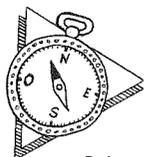
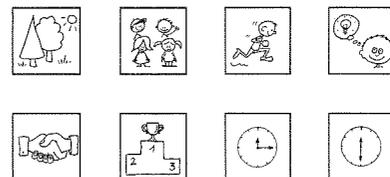




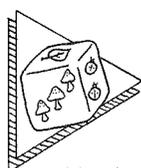
# Boîte noire: la photo d'un coin de forêt

## Rechercher de mémoire divers éléments d'un coin de forêt



### Objectifs

- Stimuler l'observation du milieu et sa connaissance en découvrant ses constituants.
- Favoriser la coopération au sein d'un groupe.



### Principe

L'animateur prépare le jeu en plaçant dans une boîte à chaussures quelques objets courants (de 5 à 10 environ) récoltés discrètement dans une petite parcelle boisée donnée.

Lors de l'animation, les enfants se divisent en deux groupes. Le contenu de la boîte est présenté séparément à chaque groupe durant 6 à 10 secondes. Après ce court laps de temps, la boîte est refermée et les enfants sont invités à essayer de reconstituer cette "photo d'un coin de forêt" représentée par le contenu de la boîte. Ils partent alors à la "cueillette".

Chaque groupe dégage de son côté une petite place sur le sol et l'encadre de 4 morceaux de bois pour y déposer sa photo.

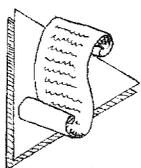
L'animateur vérifie le résultat. En cas d'imparfaite similitude avec le contenu de la boîte, il peut proposer aux enfants d'en reprendre connaissance très brièvement (juste pendant 2 secondes par exemple) sans pouvoir comparer avec ce qui a déjà été récolté.

### Exemple de contenu d'une boîte:

deux cônes d'épicéa entiers, trois cônes mangés par des écureuils, un rameau d'épicéa, un morceau de lichen, un caillou de quartz, une coquille d'escargot vide, une pelote de réjection, une plume, une fleur de myosotis, une feuille de fougère et une canette vide.

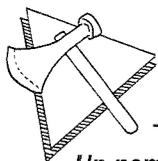


*Issue de l'animation:* l'animateur opère la correction en prenant un à un les objets qu'il fallait découvrir et en expliquant bien pour chacun d'entre eux de quoi il s'agit.



### Matériel

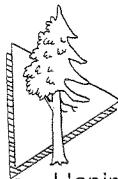
- Une boîte à chaussures vide.
- Matériel glané sur le terrain (fruits, feuilles, branches, fleurs, rameaux, cailloux, coquille d'escargot vide...).



## Commentaires et expériences

**Un nombre restreint d'objets :** éviter que les jeunes enfants se lassent trop rapidement.

**Dégâts :** il est nécessaire d'insister sur le respect du milieu lors de cette animation en demandant de ne prélever les éventuels végétaux qu'avec parcimonie et en évitant d'arracher ou de déraciner ce qui n'est pas nécessaire.



## Variantes

L'animateur peut utiliser plusieurs boîtes représentant chacune un milieu forestier particulier (par exemple, une : un peuplement de résineux et l'autre : les feuillus voisins). Chaque groupe a alors une "photo" d'un endroit bien précis qui pourra être décrit aux autres enfants à l'issue du jeu.

Il est aussi possible de demander aux enfants de remplir eux-mêmes la boîte dans un autre milieu et de la faire passer à un autre groupe.

