

Les empreintes mystérieuse

3-5 ans

8 enfants

Activités Scientifiques et Techniques

O Objectif

CHOIX RETENU

- Stimuler la curiosité en cherchant à identifier à quoi peut appartenir une empreinte.
- Développer la motricité fine et l'autonomie en testant des gestes simples pour créer ou retrouver une trace.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

C. L'animateur dépose plusieurs empreintes au sol et lance : « Des traces inconnues sont apparues dans la salle ! Ensemble, on va les regarder de près, les comparer et essayer de résoudre le mystère. »

A Aménagement

Installer la séance dans une salle dégagée, avec un espace central d'observation au sol pour disposer les grandes empreintes. Prévoir autour des empreintes une zone de circulation suffisante pour que les enfants marchent doucement sans se bousculer. Installer un petit coin de manipulation avec table basse ou tapis pour tester les empreintes dans la pâte à modeler, le sable ou la farine. Garder le matériel de test à portée de main, en bacs identifiés et stables. Sécuriser l'espace en retirant les obstacles au sol, en évitant les déplacements rapides et en prévoyant un point de lavage ou de nettoyage des mains si nécessaire. Adapter la hauteur et la taille du matériel à des enfants de 3 à 5 ans, avec des éléments faciles à prendre et à poser.

A Accueil

Rassembler les enfants en demi-cercle ou debout autour de l'espace d'observation, en rappelant les règles simples : on regarde, on touche doucement, on attend son tour. Présenter le mystère avec une formulation courte et concrète, puis montrer les empreintes sans donner la réponse. Expliquer qu'ils vont observer, comparer et tester comme de petits chercheurs. Répartir si besoin les enfants en deux petits groupes pour faciliter les manipulations et limiter l'attente. Vérifier que chacun a bien compris où regarder et comment se déplacer dans l'espace.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur dispose au sol plusieurs grandes empreintes de créatures différentes, dont celle de la créature de la cousine, puis invite les enfants à les observer en marchant doucement autour d'elles : elles regardent si l'empreinte est petite ou grande, ronde ou pointue, avec un ou plusieurs doigts.
2. L'animateur raconte qu'il faut retrouver l'empreinte de la créature de la cousine et donne un premier indice simple à la fois : « elle laisse une trace plutôt petite », « ses doigts sont longs », ou « elle avance en marchant sur deux pattes ». Les enfants désignent l'empreinte qui semble correspondre.
3. Par petits groupes, les enfants testent les empreintes en les posant sur de la pâte à modeler, du sable ou de la farine pour voir si la forme se reproduit bien. Ils comparent ensuite avec les indices donnés et éliminent celles qui ne vont pas.
4. L'animateur ajoute un nouvel indice plus précis, par exemple sur la forme des griffes, la taille de la patte ou la largeur de la trace. Les enfants reviennent observer les empreintes et cherchent ensemble la bonne, en justifiant leur choix avec des mots simples ou en montrant du doigt.
5. Quand ils pensent avoir trouvé, les enfants collent ou posent un jeton sur l'empreinte choisie, puis l'animateur dévoile si c'était bien celle de la créature de la cousine. Le groupe compare rapidement pourquoi cette empreinte correspondait mieux que les autres.

Les empreintes mystérieuse

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Alterner des temps courts d'observation collective, de recherche en petit groupe et de manipulation simple. Laisser un vrai temps de découverte au départ pour regarder les empreintes, puis proposer des essais rapides dans la pâte, le sable ou la farine. Éviter les explications trop longues : à cet âge, il faut avancer par étapes brèves et visibles. Prévoir des transitions fluides entre regarder, tester, comparer et valider. Maintenir un rythme calme mais dynamique, avec des relances régulières pour soutenir l'attention sans surcharger les enfants.

A Animation

L'animateur accompagne les enfants comme un guide de recherche : il pose des questions simples, relance l'observation et encourage les essais sans donner immédiatement la réponse. Il aide les enfants à comparer les formes, la taille, les doigts ou les traces laissées, en reformulant avec des mots adaptés à leur âge. Il valorise toutes les tentatives, même quand elles sont inexactes, pour maintenir la motivation et le plaisir de chercher. Il veille à sécuriser les manipulations, à répartir la parole et à aider les enfants les plus en difficulté sans faire à leur place. Il favorise l'autonomie en laissant les enfants désigner, tester, corriger et conclure ensemble.

F Fin

CHOIX RETENU

B. En petit groupe, les enfants montrent du doigt l'empreinte qu'ils pensent être la bonne et l'animateur reformule : petite, grande, avec des doigts longs... On termine en félicitant le groupe pour ses observations.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif avec la participation des enfants : remettre les jetons, regrouper les empreintes, vider ou couvrir les bacs de manipulation, puis nettoyer les outils et les mains. L'animateur vérifie qu'aucune empreinte ou petite pièce ne reste au sol pour éviter tout risque de glissade ou d'oubli. Trier les éléments réutilisables et essuyer le matériel sali avant rangement. Si des supports ont été utilisés, les remettre en état ou les conserver selon la suite prévue. Terminer par un contrôle visuel de l'espace pour le rendre propre et sécurisé.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont compris qu'une empreinte permet d'observer et de comparer des indices simples comme la taille, la forme ou le nombre de doigts. Observer leur participation, leur curiosité et leur capacité à manipuler sans aide excessive. Noter si la sensibilisation a bien suscité l'envie de chercher et si les consignes ont été comprises. Évaluer si le rythme était adapté à des 3-5 ans, avec suffisamment de temps pour regarder et tester. Repérer les réussites : observation, langage simple, coopération, autonomie. Identifier les difficultés éventuelles : attente trop longue, consignes trop complexes, matériel peu lisible ou manipulation difficile. Ajuster pour une prochaine séance en simplifiant les indices, en réduisant le nombre d'empreintes ou en renforçant l'accompagnement lors des essais.

Les empreintes mystérieuse

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
8 jetons ou gommettes pour valider les choix, ou 1 par enfant	☐	☐
Grandes empreintes de créatures différentes, en nombre suffisant pour la comparaison	☐	☐
1 empreinte cible correspondant à la créature de la cousine	☐	☐
Pâte à modeler, sable fin ou farine pour tester les traces	☐	☐
Petits supports de manipulation ou plaques pour poser les empreintes	☐	☐
Bacs ou plateaux pour répartir le matériel	☐	☐
Chiffons ou lingettes pour le nettoyage des mains et du matériel	☐	☐
Eventuellement tablier ou protection de table si la matière salit	☐	☐