

Times up Mamma – Thème : Mammifères

Date de création : 18/07/2024

Public cible : Tout public	Durée de l'animation : Variable (min. 45 min)
Adaptation possible en fonction de différents publics : <ul style="list-style-type: none">• Contenu des infos plus ou moins poussé• Temps de réflexion de chaque manche par équipe• Nombre d'espèces à trouver• Taille et précision des images/photos• Tolérance quant au respect des règles par manche• Aspect compétitif ou plutôt collaboratif• ...	
Objectifs : Découvrir un maximum de mammifères de chez nous en se basant sur les caractéristiques physiques, comportementales et environnementales des animaux.	
Matériel à prévoir : <ul style="list-style-type: none">• Cartes espèce (recto : photo + nom) → à imprimer + plastifier (nombre à définir par l'animateur, en fonction du niveau du public).• Chapeau ou sac pour mettre toutes les cartes• Une boîte par équipe pour déposer les cartes validées et pouvoir compter plus facilement.• De quoi écrire les résultats des équipes et éventuellement de quoi faire des dessins (ardoise, tableau, papier,...) si ce n'est pas l'option mime qui est choisie dans la dernière manche	
Moyens utilisés pour atteindre le/les objectif (s) : <ul style="list-style-type: none">• Approche ludique et kinesthésique, observation, déduction• Lieux : Intérieur ou extérieur. Un endroit où les participants peuvent se placer pour observer en donnant la place à l'un d'entre eux pour le mime.	
Déroulement : <ul style="list-style-type: none">• <i>Introduction :</i> Expliquer au groupe que vous allez apprendre à (re)connaître des mammifères. Profitez de cette occasion pour questionner les participants sur ce qu'est exactement un mammifère (caractéristiques). De même, interrogez-les sur les espèces de mammifères qu'ils connaissent déjà (vous pouvez, au besoin, cibler la question en fonction de la catégorie de mammifères que vous voulez aborder : mammifères marins, mammifères indigènes, micro-mammifères, etc.). Cela vous aidera à cerner dans un premier temps le niveau de connaissance et de réflexion du public.	

● *Thèmes abordé dans l'ordre chronologique :*

Etape 1 : Introduction à l'activité

Constituez des équipes : idéalement de 4 à 5 joueurs, mais peut s'adapter en fonction du nombre de joueurs présents (n'hésitez pas à vous faire aider des accompagnateurs qui connaissent bien leur groupe pour que les équipes soient équilibrées). La partie se déroule en trois manches et chaque équipe doit deviner le plus de cartes « mammifères » possible. Les cartes des trois manches sont regroupées en un seul paquet. Ce jeu se joue en trois sessions. Chaque manche ne doit durer que 30 secondes (durée à adapter en fonction du type de public). A chaque fois, un joueur par équipe tente de faire deviner à ses coéquipiers le plus de cartes possible dans le temps imparti. Possibilité de pénaliser si la règle n'est pas respectée et en fonction du type de public.

(1 joueur de l'équipe A commence et a 1min (par exemple) pour faire deviner un max de mots. Quand la minute est terminée, 1 joueur de l'équipe B continue de piocher les cartes dans le sac et a 1 min pour faire deviner à son équipe un max de cartes. Qd la minute est terminée, un 2e joueur de l'équipe A continue de piocher. Puis à nouveau un joueur de l'équipe B, etc. jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans le sac.)

Etape 2 : Première manche – Les phrases

Une personne de la première équipe doit faire deviner un maximum d'animaux à ses coéquipiers en faisant une description détaillée. Dans cette manche, il peut parler autant qu'il le souhaite mais il est interdit d'écarter une carte difficile. Au sein de l'équipe, les participants jouent chacun leur tour. C'est ensuite autour de l'autre équipe et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été découvertes. La personne qui décrit doit donner au moins plusieurs critères anatomiques (poils, ailes, squelette interne ou externe, pattes, couleur, taille, etc.) puis des indices peuvent être ajoutés quant à son régime alimentaire, son mode de reproduction, son habitat, son mode de vie, une anecdote ou des éléments propres à l'animal selon les activités éventuelles réalisées auparavant sur le même sujet. Les cartes découvertes sont posées près des équipes (dans une boîte par équipe ?) pour comptabiliser les scores de chaque manche.

