

L'atelier

Sur les traces des animaux...

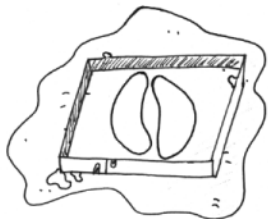
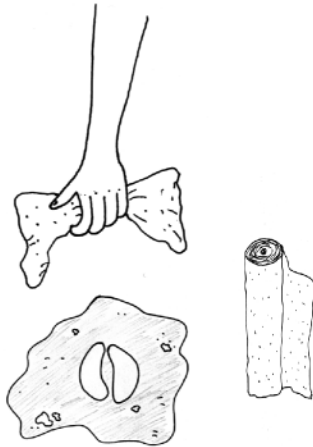
En faisant le tour de la ferme ou en se promenant près des champs où pâturent les animaux, les enfants pourront découvrir des traces d'animaux de la ferme. A partir des plus belles traces repérées - les meilleurs endroits pour chercher des empreintes sont la boue et le sable mouillé - les enfants pourront faire des moulages en plâtre qu'ils étudieront plus tard en salle ou sur la ferme.

Matériel nécessaire

- Papier absorbant
- Papier bristol
- Trombones
- Saladier
- Brosse à dents
- Truelle
- Papier journal
- Plâtre
- Argile

Charger les enfants de rechercher une empreinte la plus nette possible dans la terre mouillée.

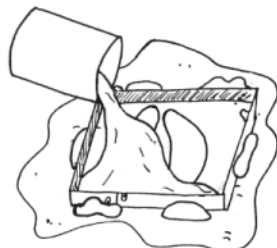
L'empreinte repérée devra être séchée : les enfants en retireront l'eau éventuelle au fond de l'empreinte (absorber avec du papier type "Sopalin" ou à l'aide d'un mouchoir).



Bien nettoyer le sol autour et dans la trace, avec un pinceau.

Entourer l'empreinte avec la bande de papier bristol fixée avec les trombones. Bien enfoncer le bristol dans le sol ou le maintenir en plantant des petits bouts de bois dans le sol.

Préparer le plâtre dans le saladier pour en faire une soupe liquide. Verser environ 5 cm de plâtre dans l'anneau en carton. Laisser le prendre 15 minutes.



Creuser avec une truelle sous l'empreinte pour soulever le moulage. L'envelopper dans le journal et le laisser durcir une journée.



Quand le plâtre a durci, enlever la bande de carton et nettoyer l'empreinte sous l'eau, avec une vieille brosse à dents. Le moulage donne en relief une copie de l'empreinte de la patte de l'animal.

Pour refaire une belle "empreinte" à partir du positif plâtré, il est nécessaire d'attendre que le plâtre soit très sec (plusieurs jours). Ensuite, il faut acheter ou se procurer de l'argile (magasins de travail manuel, potiers, ... ou argile du sol à récolter ...). Il est possible d'humecter l'argile éventuellement jusqu'à obtenir une consistance molle. Ensuite, il suffit d'appuyer le plâtre sur la masse d'argile, retirer délicatement et laisser sécher (soleil ou radiateur).



A partir des moulages obtenus, de nombreux jeux peuvent être réalisés avec les enfants.

Dans les programmes scolaires du cycle 3 (CE2, CM1, CM2) et du collège, les notions de locomotion sont abordées.

Aussi, des jeux de classification peuvent être mis en place : chaque empreinte devra être associée à un ordre : onguligrade, digitigrade ou plantigrade. Au-delà de la classification, une analyse peut être réalisée sur le lien entre le mode de déplacement et l'adaptation au milieu. Pour les plus jeunes, il peut être proposé un simple jeu d'association entre la silhouette de l'animal et son empreinte.

Loin d'être exhaustifs, ces quelques exemples de jeux montrent la richesse d'un support simple à réaliser.