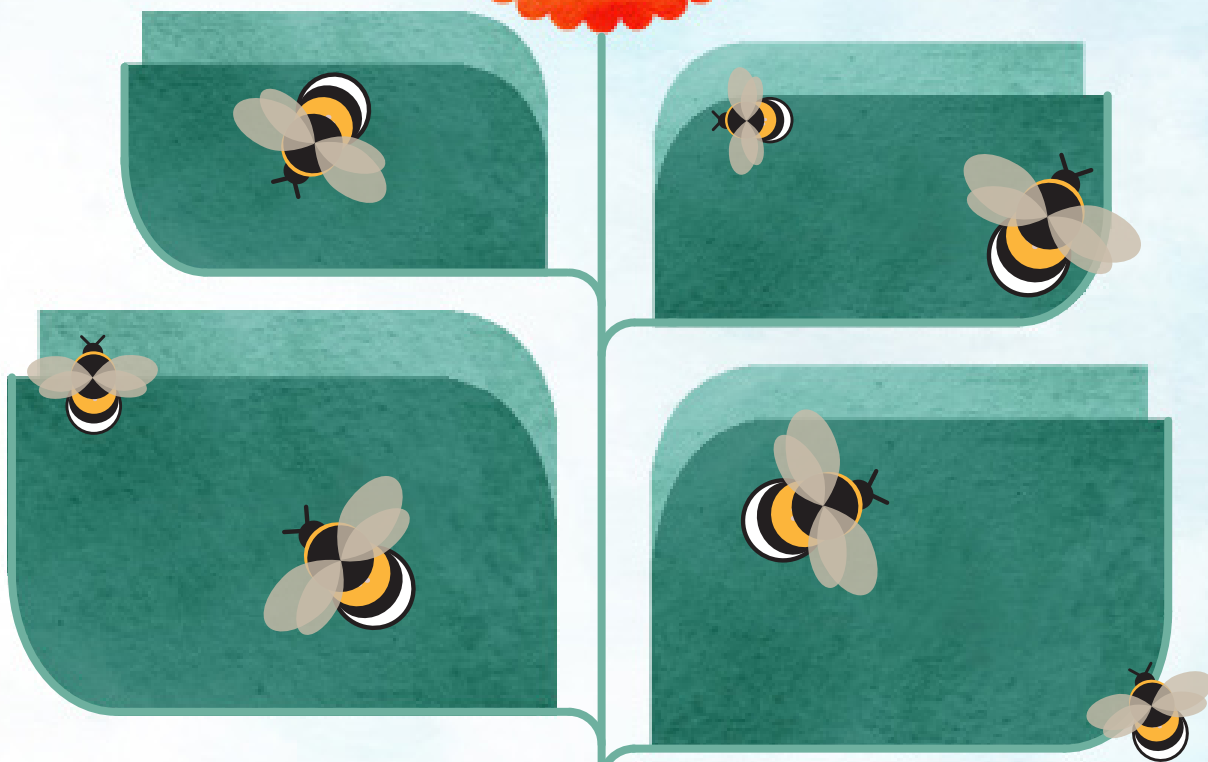


CATALOGUE ANIMATIONS NATURE A.C.M (de 3 à 17 ans)

La Bourdonnerie • El Ambre Bourdon • N° SIRET : 814 728 051 00040



En savoir plus :



animation_labourdonnerie



Animation la Bourdonnerie



animationlabourdonnerie.fr

Informations, devis, réservation :