Etape 3 : Deuxième manche - Les mots

Toutes les cartes sont remises dans le sac. Les règles sont les mêmes que précédemment, mais, cette fois-ci, on ne peut dire qu'un seul mot pour retrouver l'animal. Deux propositions sont possibles avant de passer à la carte suivante. Si on n'arrive pas à la faire deviner, on la remet dans le paquet et on passe à la suivante. La stratégie se base davantage sur la mémorisation et la précision du mot choisi. Comme pour la première manche, on comptabilise les points des équipes et remet toutes les cartes dans le sac.

Etape 4 : Troisième manche - les mimes

Dans la troisième manche, seuls le dessin ou le mime sont autorisés. On peut passer autant de fois qu'on le souhaite à une autre carte.

Fin de partie :

L'équipe gagnante est celle qui a découvert le plus d'animaux à l'issue des 3 manches, en totalisant le nombre de points remportés par chaque équipe à chaque manche.

- *Conclusion :*

Petite conclusion finale sur ce qui a aidé chacun à faire deviner l'animal. Sur quoi se base-t-on pour définir une espèce ? Qu'est-ce qui a été facile ? Qu'est-ce qui a été compliqué ? Pourquoi ?

- *Remarque :*

L'activité a beaucoup de succès. Elle fait travailler la mémoire, la créativité, la déduction, etc. Ne pas hésiter à adapter les règles au type de public présent pour qu'ils aient le temps de répondre en fonction de leurs capacités et leur rapidité intellectuelle. L'idée est qu'ils retiennent ce qu'ils peuvent retenir en fonction de leurs habilités et qu'ils passent un bon moment en les valorisant et sans se sentir en échec. En général, les participants adorent et on rigole bien !

- *Variantes :*

- Adapter les espèces en fonction de la localisation du groupe : privilégier les espèces indigènes. Mais on peut se focaliser sur une catégorie d'espèces (marines, macro, micro, exotiques, indigènes, etc.).
- Ajouter le nom latin si on a un public de naturalistes, par exemple.
- ...

LOUP COMMUN



BLAIREAU D'EUROPE



CHEVREUIL



RENARD ROUX



CERF ELAPHE



ECUREUIL ROUX



HERISSON D'EUROPE



SANGLIER



FOUINE



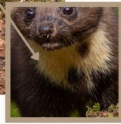
MARTRE DES PINS



Fourrure
brune-marron



Truffe
brune



Plastron jaunâtre

HERMINE



BELETTE



LOIRE GRIS



CAMPAGNOL DES CHAMPS



CHAT FORESTIER



PIPISTRELLE COMMUNE (CHAUVE-SOURIS)



LIEVRE D'EUROPE



LAPIN DE GARENNE



CASTOR D'EUROPE



LEROT



MUSCARDIN



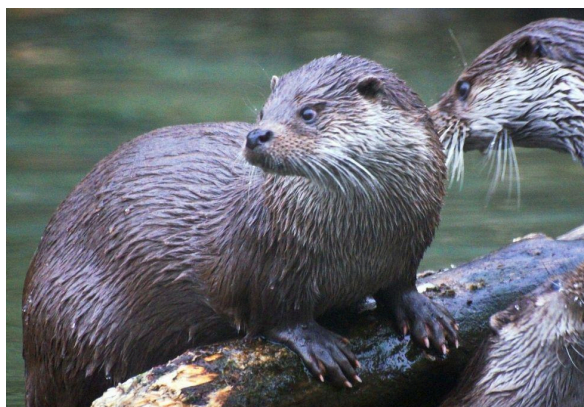
MUSARAIGNE



MULOT



LOUTRE D'EUROPE



LYNX BOREAL



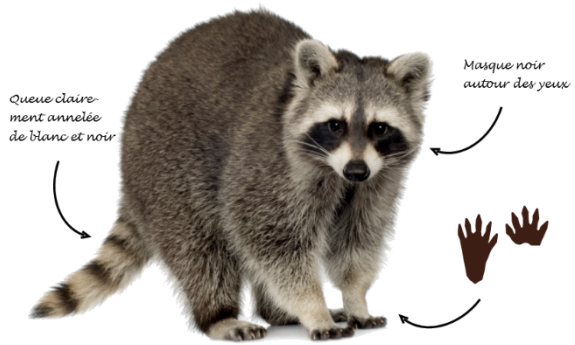
MARSOUIN COMMUN



PHOQUE COMMUN



RATON LAVEUR



PUTOIS

