CATALOGUE ANIMATIONS NATURE SCOLAIRE (cycle 1, 2 & 3)

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	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3	NOMBRE DE SÉANCES	PAGE
LES ARTISTES EN HERBE	Empreintez la nature	X	X		1	3
	Les barbouilleurs des bosquets	X	X	X	1	3
JEUX DES BOIS	Les p'tits baroudeurs		X	X	1	3
	Le rallye nature		X	X	1	4
	La récré des sauvageons		X	X	1	4
	Sens dessus dessous	X	X		1	4
LA FAUNE	Adopte un ...		X	X	1 à 2	5
	Dans la peau d'un pisteur		X	X	1	5
	Les animaux de la forêt	X	X		1	5
	Les mals-aimés	X	X	X	1 à 2	6
	Le B&B pour nos amis		X	X	1 à 2	6
	Becs & plumes	X	X	X	1	6
LA FORÊT	De la racine à la cime		X	X	1	7
	Le peuple des bois		X	X	1	7
	Les farfadets de la forêt	X			1	7
	Les champignons		X	X	1	8
	La vie secrète des mousses		X	X	1	8
SOL & COMPOST	Les experts du sol			X	1	9
	L'univers des vers de terre	X	X		1	9
	Les mystères de la terre	X	X		1	9
	Les bestioles du sol	X	X	X	1	10
	Accompagnement au compostage		X	X	1 à 2	10
LE JARDIN	Accompagnement au jardinage	X	X	X	1 à plusieurs séances (à définir)	10
LES INSECTES	Le monde des abeilles		X	X	1	11
	Apis mellifera		X	X	1	11
	Mille & une bestioles	X	X	X	1 à 2	11
	Amis ou ennemis du jardinier		X	X	1	12
LA FLORE	Les plantes sauvages		X	X	1	12
	Les graines, ça pousse ?	X	X		1	12

THÉMATIQUE	INTITULÉ DE L'ANIMATION	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3	NOMBRE DE SÉANCES	PAGE
AGIR POUR LE VIVANT	Le vivant en ville		X	X	1	13
	Reverdir l'école		X	X	1 à plusieurs séances (à définir)	13
	L'énergie, économisons-la!		X	X	1 à 2	13
	Parlons climat			X	1 à plusieurs séances (à définir)	14
L'EAU	Le voyage d'une goutte d'eau		X	X	1	15
	Une ressource précieuse		X	X	1	15
	L'eau dans tous ses états	X	X		1	15
	Une rivière à la loupe		X	X	1	16
	La faune aquatique	X	X	X	1	16
	Balade au bord de l'eau	X	X		1	16
UNE ALIMENTATION DURABLE	Du global au local		X	X	1	17
	Le gaspillage alimentaire		X	X	1	17
	Une alimentation durable		X	X	1	17
	La diversité des fruits et légumes	X	X	X	1	18
	Des graines par milliers	X	X	X	1	18
LA RÉDUCTION DES DÉCHETS	Dans la peau d'un designer			X	1	19
	Dissection d'une poubelle		X	X	1	19
	Un goûter zéro déchet		X	X	1	19

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 donné à l'esthétique des supports pédagogiques afin de les rendre attractifs. En complément, différentes approches sont utilisées :

- sensible
- physique
- scientifique
- sensorielle
- culinaire
- technique

LES LIEUX D'ANIMATION :

Chaque séance est proposée à la demi-journée soit en classe, soit en extérieur. Lors des séances en extérieur, la proximité avec l'école 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 l'enseignant pour convenir au mieux aux attentes d'apprentissage et aux enfants.

LES ARTISTES EN HERBE

EMPREINTEZ LA NATURE

CYCLE 1 & 2

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 cyantoype)
- sur papier par frottements de végétaux

LES BARBOUILLEURS DES BOSQUETS

CYCLE 1, 2 & 3

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

OU réalisation d'une oeuvre 3D en balade :

- 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

CYCLE 2 & 3

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
- enquête sur les traces d'animaux sauvages

CYCLE 2 & 3 — 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, ... abordées par des questions, des créations artistiques, des jeux, des devinettes, ...

CYCLE 2 & 3 — 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 :

- fabrication de 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, ...)

CYCLE 1 & 2 — 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
- 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

LA FAUNE

ADOPTE UN ...

CYCLE 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

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

CONTENU DE L'ANIMATION :

Choix de l'animal avant séance (mésange, hérisson, coccinelle, couleuvre, grenouille, chauve-souris)

- devinettes classification
- dessin anatomie de l'animal
- jeu «gobe-let tous!» sur la chaîne alimentaire
- capture et observation ou recherche de traces et indices de présence, de passage
- fabrication d'un abri pour l'animal

DANS LA PEAU D'UN PISTEUR

CYCLE 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre 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 mémory des traces
- enquête en équipe «qui a volé les réserves de Scrat l'écureuil?»
- moulage d'empreintes / photos / capture / ...
- création d'une fresque «big foot»

LES ANIMAUX DE LA FORÊT

CYCLE 1 & 2

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre 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 :

- Conte sur la création de la forêt
- Photo-langage des animaux du conte et récolte des émotions en fonction
- Jeu d'associations et jeu de rôle sur la chaîne alimentaire
- Ecoute des sons et utilisation d'appeaux
- Mémory des empreintes et animaux

CYCLE 1, 2 & 3 — LES MALS-AIMÉS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- appréhender ses peurs
- connaitre des caractéristiques du monde vivant, le mode de vie d'un animal
- adopter un comportement responsable envers la biodiversité

CONTENU DE L'ANIMATION :

- récolte des paroles d'enfants : j'aime pas les .../ j'ai peur des ...
- conte sur des animaux cités
- atelier «thérapie de groupe» : découvrir leur rôle dans un éco-système
- les araignées ou rampants : capture et observation / observation d'une mue

OU le rallye reptile : grand jeu de piste
OU fabrication d'un lieu privilégié pour une espèce mal-aimée (serpent, chauve-souris, araignée, cloportes, ...)

