

**Niveaux:** De la maternelle à la 2e année  
**Thème:** Langues, danse

**Sujet:** Sciences  
**Temps alloué:** 2 heures

### Description

Une petite activité d'échauffement pour développer le vocabulaire des élèves et de les rendre actifs!

### Vocabulaire

- hurler
- se tortiller
- renifler
- glisser
- aboyer
- meugler
- et d'autres sons et mouvements produits par les animaux

### Les résultats de la littéracie environnementale

Se familiariser avec les mots et les actions qui décrivent le monde naturel

### Matériel requis

Un espace libre, assez grand pour que les élèves puissent bouger librement

### Étapes

Cette petite activité de *Jean dit* est un excellent moyen d'introduire les noms et les cris des animaux aux plus jeunes élèves de FLS/immersion.

*Jean dit* est une activité facile qui a déjà été introduite chez la plupart des élèves. Ils devraient déjà connaître les règles du jeu. Essayez dans un premier temps de jouer à *Jean dit* avec une règle selon laquelle les élèves « éliminés » doivent agir comme des plantes au lieu de suivre avec les autres élèves. Une fois ce tour terminé, ils pourront réparticiper au jeu.

1. Rassemblez les élèves et dites-leur qu'ils joueront à l'activité *Jean dit* avec un petit changement. Demandez à chaque élève de trouver son espace en étendant les bras; le but d'étendre les bras est de créer de l'espace sans toucher les mains des camarades!

2. Une fois que les élèves seront dans leur espace respectif, commencez avec quelques mouvements de *Jean dit* tels que *Jean dit* : touchez vos orteils, *Jean dit* : mettez vos mains sur les hanches, etc.

3. Travaillez maintenant sur les mouvements et sur les sons faits par les animaux. Voici quelques exemples :



Jour de la Terre®  
CANADA

- A. Renifler comme un cochon
- B. Aboier comme un chien ou hurler comme un loup (avec les mains en l'air comme les pattes)
- C. Marcher comme un cerf (les mains en l'air comme les ramures, ou les placer dans le bas du dos tel un signallement)
- D. Mâcher/pépie comme un écureuil (les mains qui jouent le rôle du mâchouillement des noix ou le brossage de la queue de l'écureuil)
- E. Se déplacer sans bruit comme une fourmi (au sol)
- F. Ramper comme un serpent
- G. Se couvrir comme une tortue (les mains sur le dos comme une carapace)
- H. Miauler comme un chat



Et bien d'autres exemples.

4. Une fois que les élèves sont familiarisés avec le jeu et avec quelques exemples d'animaux, demandez à un élève de mener l'activité en classe.
5. Vous pouvez prolonger cette activité avec un exercice d'art dramatique. Chaque élève, à son tour, répliquera en silence et devant la classe un mouvement (ou un ensemble de mouvements) appris précédemment pendant le jeu. Le but est de voir les autres élèves utiliser le vocabulaire pour deviner l'animal imité.



Jour de la Terre<sup>®</sup>  
CANADA

Conçu en 1994, EcoKids est un programme pédagogique, environnemental et gratuit qui offre des ressources liées aux programmes scolaires ainsi que des activités aux écoles élémentaires afin d'agir pour l'environnement. Pour plus d'informations, visitez [ecokids.ca](http://ecokids.ca)

Les termes « Jour de la Terre » et « EcoKids » ainsi que le logo de Jour de la Terre sont des marques de commerce déposées de Jour de la Terre Canada (1991) Inc. Le numéro de l'organisme de bienfaisance est n° 13195 378RR0001. L'utilisation d'une des marques de commerce déposées pour des raisons commerciales, promotionnelles et de communication est strictement interdite sans le consentement écrit de Jour de la Terre Canada.