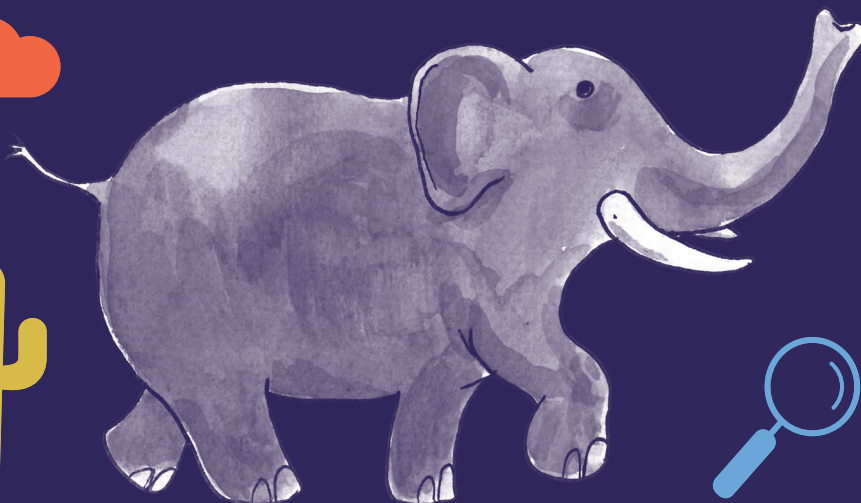


LA FÊTE DE PUNCH l'éléphant



**OFFRE
SCOLAIRE
EN AUTONOMIE**



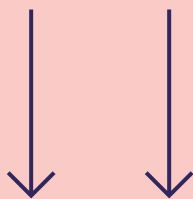
**POUR
L'ENSEIGNANT**
CONSIGNES
& HISTOIRE



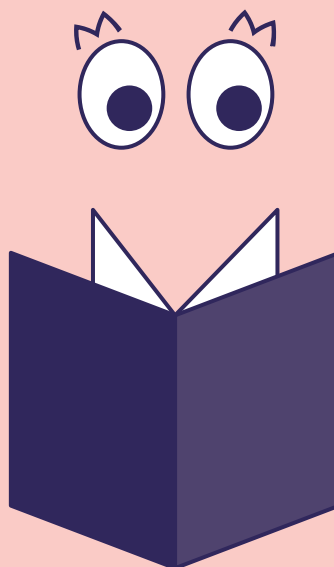
toulouse
métropole

POUR L'ENSEIGNANT

CONSIGNES & DÉROULÉ



Lire ceci avant
de commencer
votre offre en
autonomie



DANS CE SAC, VOUS TROUVEREZ



→ **4 cartes de chasse aux trésors différentes**, pliées.
Sur ces cartes du monde sont dessinés les objets de collection à trouver avec les enfants



→ **4 livrets d'animation différents**

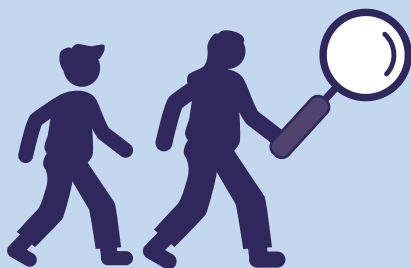
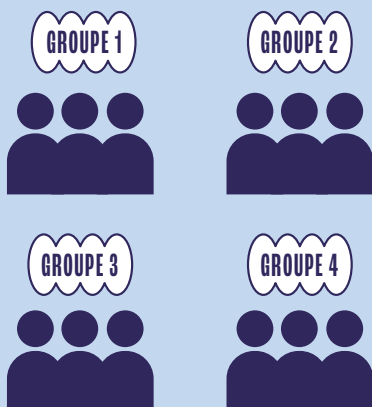


→ **Les consignes, le déroulé et l'histoire**
La fête de Punch l'éléphant



→ **L'illustration finale**
pliée à montrer à la fin ou en classe aux élèves

DÉROULÉ DE L'ANIMATION



1

→ L'animation débutera, **en classe entière**, avec la **lecture** de la petite histoire La fête de Punch l'éléphant. **Pour cela placez-vous à un endroit ne gênant pas le passage.**

2

→ À vous de décider si vous divisez votre classe en **2, 3 ou 4 groupes**, en fonction de vos élèves et du nombre d'accompagnants.

4 cartes et 4 livrets sont prévus, ce n'est pas grave si tous ne sont pas utilisés !

