

# CONSTRUISEZ UN MÉMOYR ARBRES



## DÉCOUVRIR LA DIVERSITÉ DES FEUILLES D'ARBRES

Le MémoYr est composé de paires empreinte/feuille.

Dans un premier temps, chaque enfant doit récolter 3 feuilles d'arbres différentes sur le site.

Sur un papier A6, on réalise l'empreinte de la feuille d'arbre à l'aide d'un pastel gras. Posez la feuille d'arbre sur votre planchette, nervures de votre côté, puis recouvrez la avec le papier A6. Mettez le pastel bien à plat (enlevez le papier qui l'entoure) et passez-le sur votre papier toujours dans le même sens. Faites attention que la feuille d'arbre ne bouge pas pendant l'opération. Les enfants peuvent se donner un coup de main, pendant qu'un tient la feuille sous le papier, l'autre passe le pastel toujours bien à plat. Les parties les plus charnues apparaîtront de manière plus sombre, ainsi le pétiole (queue) et les nervures seront révélées.

### PUBLIC

- De 6 à 12 ans
- Seul ou en groupe

### LIEU PROPICE

Au moins 4/5 essences d'arbres différentes



### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Feuilles d'arbres récoltées sur site
- Feuilles de papier (A6)
- Pastels gras
- Ruban adhésif double-face
- Stylos
- Planchettes (pour offrir une surface de travail dure)



Fixez ensuite la feuille d'arbre sur un autre papier A6 muni d'adhésif double-face. Et voilà, la première paire est réalisée. Recommencez l'opération avec les autres feuilles d'arbres récoltées. Pour les plus grands, vous pouvez leur faire identifier les essences d'arbres à l'aide d'une clé d'identification. Les joueurs peuvent ensuite mélanger leurs paires pour jouer au MémoYr arbre en retrouvant la paire feuille/empreinte.



## Le PETIT +

Attention aux prélèvements, ne récolter uniquement que ce qui sera utilisé pour la fabrication du Memory.

Avant de passer à la réalisation du Memory, l'animateur nature pourra détailler chaque feuille avec les enfants et les lier à une anecdote, facilitant ainsi la mémorisation. Pour conserver les feuilles plus longtemps, collez-les et passez ensuite une couche de colle vinyle dessus.



Les mains  
DANS LES POCHEs

### Annabelle Rivron - Couleurs Sauvages (37)

Cette activité permet une réelle transmission par la réalisation d'un jeu bien connu. L'animateur nature accompagne les enfants dans la fabrication de leur jeu et leur apporte savoirs et anecdotes sur les feuilles récoltées. Certaines feuilles marquent mieux que d'autres, il faut que ses nervures soient suffisamment saillantes. Ainsi, le noisetier, facile à trouver et bien connu des enfants fait de belles empreintes, de même que le cornouiller, le charme, l'orme...

Même si le temps de fabrication est individuel, plusieurs enfants pourront par la suite mélanger leurs cartes pour jouer ensemble. Chaque enfant rapporte son jeu et pourra continuer lui-même à transmettre en faisant jouer ses amis, parents, grands-parents...

Les enfants sont souvent surpris de la technique de prise d'empreinte avec le pastel gras, ils peuvent varier les couleurs et travailler l'esthétique de leur jeu.