animationlabourdonnerie@gmail.com

07 57 87 59 71

TABLEAU RÉSUMÉ DES ANIMATIONS

THÉMATIQUE	INTITULÉ DE L'ANIMATION	3/6 ANS	6/11 ANS	11-14 ANS	14/17 ANS	PAGE
 LES ARTISTES EN HERBE	Empreintez la nature	X	X			3
	Les barbouilleurs des bosquets	X	X	X		3
 JEUX DES BOIS	Les p'tits baroudeurs		X	X	X	3
	Le rallye nature		X	X	X	4
	La récré des sauvageons		X			4
	Sens dessus dessous	X	X			4
 LA FAUNE	Le B&B pour nos amis		X	X	X	5
	Becs & plumes	X	X			5
	Dans la peau d'un pisteur		X	X		5
 LES INSECTES	Le monde des abeilles		X	X		6
	Apis mellifera		X	X		6
	Milles et une bestioles	X	X			6
 LA FORÊT	De la racine à la cime		X	X		7
	Les farfadets de la forêt	X				7
	Les plantes sauvages		X	X		7
 LE JARDIN	Accompagnement au jardinage	X	X	X	X	8
	Les graines, ça se mange ?	X	X			8
	Les mystères de la terre	X	X			8
 L'EAU	Une ressource précieuse		X	X		9
	Balade au bord de l'eau	X	X			9
	Une rivière à la loupe		X	X		9
 UNE ALIMENTATION DURABLE	La diversité des fruits et légumes	X	X			10
	Salade de fruits : invitation au voyage		X			10
	Un goûter zéro déchet		X	X		10
 AGIR POUR LE VIVANT	Le vivant en ville		X	X		11
	Reverdir l'école			X	X	11
	L'énergie, économisons-la!			X	X	11
	Parlons climat			X	X	12
	Le Graff' végétal		X	X	X	12
 LA RÉDUCTION DES DÉCHETS	Dans la peau d'un designer					12
	La fashion-frip'					13
	La beauté sans se faucher					13
	Green Party					13

LES APPROCHES PÉDAGOGIQUES :

Dans toutes les animations, le jeu est intégré afin d'obtenir des séances d'apprentissage ludique mais pas que : une attention particulière est donnée à l'esthétique des supports pédagogiques afin de les rendre attractifs. En complément, différentes approches sont utilisées :



LES LIEUX D'ANIMATION :

Chaque séance est proposée à la demi-journée soit en structure, soit en extérieur. Lors des séances en extérieur, la proximité avec la structure est privilégiée afin que les enfants découvrent leur environnement proche et afin d'éviter les frais de transports supplémentaires.



LE CONTENU DES ANIMATIONS :

Les contenus indiqués dans le catalogue sont donnés à titre indicatif, chaque projet est réalisé sur mesure avec le porteur de projet pour convenir au mieux aux attentes pédagogiques.



TARIFS DES ANIMATIONS

180 €

1/2 JOURNÉE
AVEC UN ou PLUSIEURS GROUPE(S)
DE 12 ENFANTS MAXIMUM

OU

200 €

1/2 JOURNÉE
AVEC UN ou PLUSIEURS GROUPE(S)
DE 13 À 24 ENFANTS

+

+



TRANSPORT :

le déplacement est comptabilisé à 45 centimes le kilomètre

MATÉRIEL :

le forfait matériel comprend les consommables selon le nombre d'enfants : petites fournitures, graines/terreau/pots/..., bois et autres matériaux de constructions nécessaires à l'activité

1/2 journée = max 3H d'intervention
ainsi 1, 2 ou 3 groupes d'enfants
peuvent profiter de l'animation. A
chaque groupe d'enfants
supplémentaire comptez 20 € en
supplément :
Exemple :
3x1H d'animation pour 3 groupes
différents de 12 enfants
 $180 + 20 + 20 = 220$ € la demi-journée
pour les 3 groupes



LES ARTISTES EN HERBE

EMPREINTEZ LA NATURE

3/6 & 6/11 ANS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- se connecter avec la nature de manière sensible
- pratiquer une activité artistique
- développer sa motricité fine
- explorer la matière

CONTENU DE L'ANIMATION :

Réalisation d'empreintes d'éléments naturels avec différentes techniques :

- sur terre argileuse par moulage
- sur tissu par martelage
- sur papier par frottis de craie
- par procédé photographique (le cyanotype)
- sur papier par frottements de végétaux



LES BARBOUILLEURS DES BOSQUETS

3/6, 6/11, 11/14 ANS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- se connecter avec la nature de manière sensible
- pratiquer une activité artistique
- développer sa motricité fine
- explorer la matière

CONTENU DE L'ANIMATION :

Réalisation d'outils pour réaliser une oeuvre 2D :

