



MAISON DE LA FORÊT

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



Regards sur les richesses
de nos offres pédagogiques





COMMENT UTILISER LA MAISON DE LA

Sommaire

Qu'est-ce que la Maison de la Forêt ?	p.1
Les offres pédagogiques	p.2
Gota la goutte : de la forêt au robinet	p.3
Loup, renard et cie	p.4
L'atelier Arcimboldo	p.5
Drame en forêt	p.6
Infos pratiques	p.7

Qu'est-ce que la Maison de la Forêt ?

La Maison de la Forêt ouvre ses portes en avril 2016, le bâtiment est à l'origine celui d'une ancienne scierie réaménagée pour l'occasion. Aujourd'hui, la structure assure un triple objectif : le développement en local d'une offre de loisirs culturels, la valorisation touristique du territoire du Piémont Vosgien et de manière générale ; la sensibilisation à l'environnement.

La Maison de la Forêt invite à une grande diversité de découvertes. Avec ses expositions, ses conférences, ses animations et sorties, elle ouvre les portes d'un milieu naturel vivant exceptionnel. Un milieu riche et pourtant fragile sur lequel l'homme doit veiller au quotidien.

Appréciée pour sa qualité d'accueil et l'atmosphère conviviale qui y règne, la structure met à votre disposition ses outils et moyens techniques pour réaliser votre projet pédagogique adapté à tous les niveaux scolaires. L'équipe de la Maison de la Forêt est à votre écoute pour élaborer avec vous, la formule qui conviendra le mieux à vos attentes, parce qu'une visite préparée est gage de réussite !





Les offres pédagogiques

Ce tableau synthétique vous permet de visualiser les thèmes pouvant être abordés avec vos élèves, en fonction de leur âge, des centres d'intérêt et de votre projet pédagogique.



	Cycle	Faune	Flore	Histoire	Vocabulaire	Arts	Echanges	Atelier manuel	Durée
Gota la goutte : de la forêt au robinet	2 et 3		•		•		•	•	2h
Loup, renard et cie	1	•			•		•	•	1h45
L'atelier Arcimboldo	2 et 3		•	•		•		•	2h
Drame en forêt	3 et 4	•			•		•		2h



« Gota la goutte : de la forêt au robinet »

Présentation

Cet atelier propose aux élèves de cycle 2 et 3 de découvrir le cycle naturel de l'eau et le rôle joué par nos forêts. Nous aborderons le cycle de l'eau domestique et réfléchirons à son impact sur l'environnement. Nous terminerons par la création d'un nettoyant naturel.



Déroulé de l'animation

- 1 En salle, nous nous intéressons au cycle naturel de l'eau et vérifions la compréhension du processus global : les différents états de l'eau, sous quelle forme la trouve-t-on autour de nous (rivière, étang, lac...), qu'est-ce qu'une nappe phréatique, l'évaporation...
- 2 Escapade extérieure par petits groupes autour de l'eau et la forêt. Découverte des rôles joués par ce milieu naturel et réflexion autour de la problématique : d'où vient l'eau du robinet ?
- 3 Retour en salle, synthétisation des hypothèses et présentation du cycle de l'eau domestique. Petit focus sur les étapes qui le constituent, sont-elles les mêmes que l'on habite en ville ou à la campagne ?
- 4 Echanges autour de solutions pour réduire notre impact sur l'environnement. Les élèves vont réaliser un nettoyant naturel moins polluant (à utiliser en classe ou à la maison).



Compétences travaillées

Cycle 2

- Pratiquer une démarche d'investigation par l'observation.
- Comprendre qu'un espace est organisé et identifier des paysages.
- Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états.
- Adopter un comportement éthique et responsable.

Cycle 3

- Formuler des hypothèses. Vérifier. Justifier.
- Comprendre des documents et extraire des informations pertinentes afin de répondre à une question.
- Enrichir son lexique.
- S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger.
- Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une production collective.
- Adopter un comportement éthique et responsable.

« Loup, renard et Cie »

Présentation

Cet atelier propose aux élèves de cycle 1 de suivre une visite adaptée qui se poursuivra par des animations en salle. Nous vous proposons un « voyage » qui va faire appel à plusieurs disciplines et surtout va solliciter de nombreux savoir-faire auprès des enfants.

