

Activité : Observer les coccinelles (PS-MS)



Objectif pédagogique

Découvrir un insecte familier, développer l'observation et enrichir le vocabulaire descriptif.



Matériel nécessaire

- Loupes adaptées aux petites mains
- Boîtes d'observation à fond blanc
- Images de différentes espèces de coccinelles
- Appareil photo
- Feuilles blanches
- Crayons de couleurs rouges et noirs



Déroulement

1. Présenter aux enfants des images de coccinelles et recueillir leurs connaissances.
2. Organiser une sortie dans la cour ou un jardin proche pour chercher des coccinelles.
3. Montrer aux enfants comment observer délicatement une coccinelle à la loupe ou dans une boîte.
4. Guider l'observation en attirant l'attention sur les caractéristiques (couleur, points, pattes).
5. Enrichir progressivement le vocabulaire (élytres, points, ailes).
6. Dessiner collectivement une coccinelle en verbalisant ses parties.
7. Relâcher les coccinelles là où elles ont été trouvées.



Variantes possibles

Créer un affichage avec photos et dessins des coccinelles observées.
Pour les MS, proposer de compter les points sur le dos des différentes coccinelles.

Activité : Cycle de vie de la coccinelle (GS)



Objectif pédagogique

Découvrir les étapes du cycle de vie d'un insecte, comprendre la notion de métamorphose et la chronologie.



Matériel nécessaire

- Images du cycle de vie
- Loupes
- Pâte à modeler de différentes couleurs
- Feuilles A3
- Appareil photo
- Ordinateur pour recherches
- Livres documentaires adaptés



Déroulement

1. Présenter aux enfants des images des différentes étapes du cycle de la coccinelle.
2. Observer ensemble les caractéristiques de chaque stade: oeuf, larve, nymphe, adulte.
3. Proposer aux enfants, en petits groupes, de modeler les 4 étapes avec de la pâte à modeler.
4. Photographier les créations et les utiliser pour construire un affichage chronologique.
5. Réaliser collectivement une grande frise du cycle de vie.
6. Proposer aux enfants d'expliquer le cycle à une autre classe avec leur support.



Variantes possibles

Élargir à la comparaison avec d'autres insectes à métamorphose complète.
Réaliser un petit livret individuel du cycle de vie avec dessins et dictée à l'adulte.

Activité : Coccinelles, protectrices du jardin



Objectif pédagogique

Comprendre le rôle écologique des coccinelles, s'initier à la notion de chaîne alimentaire et de protection naturelle des plantes.



Matériel nécessaire

- Plants infestés de pucerons
- Loupes
- Boîtes d'observation
- Appareil photo
- Feuilles blanches et crayons de couleur
- Images de la chaîne alimentaire
- Livres documentaires adaptés



Déroulement

1. Présenter aux enfants le problème des pucerons qui attaquent les plantes.
2. Observer à la loupe des plants infestés et dessiner ce qu'ils voient.
3. Introduire la coccinelle comme 'amie du jardinier' qui mange les pucerons.
4. Si possible, observer des coccinelles se nourrissant de pucerons.
5. Construire collectivement un schéma simple: plante -> puceron -> coccinelle.
6. Discuter des alternatives aux pesticides et de l'importance des insectes utiles.
7. Créer des affiches 'Protégeons les coccinelles' pour l'école.



Variantes possibles

Élargir à d'autres insectes auxiliaires du jardin.

Mettre en place un petit élevage temporaire de coccinelles (avec accompagnement expert).



Objectif pédagogique

Développer la motricité fine, découvrir la technique de l'empreinte et créer des coccinelles personnalisées.



Matériel nécessaire

- Peinture rouge et noire
- Petites assiettes en plastique
- Feuilles blanches ou colorées
- Lingettes humides
- Feutres noirs fins (pour l'adulte)
- Tabliers
- Photos de coccinelles



Déroulement

1. Montrer aux enfants des images de coccinelles pour observer leur forme.
2. Distribuer une feuille à chaque enfant et disposer la peinture rouge dans les assiettes.
3. Guider les enfants pour tremper leur index dans la peinture rouge et l'appliquer sur la feuille.
4. Laisser sécher quelques minutes.
5. Aider les enfants à ajouter des points noirs avec leur petit doigt trempé dans la peinture noire.
6. Une fois la peinture sèche, l'adulte peut ajouter les détails (tête, pattes) au feutre noir.
7. Afficher les créations pour créer un envol de coccinelles.



Variantes possibles

Proposer de réaliser plusieurs empreintes sur la même feuille pour créer une famille de coccinelles.
Utiliser une feuille verte comme support pour représenter une feuille d'arbre.

Activité : Mobile de coccinelles (PS)



Objectif pédagogique

Créer une décoration collective sur le thème des coccinelles, développer la motricité fine et la coordination.



