



La "Mosaïque de la nuit" est le fruit d'une collaboration entre les services Education des 10 PNR d'Auvergne-Rhône-Alpes et a été réalisée par Poésis Paysage (Charles Ronzani).

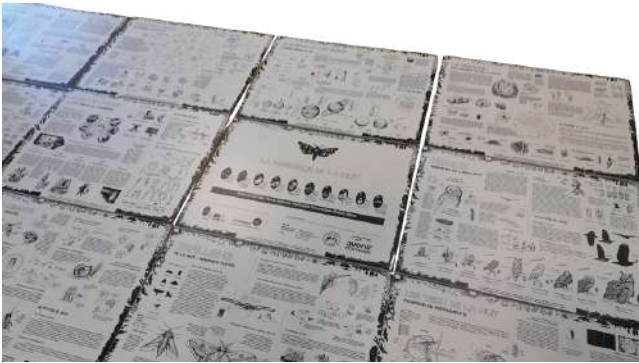
La mosaïque de la nuit s'adresse aux animateurs, éducateurs, enseignants désireux d'explorer le thème de la nuit en intérieur comme en extérieur.

● La mosaïque mode d'emploi

La mosaïque comprend 11 panneaux A3. Les RECTOS représentent des scènes de nuit (espèces animales et végétales dans leur milieu, ciels nocturnes, village...). Ces scènes permettent d'aborder de nombreux thèmes et de différentes manières (commentaires, histoires, rêverie, interprétation...).

Les 12 panneaux rassemblés constituent un unique paysage nocturne.

Les VERSOS vous accompagnent dans la mise en place de séquences d'animations autour de 11 thèmes (**constellations, chauves-souris, hiboux, lune, météores et planètes, papillons, peurs, pollution lumineuse, sommeil, vers luisants, les yeux de la nuit**). Vous y trouverez des connaissances pointues aussi bien que des idées d'activités et des jeux.



● Des surprises !

Partez à la découverte de la mosaïque, de ses anecdotes et de ses superbes illustrations... Et, pour les observateurs attentifs, la nuit révélera des yeux brillants, des vers luisants, des plantes mystérieuses...

A vous de jouer et d'émerveiller les publics !



PHASE THÉÂTRE

Installation du jeu

Les organisateurs positionnent dans le lieu le théâtre d'ombre, installent la bande sonore (13 pistes audio) et veillent à occulter les ouvertures pour maximiser la qualité de la projection. Des tapis ou coussins peuvent être placés pour asseoir le public devant le théâtre, afin d'installer une ambiance « feu de camp ».

Déroulement

Le théâtre d'ombres révèle des animaux nocturnes aux particularités étonnantes et les met en scène dans 2 histoires comprenant chacune 5 super pouvoirs. Chaque élève ou binôme possède un super pouvoir nocturne, matérialisé par un pochoir inséré dans une lampe de projection.

L'animateur est seul à utiliser le théâtre d'ombre. Il suit la trame d'animation, identique pour chaque espèce :
Diffusion du bruit : les enfants ont pour mission de reconnaître l'animal grâce en écoutant un indice sonore (chant, cris...).

Une fois l'animal reconnu, l'animateur le fait apparaître dans le théâtre d'ombre. Il faut encore lui attribuer son super pouvoir :

Faire deviner le super pouvoir : c'est aux enfants de participer. Le groupe qui pense avoir le bon super pouvoir le projette sur le théâtre à l'aide de sa lampe de projection.



Coordonné par :



Coconstruit avec :



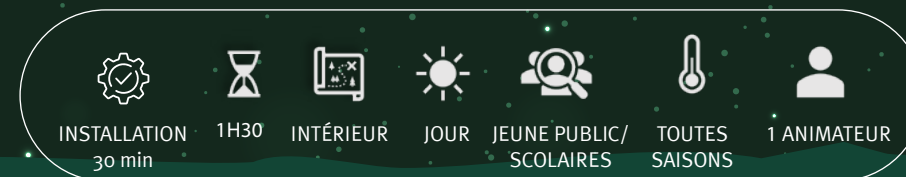
Financé par :



Animation développée par l'Agence LUTH Médiations© 2024

LE PEUPLE DE LA NUIT

COMME UNE OMBRE AU TABLEAU



Cette animation valorise la biodiversité nocturne grâce à un théâtre d'ombres. Ce théâtre participatif pousse le jeune public à partir à la découverte des super pouvoirs du peuple de la nuit. Pour vivre la nuit, les animaux ont développé des adaptations leur permettant de chasser, de se déplacer ou de signaler leur présence dans la nuit (écholocalisation, bioluminescence, toucher). Dans cette représentation originale et poétique, les ombres des animaux et les sons qu'ils produisent incitent les jeunes à déceler leurs super pouvoirs et découvrir leurs histoires.

