

CLASSES DE découvertes

à l'accueil de loisirs intercommunal de Saint-Maximin

Objectifs :

- Prendre conscience des enjeux liés à la forêt de demain : Biodiversité, production, protection, loisirs, dépollution...
- Comprendre les intérêts de chacun et apprendre à trouver des consensus
- Apprendre par le jeu des notions de citoyenneté
- Développer l'expression orale des élèves

Déroulement :

Cette séance s'articule autour d'un concept de jeu permettant aux élèves d'incarner un rôle qui représente l'un des acteurs liés à la forêt (Agent ONF, propriétaire forestier, scierie, ébéniste, charpentier, élu, habitant, ministre, randonneur, chasseur, protecteur de la nature...).

Après avoir redéfini les différents rôles, de petites scènes d'improvisation permettront d'alimenter des débats entre les élèves, afin de mieux comprendre les rôles et enjeux de la forêt.

Outils pédagogiques :

- Cartes de rôles et accessoires.
- Accessoires pour l'animation des débats.
- Chronomètre.

Thématiques associées :

Semaine et cycle nature.

Lieu : Au centre.



Fiche pédagogique

Jeu de rôle

La forêt en jeu

Équipement :

Aucun équipement particulier.

Matériel nécessaire :

Appareil photo pour la classe, papiers brouillons et crayons.



Activités encadrées par des professionnels de l'Éducation à l'Environnement, accompagnatrices et accompagnateurs en montagne, animateurs nature titulaires des agréments Éducation Nationale et « en chemin sur les ENS », membres du Réseau Éducation Nature Environnement.



Déconseillé

Adaptable

Adapté

Code couleur

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3

Hiver

Automne

Printemps

1/2 journée

Journée