- fabrication de pinceaux, d'encres ou peintures, fusains, crayons à la cire d'abeille, charbon
 - apprentissage du dessin naturaliste
 - fabrication d'argile puis création d'une oeuvre commune
 - Land Art Mandala et peinture sur bois
- OPTION : semis de plantes tinctoriales



JEUX DES BOIS

LES P'TITS BAROUDEURS

6/11, 11/14 & 14/17 ANS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- utiliser des outils adaptés pour une réalisation technique
- développer sa motricité fine
- se repérer sur une carte
- identifier des caractéristiques du monde vivant

CONTENU DE L'ANIMATION :

Jeu de pistes d'aventure avec différents défis :

- l'utilisation d'une boussole
- la réalisation d'un feu
- la réalisation de noeuds puis construction d'un abri en équipe
- reconnaissances de plantes sauvages ou champignons
- enquête sur les traces d'animaux sauvages





6/11, 11/14, 14/17 ANS

LE RALLYE NATURE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- utiliser des outils adaptés pour une réalisation technique
- développer sa motricité fine
- se repérer sur une carte
- identifier des caractéristiques du monde vivant

CONTENU DE L'ANIMATION :

Jeu de pistes d'aventure avec plusieurs défis sur différentes thématiques possibles : les arbres, les champignons, les insectes, les reptiles, les traces et indices d'animaux ... abordées par des questions, des créations artistiques, des jeux, des devinettes, ...



6-11 ANS

LA RÉCRÉ DES SAUVAGEONS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- utiliser des outils adaptés pour une réalisation technique
- développer sa motricité fine
- identifier des caractéristiques du monde vivant

CONTENU DE L'ANIMATION :

Balade naturaliste avec différents défis au fil de la promenade :

- jeux d'adresse (bilboquet, lancer, ...)
- écoute des oiseaux et utilisation d'appeaux
- réalisation d'un instrument de musique naturel (sifflet, flûte, percussion, crécelle, guiro, kazoo, ...)



3/6 & 6/11 ANS

SENS DESSUS DESSOUS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- découvrir la nature et ses richesses
- solliciter son corps et ses sens pour découvrir la nature
- explorer l'environnement proche
- réaliser une collection
- représenter le paysage

CONTENU DE L'ANIMATION :

Balade naturaliste avec :

- reconnaissance d'arbres à l'aveugle
- chasse aux trésors
- dégustation de plantes (tisanes ou salades)
- clik-clak kodak : représentation du paysage
- réalisation d'empreintes animales ou végétales
- parcours motricité
- carte souvenir sensoriel





LE B&B POUR NOS AMIS

6/11, 11/14 & 14/17 ANS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaître des caractéristiques du monde vivant, le mode de vie d'un animal
- adopter un comportement responsable envers la biodiversité
- développer sa motricité fine

CONTENU DE L'ANIMATION :

- Choix de l'animal avant séance :
un oiseau, un amphibien, un reptile,
un mammifère, un insecte ou un chiroptère
- jeu «gobe-let tous!» sur la chaîne alimentaire pour aborder le rôle de ces animaux
 - fabrication d'un abri pour l'animal afin de l'accueillir chez soi



BECS & PLUMES

3/6, 6/11 ANS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaître des caractéristiques du monde vivant, le mode de vie d'un animal
- adopter un comportement responsable envers la biodiversité
- développer sa motricité fine

CONTENU DE L'ANIMATION :

- écoute et reconnaissances de chants
- utilisation d'appaux
- jeu d'association «des becs, des pattes, des ailes»
- dobble des oiseaux
- grand jeu «les besoins des oiseaux»
OU grand jeu «la migration»
OU grand jeu «le repas de la mésange»



DANS LA PEAU D'UN PISTEUR

6/11 & 11/14 ANS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaître des caractéristiques du monde vivant, le mode de vie d'un animal
- découvrir la nature et ses richesses
- solliciter son corps et ses sens pour découvrir la nature
- explorer l'environnement proche

CONTENU DE L'ANIMATION :

