

## Enquêtes

### Matériel

- Livres ou supports présentant des informations et des photos d'animaux

### Déroulement

À deux, les enfants choisissent un habitat (une feuille avec une galle, une écorce ou un tronc avec des couloirs d'insectes, un trou de souris, une taupinière, une toile d'araignée, une fleur...). À l'aide de livres, ils cherchent l'animal qui pourrait y habiter. Puis ils dessinent cet animal, en l'observant dans la nature ou dans le livre. Ils imaginent également/sinon une histoire : l'animal a quitté sa maison et est parti dans un autre lieu. Sur un Post-it, ils notent le message que l'animal a laissé chez lui pour expliquer son départ et ils cachent le dessin de leur animal là où celui-ci s'est rendu en le fixant avec du scotch ou une punaise.

Chaque paire essaie de résoudre les énigmes proposées par les autres et note ses résultats (l'animal – l'énigme – le lieu où l'animal s'est rendu).

À la fin, la classe se réunit en cercle et met en commun ses résultats avec une phase de contrôle et de correction.

### Variante

Les enfants façonnent leur animal avec des éléments naturels.

### Variante Cycle 2

Cette activité peut être réalisée dans une langue étrangère. Dans ce cas, l'enseignant-e fournit en support le nom, la photo et quelques phrases informatives sur des animaux connus et fréquents.

### Suites possibles

- Rédiger individuellement la suite de l'histoire de l'animal (compréhension et production de l'écrit)
- Créer un dialogue de Post-it pour imaginer collectivement la suite de l'histoire de l'animal : une autre paire écrit sur un nouveau Post-it que l'animal revient chez lui et pourquoi... (production de l'écrit)
- Rédiger la carte d'identité de l'animal, une annonce de recherche (production de l'écrit, diversité du vivant).

Explorez votre lieu à l'avance, avec des guides sur la faune ou accompagné d'un·e professionnel·le, pour pouvoir aider les enfants à repérer des indices de présence animale.

Exemple d'activité de langue légèrement adapté de *L'école à ciel ouvert* p. 66, *La Salamandre*