Déroulé de l'animation

- 1 Les enfants sont répartis en plusieurs groupes. Chaque groupe bénéficie d'un animal totem qui va les accompagner et les guider dans les espaces intérieurs et extérieurs : Raimoux le loup, Aymar le renard, Linette la chouette et/ou Eurkel l'écureuil.
- 2 On remet à chaque groupe un livret personnalisé indiquant la peluche-étendard et le parcours à suivre. Le but est de retrouver la représentation de sa peluche qui sera positionnée devant un point d'intérêt. Chaque groupe découvrira au minimum 4 points d'intérêts.
- 3 L'animateur regroupe la compagnie des peluches pour faire le point et s'assurer que tous les éléments ont été observés.
- 4 En salle, les enfants vont devoir colorier leur animal totem. Une fois le coloriage terminé, on se rendra compte qu'il se passe de drôles de choses en forêt... nous terminons ainsi par un conte qui inclut les animaux totems de chaque groupe.

Compétences travaillées

Cycle 1

- Mobilisation du langage : entrer en communication, comprendre et apprendre.
- Activité physique : agir dans l'espace, adapter son déplacement à un environnement inconnu, coopérer.
- Activité artistique : colorier, affiner son écoute.
- Structurer sa pensée : utiliser les nombres, explorer des formes.
- Explorer le monde : consolider la notion de chronologie, faire l'expérience de l'espace, découvrir différents milieux, découvrir le monde des vivants

« L'atelier Arcimboldo »

Présentation

Cet atelier propose aux élèves de cycle 2 et 3 de plonger dans l'univers du célèbre peintre Arcimboldo. Ils auront à marcher sur les pas de l'artiste, de l'apprentissage des différentes parties d'un végétal de la forêt à la création d'une œuvre personnalisée.

Déroulé de l'animation

- 1 Les enfants partent en expédition en forêt sur les traces d'éléments de la nature. L'occasion d'observer les végétaux qui nous entourent.
- 2 Retour en salle, nous allons restituer les éléments observés de manière ludique. Pour ensuite comprendre que les arbres et les plantes sont des êtres vivants et que, tout comme les êtres humains, leur vie est conditionnée par divers facteurs.
- 3 Plongeon dans l'univers de Giuseppe Arcimboldo : présentation de l'artiste, reconnaissance des éléments cachés de ses œuvres, découverte du contexte de l'époque.
- 4 A la manière d'Arcimboldo, les élèves vont pouvoir réaliser un portrait personnalisé à partir de collages. Chacun d'entre eux a la possibilité de repartir avec sa création à afficher pourquoi pas à l'école (ou à la maison).

Compétences travaillées

Cycle 2

- Pratiquer une démarche d'investigation par l'observation.
- Etablir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique et s'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.
- Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières...
- Mener à terme une production individuelle.

Cycle 3

- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.
- Donner forme à son imaginaire.



« Drame en forêt »

Présentation

Cet atelier propose aux élèves de cycle 3 et 4 une découverte ludique de l'écosystème forestier. Nous vous proposons une enquête policière pour appréhender les liens existants entre les êtres vivants, le tout par le biais d'une approche hypothético-déductive.

Déroulé de l'animation

- 1 Les enfants sont recrutés afin de mener une investigation : Adam le lièvre a disparu ! On divise les détectives en herbe en brigades. Ils entament alors une enquête de voisinage sur les bons conseils du garde forestier des lieux.
- 2 L'enquête amène les élèves à rencontrer les habitants des environs : écureuil, chauve-souris, belette, sanglier, crapaud... et à s'interroger sur les interactions entre ces espèces. Ils découvrent également les composantes de l'écosystème forestier.
- 3 Suite à l'audition des témoins, retour en salle afin de synthétiser les pistes utiles à la résolution de l'enquête. La thèse d'un crime se dégage. On poursuit ensemble par la définition d'une liste de suspects.
- 4 Nouvelle intervention sur le terrain pour chacune des brigades, il faut récolter des indices afin que se détache le coupable. La mise en commun des indices permet de découvrir le meurtrier ainsi que son mobile.

Compétences travaillées

Cycle 3

- Formuler des hypothèses. Vérifier. Justifier.
- Comprendre des documents et extraire des informations pertinentes afin de répondre à une question.
- Enrichir son lexique.
- S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger.
- Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une production collective.

Cycle 4

- Construire des hypothèses d'interprétation de phénomènes. Vérifier des données et des sources. Justifier une démarche ou interprétation.
- Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question. Utiliser ses connaissances pour expliciter.
- Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une production collective.
- Discuter, expliquer, confronter ses représentations, argumenter pour défendre ses choix.



La Maison de la Forêt

Lieu-dit Norroy 54480 SAINT-SAUVEUR
Tél : 03.83.71.23.25 - maisondelaforet@ccvp.fr
Site web : maisondelaforet-piemontvosgien.com
Ouverture : d'avril à octobre.



Rejoignez notre
page Facebook !



Espace pique-nique couvert sur place.
Possibilité de coupler votre atelier avec
une randonnée en forêt au départ
de la Maison de la Forêt.