- Balade naturaliste
- jeu memory des traces
 - enquête «histoire de traces» observation et recherches sur le terrain à l'aide de clé de détermination
 - moulage d'empreintes / photos / capture / ...
 - création d'une fresque «big foot»





LES INSECTES

6



6/11 & 11/14 ANS

LE MONDE DES ABEILLES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaître des caractéristiques du monde vivant, le mode de vie d'un animal
- mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants
- adopter un comportement responsable envers la biodiversité



CONTENU DE L'ANIMATION :

- sauvage ou domestique : la différence
- jeu «les abeilles solitaires et leurs abris»
- les jaunes et noirs : apprendre à faire la différence entre guêpes, frelons, bourdons
- grand jeu de rôle sur la pollinisation
- devinettes des autres pollinisateurs
- fabrication d'abri à abeilles solitaires ou semis de prairies fleuries



6/11 & 11/14 ANS

APIS MELLIFERA

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaître des caractéristiques du monde vivant, le mode de vie d'un animal
- découvrir la nature et ses richesses
- adopter un comportement responsable envers la biodiversité



CONTENU DE L'ANIMATION :

- sauvage ou domestique : la différence
- jeu de mimes : les différents métiers des abeilles domestiques
- découverte de la fausse ruche
- chasse au trésor «le langage des abeilles»
- dégustation de miel

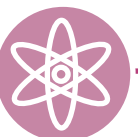


3/6 & 6/11 ANS

MILLES ET UNE BESTIOLES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaître des caractéristiques du monde vivant, le mode de vie d'un animal
- découvrir la nature et ses richesses
- adopter un comportement responsable envers la biodiversité



CONTENU DE L'ANIMATION :

- jeu «insectes ou pas insectes»
- capture et observation avec clé de détermination
- carte d'identité de ta petite bête en souvenir
- réalisation d'insectes imaginaires en argile et éléments naturels
- OU fabrication de pièges à insectes



DE LA RACINE À LA CIME

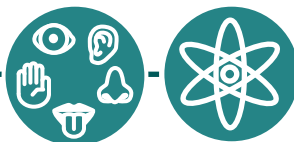
6/11 & 11/14 ANS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaître des caractéristiques du monde vivant
- enrichir son lexique
- solliciter son corps et ses sens pour découvrir la nature
- pratiquer des démarches scientifiques d'investigation

CONTENU DE L'ANIMATION :

- balade naturaliste : reconnaissances de différentes espèces à l'aide de clé de détermination
- dans la peau d'un scientifique : calcul de la hauteur, circonférence, âge, relevé de terrain
- à chacun son arbre : devinettes via une description physique précise, découverte à l'aveugle en binôme
- réalisation d'une carte d'identité d'un arbre
- souvenir de mon arbre : boîte d'échantillons des éléments de l'arbre adopté



LES FARFADETS DE LA FORÊT

3/6 ANS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- développer sa motricité fine
- se connecter avec la nature de manière sensible
- pratiquer une activité artistique
- développer sa motricité fine
- explorer la matière

CONTENU DE L'ANIMATION :

- Conte sur les lutins
- réalisation d'un village de lutins (cabanes et petits lutins) à partir d'éléments naturels
- protection du village grâce au protecteur : réalisation de tronches d'arbre + utilisation d'appeaux pour appeler les oiseaux
- les mythes et légendes de la forêt



LES PLANTES SAUVAGES

6/11 & 11/14 ANS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaître des caractéristiques du monde vivant, le mode de vie d'un animal
- adopter un comportement responsable envers la biodiversité
- connaître les consignes de sécurité en cueillette

CONTENU DE L'ANIMATION :

- jeu «je cueille ou je cueille pas»
- balade cueillette avec clé d'identification
- recette et dégustation d'une salade sauvage
- réalisation d'une carte d'identité-herbier





LE JARDIN



3/6, 6/11, 11/14, 14/17 ANS

ACCOMPAGNEMENT AU JARDINAGE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaître des caractéristiques du monde végétal
- développer des savoir-faire essentiels, des techniques
- enrichir son lexique

CONTENU DE L'ANIMATION :

- aide à la création d'un jardin au sein de votre structure :
- zoom sur une technique (économie d'eau, préparation du sol, bouturage, repousse légume, potion magique,
- fabrication d'abris pour la biodiversité, ...)
- fabrication de bacs, de jardinières, de composteur ou lombri-composteur
- jeux autour des fruits et légumes, des ingrédients du compost, des outils du jardinier, ...
- réalisation d'une grainothèque



3/6 & 6/11 ANS

LES GRAINES, ÇA SE MANGE ?

