

Livret pédagogique

1. Les dangers de la montagne
2. Sortie raquettes : Découverte du milieu montagnard
3. Traces et Indices de vie
4. Rallye d'orientation : La faune sauvage



1. LES DANGERS DE LA MONTAGNE (Nivologie)

Durée: 3h00

Lieu: Salle/Extérieur

Séquence 1

Durée : 30/45 min

Lieu: Salle/Extérieur

Découverte des premières notions de nivologie en classe (formation de cristaux de neige).
Découverte et observation des différents types d'avalanche ainsi que leurs causes et conséquences (classe et terrain).

Moyens mis en œuvre: crânes, pattes, bois, photos...

Séquence 2

Durée : 15 min

Lieu: Extérieur

Observation des cristaux de neige: les enfants se servent d'une fiche de détermination et de loupes afin de déterminer les différents types de cristaux de neige

Observation du manteau neigeux: les élèves présentent les strates: noms et caractéristiques, cristaux et différences de température

La montagne est aussi belle que pleine de dangers. Autrefois on la pensait peuplée de démons et de dragons dont le souffle était autant de nappes de brume...

Aujourd'hui nous en découvrons toujours plus sur ce milieu complexe et surtout sur les façons d'éviter ses pièges.

Moyens mis en œuvre: Loupe, plaquette en métal, fiche détermination...



Séquence 3

Durée : 15 min

Lieu: Extérieur

Initiation et 1^{ère} approche à un outil: le Détecteur de Victimes d'Avalanches (DVA): par groupes, les enfants s'initient à la recherche de DVA cachés sous la neige

Moyens mis en œuvre: DVA, pelles.



Séquence 4

Durée : 25 min

Lieu: Extérieur

Effectuer une simulation de secours sur le terrain: chronologie d'un secours: de l'appel d'urgence au conditionnement de la victime pour l'évacuation.

Moyens mis en œuvre: Trousse de secours, couvertures de survie, portable...

Séquence 5

Durée : 30 min

Lieu: Extérieur

Les élèves sont acteurs du début à la fin, autour d'un «jeu secours» qui permet de valider les acquis vus auparavant, avec délivrance d'un « diplôme secouriste».

2. SORTIE RAQUETTES

Découverte du milieu montagnard

Durée : 2h30

Lieu : Salle/Extérieur

La pratique de la raquette à neige remonte très loin dans l'histoire de l'homme.

Utilisée par les chasseurs de la préhistoire, les militaires, elle est aujourd'hui un moyen ludique de découvrir la montagne et ses nombreuses facettes...

Les objectifs :

- Découvrir le matériel, savoir comment et pourquoi l'utiliser.



- Comprendre les notions d'étagement de végétation.
- Comprendre les raisons de l'implantation humaine en montagne.
- Aborder les adaptations de la faune et de la flore.



Déroulement de la séance :

En classe:

Séquence 1

Durée: 20/30 mn

Qu'est-ce que la raquette à neige ? Quelle en est l'utilité et comment ça fonctionne ?

Pour répondre à ces questions nous parlerons de l'historique de cet outil, de ses fonctions ainsi que ses évolutions.

Nous aborderons l'équipement inévitable lors d'une sortie en montagne.

Moyens mis en œuvre : Salle de classe, raquettes de différentes époques.

En extérieur :

Séquence 1

Durée : 15 mn

Une course de relais spéciale qui privilégie la maîtrise à la vitesse.

Nous apprendrons à nous servir de l'outil dans diverses conditions. Nous vérifierons que tout le monde a compris l'utilisation du matériel et l'usage adapté à différentes situations.

Moyens mis en œuvre : Parcours balisé, raquettes, gobelets.

Séquence 2

Durée : 10 m

Arrivé au point haut de la sortie, nous effectuerons une lecture de paysage

Nous aborderons la notion d'habitat montagnard et nous découvrirons les sommets et les vallées qui nous entourent. Nous parlerons enfin des différents étages montagnards et leurs spécificités.

Moyens mis en œuvre : Chalet traditionnel, point de vue, schémas...

Séquence 3

Durée : 10 mn

Nous verrons comment aborder une pente de neige raide en raquettes.

Nous passerons en revue les différentes techniques



Séquence 4

Durée : 25 mn

La main courante.

Dans ce parcours où les enfants sont tour à tour guides et aveugles, nous apprendrons à ressentir le terrain ainsi qu'à mettre des mots sur notre environnement pour guider notre aveugle.

Moyens mis en œuvre : Main courante, bandeaux...

Séquence 5

Durée : 30 mn

Nous passerons pour finir par le four à pain.