Matériel nécessaire

- Assiettes en carton rouges
- Papier noir
- Peinture noire et pinceaux
- Ciseaux (pour l'adulte)
- Fil de nylon ou de pêche
- Perforatrice
- Piques en bois
- Colle
- Yeux mobiles (optionnel)



Déroulement

1. Préparer en amont les assiettes rouges coupées en deux (demi-cercles).
2. Proposer aux enfants de peindre des points noirs sur leur demi-assiette rouge.
3. Aider à coller des petits cercles noirs préalablement découpés pour la tête.
4. Laisser sécher puis ajouter les yeux mobiles et les antennes (piques découpées).
5. L'adulte perfore le haut de chaque coccinelle et y attache un fil.
6. Suspendre toutes les coccinelles à différentes hauteurs pour créer un mobile collectif.



Variantes possibles

Proposer de peindre d'autres couleurs de coccinelles en s'inspirant d'images.
Ajouter des éléments naturels (feuilles séchées, brindilles) au mobile.

Activité : Coccinelles en papier plié (GS)



Objectif pédagogique

Découvrir la technique du pliage en symétrie, développer la motricité fine et la précision du geste.



Matériel nécessaire

- Papier rouge vif
- Papier noir
- Ciseaux adaptés
- Colle en bâton
- Modèles de pliage
- Feutres noirs
- Fil élastique (optionnel)
- Règles et crayons pour les tracés



Déroulement

1. Présenter un modèle de coccinelle réalisé avec la technique du papier plié.
2. Distribuer un carré de papier rouge à chaque enfant.
3. Guider pas à pas le pliage: plier en deux pour former un triangle.
4. Montrer comment dessiner la moitié d'une coccinelle sur le papier plié.
5. Accompagner les enfants pour découper soigneusement le long du trait.
6. Déplier pour découvrir la coccinelle symétrique complète.
7. Aider à coller des points noirs, la tête et les antennes.
8. Optionnel: fixer un fil élastique pour créer une marionnette.



Variantes possibles

Proposer une version plus simple pour les MS avec un gabarit à tracer.
Pour les plus habiles, suggérer d'ajouter les ailes qui s'ouvrent (second pliage).

Activité : Course des coccinelles (MS)



Objectif pédagogique

Développer la motricité globale, comprendre et respecter des règles de jeu collectif inspiré des coccinelles.



Matériel nécessaire

- Cerceaux rouges ou plots
- Dossards ou bandeaux rouges et noirs
- Craies
- Sifflet
- Images du déplacement des coccinelles
- Appareil photo



Déroulement

1. Expliquer aux enfants que les coccinelles se déplacent par courtes courses entrecoupées d'arrêts.
2. Dessiner à la craie un parcours avec départ et arrivée dans la cour.
3. Diviser la classe en deux équipes: les coccinelles et les observateurs.
4. Au signal, les 'coccinelles' avancent par petites courses, et doivent s'arrêter dès que le sifflet retentit.
5. Les observateurs vérifient que les règles sont respectées.
6. Inverser les rôles pour que tous puissent jouer aux coccinelles.
7. Prendre des photos du jeu pour les commenter ensuite en classe.



Variantes possibles

Complexifier en ajoutant des obstacles à contourner.

Proposer aux enfants plus avancés de se déplacer par groupes de 2 ou 3, reliés par un foulard.

Activité : Danse des coccinelles (PS-MS-GS)



Objectif pédagogique

Développer l'expression corporelle, la coordination et l'écoute musicale à travers une danse inspirée des coccinelles.



Matériel nécessaire

- Musique adaptée avec variations de tempo
- Foulards ou ailes rouges à points
- Cerceau rouge (maison des coccinelles)
- Tambourin
- Appareil photo ou caméra
- Maquillage simple (optionnel)



Déroulement

1. Présenter aux enfants les différents mouvements des coccinelles: vol, marche, repli.
2. Associer chaque mouvement à un geste chorégraphique simple:
3. - Vol: bras écartés qui battent doucement
4. - Marche: déplacement en petits pas rapides
5. - Repli: s'accroupir en boule
6. Faire écouter la musique et expliquer les changements de mouvement.
7. Guider une première exécution collective, puis laisser les enfants s'approprier la danse.
8. Organiser la danse autour du 'réveil des coccinelles' qui sortent de leur maison (cerceau).
9. Filmer la chorégraphie finale pour la visionner avec les enfants.



Variantes possibles

Complexifier pour les GS en ajoutant des déplacements en cercle ou en ligne.
Proposer aux PS une version simplifiée concentrée sur deux mouvements seulement.

Activité : Jeu des coccinelles et des pucerons (S-GS)



Objectif pédagogique

Comprendre les relations alimentaires par le jeu de poursuite, développer la motricité globale et le respect des règles.



Matériel nécessaire

- Dossards ou foulards verts (pucerons) et rouges (coccinelles)
- Cerceaux (refuges)
- Sifflet
- Craie pour délimiter l'espace
- Chronomètre
- Images de coccinelles chassant des pucerons
- Plan du jeu sur papier



Déroulement

1. Expliquer simplement aux enfants la relation entre coccinelles et pucerons.
2. Désigner un tiers de la classe comme coccinelles (dossards rouges) et le reste comme pucerons (dossards verts).
3. Définir clairement l'espace de jeu et placer quelques cerceaux comme 'refuges' temporaires.
4. Au signal, les coccinelles tentent d'attraper les pucerons en les touchant délicatement.
5. Les pucerons touchés s'assoient sur place ou rejoignent un espace défini.
6. Limiter le temps dans les refuges à 5 secondes (compter à voix haute).
7. Après un temps défini, compter combien de pucerons ont été attrapés.
8. Inverser les rôles pour une nouvelle partie.