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- développer sa motricité fine
- connaître des caractéristiques du monde végétal
- solliciter son corps et ses sens pour découvrir la nature

CONTENU DE L'ANIMATION :

- jeu «graines ou pas graines»
- découverte de la diversité des graines par les 5 sens (forme, couleur, texture, goût, odeur,...)
- retrouver les noms de chacune
- classement «comestible ou non ?»
- jeu d'enquête «céréales killer»
- comment être sûr que c'est une graine?
- réalisation de semis avec tous les éléments
- Kamishibai "Toujours rien"



3/6 & 6/11 ANS

LES MYSTÈRES DE LA TERRE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaître des caractéristiques du monde vivant
- découvrir la nature et ses richesses
- solliciter son corps et ses sens pour découvrir la nature

CONTENU DE L'ANIMATION :

- jeu «vis tu dans la terre?»
- réalisation d'échantillons de terre sur le terrain puis recherche des animaux décomposeurs
- chemin sensoriel : 4 carrés de terre à découvrir pieds nus (argileuse, calcaire, sablonneuse, humifère) OU boîte à toucher et reconnaissance
- comparatif de différents échantillons de sol à travers des expériences : perméabilité du sol, composition, ...
- travail de la terre : sculpture et coloriage





UNE RESSOURCE PRÉCIEUSE

6/11 ANS & 11/14 ANS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- adopter une attitude responsable
- identifier les enjeux liés à l'environnement
- réaliser des objets techniques

CONTENU DE L'ANIMATION :

- jeu sur la consommation directe et indirecte
- quoi faire à mon échelle ? brainstorming des éco-gestes
- le bar à eau, dégustation
- réalisation d'encres végétales et fusain
OU fabrication de savon pour la structure
OU expérience mini-station d'épuration



BALADE AU BORD DE L'EAU

3/6 & 6/11 ANS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- découvrir la nature et ses richesses
- adopter un comportement responsable envers la biodiversité
- se connecter avec la nature de manière sensible
- pratiquer une activité artistique

CONTENU DE L'ANIMATION :

- histoire contée «le pays des Zumides»
- fabrication d'un aquascope et utilisation
- imitation des animaux de l'eau
- reconnaissance tactile d'éléments naturels
- fabrication de bateau / land-art / carte postale au fusain / réalisation du nid d'un oiseau d'eau
- approche sensorielle : la direction de l'eau, les oreilles de la rivière, cocktail d'odeur, la palette de peintre



UNE RIVIÈRE À LA LOUPE

6/11 ANS & 11/14 ANS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaître des caractéristiques du monde vivant
- mettre en oeuvre des expériences
- identifier les enjeux liés à l'environnement

CONTENU DE L'ANIMATION :

- réalisation de photo sous-marine
- capture et observation des petites bêtes de l'eau avec clé de détermination des espèces
- carte d'identité d'une petite bête
- qui vit où ? fresque de la faune dépendante des zones humides, jeu de rôle





UNE ALIMENTATION DURABLE



3/6 & 6/11 ANS LA DIVERSITÉ DES FRUITS ET LÉGUMES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- aborder le cycle de vie
- mettre en oeuvre des expériences
- développer sa motricité fine
- connaître des caractéristiques du monde vivant

CONTENU DE L'ANIMATION :

- déguster, toucher, sentir à l'aveugle des fruits ou légumes, les retrouver
- réalisation d'une carte d'identité de l'odeur, la saveur, la texture, le bruit, la forme
- dissection de fruits et légumes
- jeu : classement des légumes dans des paniers selon la partie consommée
- memory de l'arbre au fruit



6/11 ANS SALADE DE FRUITS : INVITATION AU VOYAGE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- adopter une attitude responsable
- identifier les enjeux liés à l'environnement
- sensibiliser au circuit court
- aborder le cycle de vie