Ce sera pour nous l'occasion de comprendre les différents enjeux ainsi que les acteurs principaux de l'implantation en montagne. Nous finirons sur un conte traditionnel montagnard en dégustant une tisane aux plantes.

Moyens mis en œuvre : Four à pain, objets du passé, photos, torche, tisane...

Pour en savoir plus

Copains des montagnes de F. LISAK, éditions MILAN jeunesse

La nature en hiver, Observer et comprendre de A. Adriaens, Bolognesi, édition PETITE PLUME DE CAROTTE - les guides de la salamandre.

La vie de la montagne de B. Fischesser, édition de la Martinière.

3. TRACES ET INDICE DE VIE

Durée : 3h00

Lieu : Salle/Extérieur

Partez à la recherche des traces et indices de vie des animaux qui peuplent la montagne!

Tel un trappeur sur la trace de ses proies, nous verrons les traces de micromammifères, rongeur, chevreuil, cerf, renard, blaireau, oiseau, rapace et certainement d'autres espèces plus discrètes ou furtives tels que le lynx, le loup, et tenterons de les identifier.

Séquence 1

Durée: 45 min

Lieu: Classe

Petit musée de la faune

Découverte et présentation succincte des différents animaux de la montagne à l'aide de bois, cornes, crânes...
Tester le niveau de connaissance des enfants.

Moyens mis en œuvre: crânes, pattes, bois, photos...

Séquence 2

Durée: 15/20 min

Lieu: Extérieur

Jeu des familles d'empreintes

Savoir classer des familles d'empreintes et connaître leurs caractéristiques.

Séquence 3

Durée: 15 min

Lieu: Extérieur

Jeu d'observation

Au long d'un parcours, les enfants partiront à la recherche d'anomalies visuelles dispersées dans le milieu naturel.



Moyens mis en œuvre: parcours, objets divers....

Séquence 4

Durée: 20 min

Lieu: Extérieur

Jeunes explorateurs

En groupe, tel des trappeurs, les enfants partent à la recherche d'indices sur la présence d'animaux, après avoir vu les différents types d'indices que l'on peut rencontrer dans la nature.



Moyens mis en œuvre: fiche relevés d'indices, loupes, sacs de récolte.

Séquence 5**Durée: 15 min****Lieu: Extérieur****Carte des sons**

Détermination des sons entendus et leur positionnement dans l'espace, afin de développer l'ouïe.



Moyens mis en œuvre: cartes sons.

Séquence 6**Durée: 30 min****Lieu: Classe****Moulage d'empreintes**

A partir de matrices d'empreintes en résine, réalisation d'un moulage en plâtre avec lequel chaque enfant repartira.

Moyens mis en œuvre: Matrices d'empreintes, plâtre, matériel de moulage.

**Séquence 7****Durée: 30 min****Lieu: Classe/Extérieur****Grand jeu du trappeur**

Durant le séchage des empreintes, nous en profiterons pour se mettre dans la peau des animaux: cela permettra aux enfants d'apprendre à localiser une ou plusieurs sources sonores dans l'espace. Un jeu qui facilite la compréhension de développement des différents types d'empreintes.

4. RALLYE D'ORIENTATION : La faune sauvage

Durée : 3h00

Lieu : Salle/Extérieur

Un rallye nature visant à apprendre à s'orienter de différentes façons tout en apprenant diverses choses sur la faune.

Nous avons perdu la trace d'un animal et les enfants auront pour mission de le retrouver en cumulant les bonnes réponses tout au long de leur parcours d'orientation.

Objectifs:

- Apprendre l'orientation en s'aidant d'une carte, d'une boussole et de l'observation du terrain
- Développer la coopération au sein des différentes équipes
- Acquérir des connaissances sur la faune sauvage des Alpes

Déroulement de la séance:

En classe :

Durée: 30 mn

Qu'est-ce que l'orientation ? Comment procède-t-on ? Pour répondre à ces questions, nous travaillerons sur différents types de cartes pour comprendre les notions d'échelles, de points cardinaux et de légende.

Dès lors que l'on sait lire une carte, nous aborderons les différents types de matériels d'orientations comme la boussole ou le GPS par exemple.

Moyens mis en œuvre : Salle de classe, différents types de cartes, boussoles, GPS, schémas...

En extérieur :

Séquence 1

Durée : 15 mn

Par le biais d'un jeu très court, « la forêt de plots », nous apprendrons à orienter correctement notre carte par rapport à l'environnement ainsi qu'à utiliser le vocabulaire de l'orientation. Moyens mis en œuvre : Parcours de « plots », cartes spéciales forêt de plots.

Séquence 2

Durée : 15 mn

Le jeu «tout azimut» nous apprendra à suivre une direction à la boussole. Ces connaissances seront réinvesties lors du rallye.