

Abracadabra**arbre**

Document de présentation et de préparation pour les enseignants

1 RÉSUMÉ

Les enfants partent en petits groupes à la recherche d'un arbre mystère dans le jardin. À chaque groupe correspond un arbre différent (chêne, platane, pin sylvestre, bouleau, tilleul). Une fois sur place, les enfants observent et décrivent quelques caractéristiques simples (forme, feuille, écorce, taille) propres à leur arbre et les notent dans un petit carnet.

Grâce à toutes les informations recueillies, ils découvrent en fin de jeu avec l'enseignant le nom de leur arbre mystère et pourront, en classe, réaliser une fiche d'identité et commencer un herbier...

2 CORRESPONDANCES AVEC LE SOCLE COMMUN DES CONNAISSANCES

Ce jeu de piste se base sur le palier 2 du socle commun des connaissances à **acquérir** en cycle 2.

COMPÉTENCES	CAPACITÉS	ITEMS
La maîtrise de la langue française	Dire	- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié
	Lire	- Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mot connus et inconnus - Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne - Lire silencieusement un texte en déchiffrant les mots inconnus et manifester sa compréhension dans un résumé, une reformulation, des réponses à des questions
	Écrire	- Écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes
Les principaux éléments de mathématiques	Nombres et calculs	- Écrire, nommer, comparer, ranger, les nombres entiers naturels inférieurs à 1000
	Géométrie	- Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet; donner sa position et décrire son déplacement
		- Reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels - Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs
	Grandeurs et mesures	- Utiliser les unités usuelles de mesure : estimer une mesure
Les compétences sociales et civiques	S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome	- Utiliser des instruments de mesure - Utiliser des unités de mesure usuelles
	Avoir un comportement responsable	- Respecter les autres et les règles de la vie collective

Avant la visite

D'une durée de 45 minutes, ce jeu de piste s'articule autour d'un carnet d'expériences comportant des activités à mener au Vaisseau et qui permettent d'introduire d'autres travaux en classe (cf. section « après la visite »).

Il faudra penser, avant la visite à imprimer un carnet par élève, un plan par groupe, ainsi que les « fiches arbres », qui permettent de conclure le jeu de piste.

Effectuez si possible une lecture préalable du jeu de piste avec la classe pour éviter que les élèves parcourent trop de chemin et qu'ils perdent trop de temps.

Comme indiqué précédemment, ce jeu de piste se base sur le palier 2 du socle commun des connaissances à **acquérir** en cycle 2. Il est donc recommandé de réserver ce jeu de piste pour les classes de fin de cycle en début d'année scolaire (septembre-novembre) et pour les classes de début de cycle en fin d'année scolaire (avril-juin). Dans tous les cas, il est préférable de préparer les élèves à certaines activités :

- lecture d'une carte d'orientation simple ;
- reconnaissance des formes géométriques simples.

Pendant la visite

Après avoir formé les 5 groupes, l'enseignant distribue le carnet qui servira de fil conducteur et de cahier d'expérience, et à chaque groupe un plan du jardin nécessaire pour retrouver et étudier l'arbre mystère. Il fixe l'heure et le lieu de rendez-vous pour la conclusion, par exemple à l'espace info (environ 10 min).

Une fois sur place, les élèves suivent les consignes du carnet et notent les diverses caractéristiques demandées. Chaque accompagnateur de groupe peut relire les consignes avec les élèves et doit s'assurer que chacun d'entre eux en ait saisi le sens. Il ne doit cependant pas expliquer la consigne directement mais inciter les élèves à échanger et s'entraider. Il est aussi le garant du respect du timing (environ 25 min).

Enfin, ils retrouvent l'enseignant au lieu de rendez-vous et, grâce aux « fiches arbres » qu'il va leur distribuer, vont pouvoir comparer leurs données et déterminer le nom de leur arbre. Chaque fiche comporte les illustrations nécessaires pour construire, en classe, leur première carte d'identité (environ 10 min).

Après la visite

Comme décrit plus haut, le carnet comporte des activités d'approfondissement des connaissances à mener en classe. De plus, chaque groupe, en fin de jeu de piste au Vaisseau, aura reçu une fiche permettant la construction d'une première carte d'identité. Deux démarches sont possibles :

- l'exploitation du carnet de visite puis la construction des cartes d'identités ;
- la construction des cartes d'identités puis l'approfondissement des connaissances par l'exploitation du carnet.

Dans tous les cas il est proposé d'exposer en classe les diverses cartes d'identités des arbres dans un premier temps. Il est ensuite possible d'en construire de nouvelles à partir de l'étude d'arbres se trouvant dans l'environnement proche de l'école (cours de récréation, parc, jardin, etc.).

Cette première approche peut aussi se prolonger par la conception d'un herbier, étendu à d'autres plantes que les arbres en eux-mêmes.

4 BOÎTE À OUTILS

Bibliographie

- Les cahiers techniques de la gazette des terriers : *Devenez dendrologue en herbe, un guide pour aller la rencontre des arbres*, CPN
- La hulotte n°7 : spécial arbres
- *Guide des arbres et arbustes d'Europe*, Delachaux et Niestlé
- *L'arbre sans fin*, Claude Ponti, album pour enfant à partir de 3 ans