CONTENU DE L'ANIMATION :

- grand jeu : construction d'un réseau de provenance d'une salade de fruits sur une carte du monde (lieu de production, transport, stockage, lieu de distribution) à l'aide de carte d'identité des produits
- mise en commun, discussion autour du résultat du jeu
- réalisation d'une recette selon saison d'une salade plus locale et dégustation



6/11 & 11/14 ANS

GOÛTER ZÉRO DÉCHET

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- adopter une attitude responsable
- identifier les enjeux liés à l'environnement
- construire l'esprit critique
- expliquer les besoins variables en aliments de l'être humain
- identifier quelques impacts humains

CONTENU DE L'ANIMATION :

- jeu «c'est l'heure du goûter» : composer un goûter en équipe selon différents critères (saveur, zéro déchet, local et/ou de saison, diététique, ...)
- grand jeu «la date a dit» en équipe : classer les emballages et illustrations d'aliments entre deux catégories «je garde» ou «je jette»
- que faire des restes ? : réalisation d'une recette goûter zéro déchet à déguster
- réalisation d'un bee wrap





LE VIVANT EN VILLE

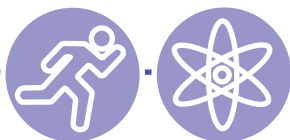
6/11, 11/14 ANS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- découvrir le quartier, le village
- connaître des caractéristiques du monde vivant
- réaliser une action citoyenne en sensibilisant les habitants à la biodiversité urbaine
- découvrir les sciences participatives

CONTENU DE L'ANIMATION :

- balade urbaine à la découverte de la biodiversité
- identification des plantes avec clé de détermination
- mise en valeur des découvertes à la craie
- participation à un protocole scientifique : «sauvages de ma rue»
- réalisation de bombes à graines et lancement



REVERDIR SA STRUCTURE

11/14 & 14/17 ANS

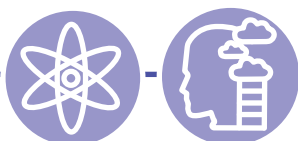


OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- devenir un acteur du changement
- connaître des caractéristiques du monde vivant
- s'impliquer dans la vie scolaire
- développer le sens de l'intérêt général
- construire l'esprit critique

CONTENU DE L'ANIMATION / DES ANIMATIONS

- diagnostic de la biodiversité existante dans la structure avec un protocole scientifique (klik-clak kodak, quadrat, plan..)
- bilan du diagnostic
- visionnage de quelques idées pour les inspirer, quel aménagement pour quel intérêt?
- proposition de solutions idéales par les enfants pour apporter plus de biodiversité (affiches, maquettes)
- place à l'action à partir des propositions



L'ÉNERGIE, ÉCONOMISONS-LA !

11/14 & 14/17 ANS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- développer le sens de l'intérêt général
- construire l'esprit critique
- devenir un acteur du changement
- comparer des modes de vie à différentes époques ou cultures

CONTENU DE L'ANIMATION :

- jeu «les inventions d'hier à aujourd'hui»
- notre consommation d'énergie : fresque «où est la conso?»
- devinettes : les énergies renouvelables
- les objets low-tech : retrouver les pairs
- photo-langage : les conséquences de la surconsommation, brainstorming des solutions
- réalisation d'affiches ou mise en place d'actions





11/14 & 14/17 ANS

PARLONS CLIMAT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- développer le sens de l'intérêt général
- construire l'esprit critique
- devenir un acteur du changement
- identifier les enjeux liés à l'environnement

CONTENU DE L'ANIMATION / DES ANIMATIONS

- écoute de morceaux francophones actuels parlant écologie afin d'aborder le sujet de manière large : les thématiques et le rôle de chacun dans le changement
- photo-langage d'actions citoyennes d'ados à travers le monde
- brainstorming d'actions réalisables à son échelle
- accompagnement à la réalisation