3

→ Chaque groupe d'enfants devra retrouver **5 objets dans le Muséum** : **2 communs (la rivière et la pirogue)**, et trois différents (un animal, un squelette d'animal actuel, un fossile).

GROUPE 1

Rivière
Squelette crocodile
Dauphin
Ammonite Polyptychitidae
Pirogue

GROUPE 2

Pirogue
Poisson Calamopleurus
Manchots (royal et gorfou)
Squelette tortue
Rivière

GROUPE 3

Rivière
Squelette Baleine
Coquillage Grande nacre
Eryops
Pirogue

GROUPE 4

Pirogue
Dunkleosteus
Tourteau commun (crabe géant)
Squelette phoque
Rivière



Distribuer à l'adulte de chacun des groupes :

→ **1 carte aux trésors**
→ **1 livret d'animation**

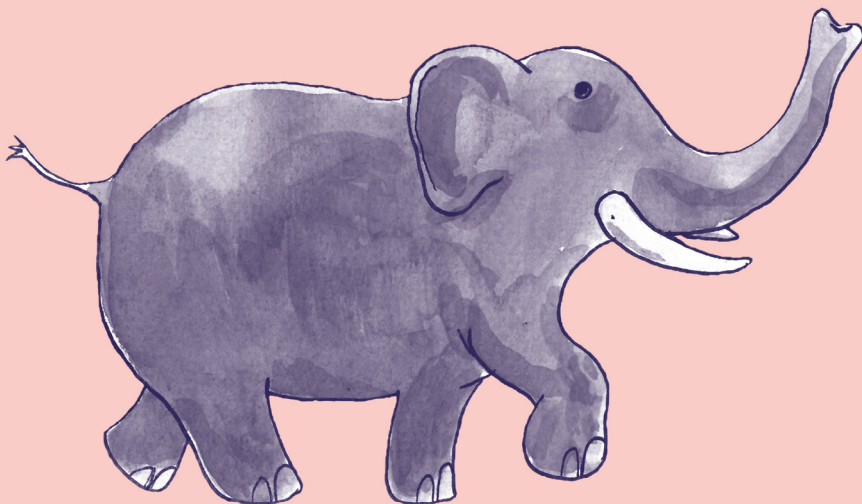
▶ **ATTENTION À CE QUE CHAQUE GROUPE AIT LA BONNE CARTE AUX TRÉSORS AVEC LE BON LIVRET DE LA MÊME COULEUR.**

Vous pouvez garder le sac et l'ensemble de son contenu à la fin de la visite. **Bonne découverte du Muséum !**

LA FÊTE DE PUNCH l'éléphant

L'HISTOIRE À LIRE
EN CLASSE ENTIÈRE

→ Installer votre classe
à un endroit ne gênant
pas le passage. ←



Punch, l'éléphant du Muséum, adore jouer dans l'eau, comme tous les éléphants.

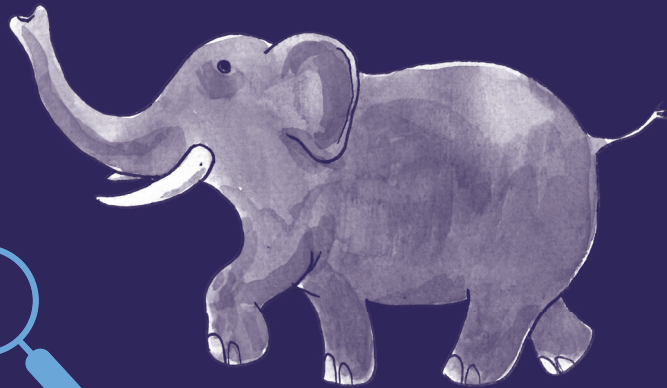
Il souhaiterait organiser une petite fête à la rivière du Muséum. Ses amis et lui pourraient s'y amuser cette nuit !

Mais Punch ne peut pas se déplacer dans la journée, il y a trop de monde dans le Muséum.

Heureusement, vous êtes ici !

Les enfants, pouvez-vous aider Punch à prévenir ses amis ?

Pour cela, Punch vous a confié des cartes aux trésors : vous devez trouver la rivière du Muséum, prévenir tous les amis aquatiques de Punch de s'y retrouver cette nuit, et leur trouver un bateau pour jouer sur l'eau !



Illustrations : Fiona Marfaing / Charte graphique : Atelier JamJem