Variantes possibles

Pour les PS, simplifier en réduisant l'espace et le nombre de joueurs.

Pour les GS, ajouter un rôle de 'jardinier' qui peut libérer les pucerons attrapés.

Activité : Comptine à compter des coccinelles



Objectif pédagogique

Mémoriser une comptine numérique, développer la reconnaissance des petites quantités et le langage.



Matériel nécessaire

- Images séquentielles de la comptine
- Marottes de coccinelles (une rouge, une jaune)
- Feutres ou craies
- Grande feuille pour la comptine illustrée
- Appareil d'enregistrement



Déroulement

1. Présenter la comptine 'Une coccinelle se pose sur ma main...' avec les marottes.
2. Répéter plusieurs fois en montrant les images séquentielles.
3. Apprendre progressivement la comptine en y associant des gestes.
4. Proposer aux enfants d'illustrer collectivement la comptine sur une grande feuille.
5. Enregistrer les enfants chantant la comptine pour l'écouter lors des regroupements.
6. Utiliser la comptine comme rituel de numération lors des regroupements.



Variantes possibles

Proposer une version à décompter pour les plus avancés.

Créer un livre de la comptine où chaque page correspond à un nombre de coccinelles.

Activité : Jeu des points de la coccinelle (MS)



Objectif pédagogique

Développer la reconnaissance des constellations, s'initier au dénombrement et à l'addition.



Matériel nécessaire

- Cercles rouges en carton (10 cm de diamètre)
- Gommettes noires
- Dés avec constellations
- Pincettes à linge
- Feuille de score
- Appareil photo



Déroulement

1. Préparer des cercles rouges représentant des coccinelles (sans points).
2. Expliquer que chaque enfant va créer sa coccinelle en lui ajoutant des points.
3. À tour de rôle, les enfants lancent le dé et placent autant de points noirs (gommettes) que le nombre indiqué sur leur coccinelle.
4. Pour les MS, jouer jusqu'à ce que chaque enfant ait lancé le dé 2 fois.
5. Pour les GS, jouer jusqu'à atteindre un nombre cible (ex: 10 points) et compter le nombre de lancers nécessaires.
6. Prendre en photo les coccinelles terminées et créer un affichage avec le nombre de points de chacune.



Variantes possibles

Pour les MS, simplifier en utilisant un dé avec des chiffres de 1 à 3.

Pour les GS, complexifier en utilisant deux dés et en additionnant les points.

Activité : Comptage des points (PS-MS-GS)



Objectif pédagogique

Développer les compétences en numération à travers le thème des coccinelles, adapté à chaque niveau.



Matériel nécessaire

- Silhouettes de coccinelles de différentes tailles
- Jetons noirs ou gommettes
- Fiches modèles avec constellations
- Pincettes (pour les GS)
- Bac à tri
- Feutres noirs
- Dés adaptés à chaque niveau



Déroulement

1. Présenter l'activité comme un jeu de décoration des coccinelles avec le bon nombre de points.
2. Pour les PS: Donner une coccinelle et demander d'y placer 1, 2 ou 3 points (quantité visible).
3. Pour les MS: Utiliser un dé avec constellations de 1 à 6, placer autant de points que le nombre obtenu.
4. Pour les GS: Proposer des fiches avec des opérations simples ($2+3$, $4+1...$) et placer le nombre total de points.
5. Prévoir un temps d'échange où les enfants présentent leurs coccinelles et verbalisent les quantités.
6. Créer un affichage collectif où les coccinelles sont classées par nombre de points.



Variantes possibles

Pour les PS, simplifier en proposant des modèles avec emplacements prédéfinis.

Pour les GS, complexifier en ajoutant des contraintes de symétrie dans la disposition des points.



Objectif pédagogique

Créer un livre documentaire adapté aux enfants, développer le langage d'évocation et s'initier à la recherche documentaire.



Matériel nécessaire

- Grandes feuilles cartonnées
- Photos et images de coccinelles
- Matériel d'arts plastiques varié
- Enregistreur
- Livres documentaires comme référence
- Ordinateur et imprimante
- Colle et ciseaux adaptés



Déroulement

1. Définir collectivement les thèmes à aborder dans le livre (apparence, habitat, alimentation, cycle de vie...).
2. Répartir les enfants en petits groupes, chacun travaillant sur une page/thème.
3. Accompagner les recherches simples dans des livres adaptés.
4. Guider l'illustration des pages avec différentes techniques artistiques.
5. Enregistrer les commentaires des enfants pour chaque page (dictée à l'adulte).
6. Assembler le livre avec une page de couverture créée collectivement.
7. Organiser une séance de présentation du livre aux autres classes.



Variantes possibles

Créer une version numérique avec enregistrements audio des enfants.
Inviter un parent naturaliste ou un spécialiste pour enrichir le contenu.