on cherchait.</i></p>
L'odorat	<p>À la cuisine : fonctionne mieux en petits groupes Que met-on dans le pâté ou le saucisson du fermier ? Du poivre, de l'oignon, de l'ail, du laurier, ... il y en a des odeurs dans la cuisine et dans le jardin. <i>Des boîtes à renifler sont à la disposition des enfants. Il s'agit de deviner ce qui s'y cache, de le décrire « ça me fait penser au pique-nique, ça me donne envie d'éternuer, ... »</i></p> <p>La chasse à l'oignon : pour les plus grands C'est avec son nez et lui seul que le chasseur suit la trace odorante à la façon d'un chien. <i>La fermière fait une trace odorante en frottant régulièrement un oignon coupé en 2 sur les supports du parcours (pierre, troncs d'arbres, ...) ; à la fin de la piste se trouve caché l'animal perdu.</i></p>