6/11, 11/14 & 14/17 ANS

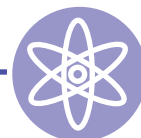
LE GRAFF' VÉGÉTAL

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaître des caractéristiques du monde vivant
- pratiquer une activité artistique
- découvrir les sciences participatives

CONTENU DE L'ANIMATION :

- balade naturaliste avec clé de détermination
- participation à un protocole scientifique : «Lichens Go»
- récolte de certaines espèces puis réalisation d'un graff végétal collectif



LA RÉDUCTION DES DÉCHETS

DANS LA PEAU D'UN DESIGNER

11/14 & 14/17 ANS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- adopter une attitude responsable
- identifier les enjeux liés à l'environnement
- aborder le cycle de vie
- devenir un acteur du changement

CONTENU DE L'ANIMATION :

- le cycle de vie d'un produit, c'est quoi ?
- analyse de produits de la vie courante des enfants et leurs impacts par groupe
- imagine le même produit mais respectueux de l'environnement (maquette, dessin, ...)
- les actions pour réduire l'impact de notre consommation





LA FASHION-FRIP'

11/14 & 14/17 ANS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- adopter une attitude responsable
- acquérir un savoir-faire technique
- identifier les enjeux liés à l'environnement



CONTENU DE L'ANIMATION :

Atelier de couture

- réparation des vêtements fétiches mais usés
- les basiques : ourlets, agrandissements, raccourcissements, ...
- customisation de vêtements par la peinture, la broderie, l'ajout d'accessoires, ...
- seconde vie des fripes : création de sacs, lingettes démaquillantes, accessoires cheveux, ...



LA BEAUTÉ SANS SE FAUCHER

11/14 & 14/17 ANS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- adopter une attitude responsable
- acquérir un savoir-faire technique
- identifier les enjeux liés à l'environnement



CONTENU DE L'ANIMATION :

Créations de produits cosmétiques DIY

- tuto "maquillage" : poudre, mascara, ... à partir d'ingrédients de la cuisine
- tuto "soin" : cheveux, visage, baume à lèvres, gommage, crème hydratante, ...
- tuto "sent-bon" : dentifrice, savon liquide, déodorant, shampoing, ...



GREEN PARTY

11/14 & 14/17 ANS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- adopter une attitude responsable
- acquérir un savoir-faire technique
- identifier les enjeux liés à l'environnement



CONTENU DE L'ANIMATION :

Préparation d'un évènement pour Noël, Halloween, St Valentin, ...

- réalisation de décoration récup'
- création d'emballages cadeaux "Furoshiki"
- fabrication de cartes à semer
- préparation d'un buffet healthy mais qui donne envie



LES INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

- Susciter le respect du vivant dans son ensemble
et valoriser son interdépendance .
- Faire prendre conscience à chacun de son influence
dans notre éco-système fragile .
- Initier le pouvoir d'agir de chaque individu
au changement qu'il souhaite voir autour de lui .
- Proposer une (re)découverte de notre environnement
et laisser placer à l'émerveillement .
- Transmettre des savoir-faire essentiels
dans un monde plus proche de la nature .



TARIFS DES ANIMATIONS

180 €

1/2 JOURNÉE
AVEC UN ou PLUSIEURS GROUPE(S)
DE 12 ENFANTS MAXIMUM

OU

200 €

1/2 JOURNÉE
AVEC UN ou PLUSIEURS GROUPE(S)
DE 13 À 24 ENFANTS

+

+



TRANSPORT :

le déplacement est comptabilisé à 45 centimes le kilomètre

MATÉRIEL :

le forfait matériel comprend les consommables selon le nombre d'enfants : petites fournitures, graines/terreau/pots/..., bois et autres matériaux de constructions nécessaires à l'activité

1/2 journée = max 3H d'intervention
ainsi 1, 2 ou 3 groupes d'enfants
peuvent profiter de l'animation. A
chaque groupe d'enfants
supplémentaire comptez 20 € en
supplément :
Exemple :
3x1H d'animation pour 3 groupes
différents de 12 enfants
 $180 + 20 + 20 = 220$ € la demi-journée
pour les 3 groupes



CONTACT

Mail : animationlabourdonnerie@gmail.com / Tel : 07 57 87 59 71