

△ Atelier : Abeille d'où vient ton miel ?

Domaines de compétences



1. Des langages pour penser et communiquer (repérer, représenter, échanger)
Langages mathématiques.
4. Questionner le monde (repérer, représenter)

Capacités

- Mise en mots des situations observées en décrivant.
- Echanger et réfléchir avec les autres au travers de la reconnaissance des abeilles et du jeu.
- Repérer les abeilles : explorer, parcourir, observer.

Compétences transversales

- Créer, communiquer, procéder par tâtonnements et essais/erreurs, respect des autres et des règles de vie.

Cet atelier propose aux élèves de comprendre le rôle des abeilles et des fleurs dans la production du miel. Par manipulations, observations et échanges, les élèves sont également amenés à se familiariser avec l'anatomie d'une abeille.

1. AVANT L'ATELIER

- Il est conseillé d'aborder la thématique des abeilles. Vous pouvez notamment proposer un goûter thématique autour de la ruche (dégustation de miel et de produits transformés comme le pain d'épices), montrer de la cire d'abeille...



2. DÉROULÉ

- Qui fabrique le miel ? Jeu de marionnette : un ours qui mange du miel.
- Reconnaître : trouver les abeilles parmi un certain nombre d'images, décrire et reconstituer une abeille (3 parties aimantées à assembler).
- L'abeille butine : démonstration à l'aide d'une maquette d'abeille équipée d'un mécanisme aspirateur puis « jeu du butinage » (les élèves butinent à l'aide de pipettes).
- Présentation d'une ruche non peuplée.
- Conclusion : il y a d'autres « voleurs » de miel que l'ours, nous.



3. APRÈS L'ATELIER

- Pour impliquer les élèves et aider les abeilles, vous pouvez semer

Ressources

- Le livre « Alerte à la ruche » de Séverine DALLA / Format : 21x18 cm, 28 pages + un sachet de graines
ISBN : 978-2-9531337-9-0, sur le thème de la disparition des abeilles.