

Titre de l'activité	Animal mystère
Objectifs pédagogiques	Savoir s'exprimer et décrire ce que l'on voit ou sent au toucher Développer son vocabulaire lié à la description
Déroulement	Les enfants sont par groupes de deux. Distribuer le matériel à chacun. L'un ne doit pas voir ce que l'autre a en main. L'un dessine, l'autre décrit ce qu'il sent au toucher, à la vue en utilisant au choix les bâch'animaux, les magnets, le Desman plus vrai que nature caché dans un sac en tissu ou une boîte à toucher.
Conseil	Faire une séance introductive pour construire collectivement une manière de décrire précisément ce que l'on voit ou sent au toucher.
Durée	30 min
Public	Cycle 2 et cycle 3
Lieu	En classe
Matériel	Magnets Desman Bâch'animaux Desman plus vrai que nature
Fiche élève	Pas de nécessité
Phase pédagogique	2- Donner envie