Vont-ils reconnaître les animaux qui se cachent derrière chaque ombre et chaque bruit rencontrés ? Vont-ils réussir à les aider à retrouver leurs super pouvoirs ?

DÉROULEMENT

Après une introduction sur la nuit, les enfants sont invités à positionner sur un trouillomètre imaginaire leur niveau de peur par rapport à la nuit, entre 1 et 10 :

à quel point avez-vous peur de la nuit ?

(1 POUR PAS DU TOUT, 10 POUR ÇA ME TERRORISE !)

L'animation est ensuite présentée, et les fiches super pouvoirs des animaux sont distribuées aux élèves.

Les descriptifs sont disponibles pour 2 niveaux : cycle 2, cycle 3.

L'animateur présente les dix superpouvoirs, mais pas les animaux qui y sont associés. Les binômes dessinent leurs super pouvoir sur des brouillons. Une fois le dessin réalisé, ils le reproduisent sur une lentille transparente, placée ensuite dans une lampe de projection.

Les élèves expliquent et montrent leurs super pouvoirs à leurs camarades, révélant ainsi ce qu'ils ont compris et retenus de la première explication.



OBJECTIFS

- Comprendre les adaptations animales développées pour vivre la nuit
- Découvrir la biodiversité nocturne
- Prendre connaissance de l’impact de la pollution lumineuse sur les animaux

PUBLIC

Cette animation vise le jeune public et les scolaires de cycle 2 et cycle 3 (6 à 11 ans).

CAPACITÉ D’ANIMATION

20 enfants maximum : 10 équipes de 2. Avec au minimum 1 enfant par super pouvoir.

LIEU

Cette animation est construite pour se dérouler en intérieur et pour interagir avec le jeune public. Elle nécessite un espace sombre pour mettre en place le théâtre d’ombre, ainsi qu’un espace avec des tables et chaises.

PLACE DE L’ANIMATEUR

l’animateur mène l’animation de son début à sa fin. Il apporte son aide aux différents groupes en fonction des besoins et s’assure de la bonne compréhension des enfants.

MATÉRIEL

- 1 théâtre d’ombre + smartphone ou lampe pour éclairer
- 10 lampes de projection
- 10 marionnettes ombres (à imprimer et découper)
- 2 ombres paysages : forêt et village (à imprimer et découper)
- 10 caches super-pouvoirs (à imprimer)
- Feuilles transparentes pour dessins des enfants
- 1 enceinte (ou portable) + 1 clés USB avec les 13 pistes audio
- Feutres et feuilles papier
- Feuille des super-pouvoirs à découper



	SONS	DESCRIPTION
	Interlude	Interlude musical introductif
Un village endormi	Le rossignol Philomèle	Entre deux mondes
	La souris	Goût et odorat
	La mite	Ouïe
	Le rouge-gorge	Migration nocturne
	La chouette effraie	Ouïe
	Interlude	Interlude musical
Dans les bois noirs	Le crapaud accoucheur	Chant mimétisme + son du petit duc
	Le vers luisant	Bioluminescence
	Le murin de Bechstein	Écholocalisation
	La chouette hulotte	Adaptation de la vision
	Le loir	Poils hypersensibles
	Interlude	Interlude musical final

PHASE CRÉATION

Installation du jeu

Mettre sur des tables des feutres et des feuilles à disposition

Déroulement

Après une introduction sur la nuit, les enfants sont invités à positionner sur un trouillomètre imaginaire leur niveau de peur par rapport à la nuit, entre 1 et 10 : à quel point avez-vous peur de la nuit (1 pour pas du tout, 10 pour ça me terrorise) ?

L’animation est ensuite présentée, et les fiches super pouvoirs des animaux sont distribuées aux élèves. Les descriptifs sont disponibles pour 2 niveaux : cycle 2, cycle 3.

L’animateur présente les dix superpouvoirs, mais pas les animaux qui y sont associés. Les binômes dessinent leurs super pouvoir sur des brouillons. Une fois le dessin réalisé, ils le reproduisent sur une lentille transparente, placée ensuite dans une lampe de projection. Les élèves expliquent et montrent leurs super pouvoirs à leurs camarades, révélant ainsi ce qu’ils ont compris et retenus de la première explication.



LES ESPÈCES NOCTURNES À DÉCOUVRIR



LES SUPERPOUVOIRS ÉTONNANTS