CYCLE 2 & 3 — LE B&B POUR NOS AMIS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

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

CONTENU DE L'ANIMATION :

- le rôle des petites bêtes
- jeu «insectes ou pas insectes»
- jeu des étapes du cycle de vie
- devinettes «qui vit où et mange quoi?»
- fabrication d'un abri ou restaurant d'un de nos amis du jardin
- capture et observation des petites bêtes avec clé de détermination

CYCLE 1, 2 & 3 — BECS & PLUMES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre 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'appeaux
- 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»

- fabrication de nichoirs OU mangeoires

OU abreuvoirs OU silhouette à coller sur les vitres

LA FORÊT

DE LA RACINE À LA CIME

CYCLE 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre 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 :

- jeu de rôle sur la photosynthèse et mime collectif des différentes parties de l'arbre
- 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

LE PEUPLE DES BOIS

CYCLE 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre des caractéristiques du monde vivant
- mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants
- solliciter son corps et ses sens pour découvrir la nature

CONTENU DE L'ANIMATION :

- lecture d'un conte «un arbre à quoi ça sert?»
- jeu «gobe-let tous» sur la chaîne alimentaire de la forêt
- enquête «les habitants de la forêt» : traces et indices avec clé de détermination
- les arbres morts plein de vie : capture et observation des petites bêtes

LES FARFADETS DE LA FORÊT

CYCLE 1

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

CYCLE 2 & 3 — LES CHAMPIGNONS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre des caractéristiques du monde vivant
- mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants
- alerter sur les risques d'intoxication

CONTENU DE L'ANIMATION :

- anatomie d'un champignon et son rôle
- trouver les étapes de leur cycle de vie
- balade naturaliste avec clé de détermination
- remplir une carte d'identité
- jeu «comestible ou mortel»
- zoom sur l'amadouvier allume-feu et démonstration
- réalisation d'une empreinte sporée

CYCLE 2 & 3 — LA VIE SECRÈTE DES MOUSSES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

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

CONTENU DE L'ANIMATION :

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

SOL & COMPOST

LES EXPERTS DU SOL

CYCLE 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre des caractéristiques du monde vivant
- mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants

CONTENU DE L'ANIMATION :

- qu'y a t'il sous nos pieds? récolte des représentations
- classement vivant et non vivant et définition commune du sol
- comparatif de différents échantillons de sol à travers des expériences : perméabilité du sol, composition
- «le sol est-il en bonne santé?» : analyse scientifique
- son rôle dans les inondations

L'UNIVERS DES VERS DE TERRE

CYCLE 1 & 2

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre des caractéristiques du monde vivant
- mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants
- découvrir la nature et ses richesses
- aborder le cycle de vie

CONTENU DE L'ANIMATION :

- recherche de traces de vie des vers de terre
- capture et observation grâce à la potion de détection
- peluche anatomie du ver de terre
- replacer les étapes de son cycle de vie
- jeu «au restaurant gastronomique d'Ulric le lombric»
- son rôle indispensable

LES MYSTÈRES DE LA TERRE

CYCLE 1 & 2

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre des caractéristiques du monde vivant
- découvrir la nature et ses richesses
- aborder le cycle de vie
- 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 d'animaux
- le cycle de la matière, replacer les étapes
- les décomposeurs : jeu d'association
- chemin sensoriel : 4 carrés de terre à découvrir pieds nus (argileuse, calcaire, sablonneuse, humifère) OU boîte à toucher et reconnaissance
- travail de la terre : sculpture et coloriage

CYCLE 2 & 3 — LES BESTIOLES DU SOL

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre des caractéristiques du monde vivant
- mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants
- mettre en oeuvre des expériences

CONTENU DE L'ANIMATION :

- jeu de rôle «les habitants du sol»
- récupération de différents échantillons du sol et analyse à la découverte des petites bêtes, observation à la loupe et comparaison,
- découverte des différentes espèces à l'aide de clé de détermination
- jeu «qui a troué les feuilles?» : le rôle des décomposeurs
- jeu «gobe-let tous!», le rôle des petites bêtes dans la chaîne alimentaire

CYCLE 1, 2 & 3 — ACCOMPAGNEMENT AU COMPOSTAGE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre des caractéristiques du monde vivant
- mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants

CONTENU DE L'ANIMATION :

- le rôle du compost : histoire de Papy Fernand au jardin
- jeu «menu gastronomique pour compost en bonne santé»
- fabrication composteur ou lombricomposteur
- découverte de la faune du compost

LE JARDIN

CYCLE 1, 2 & 3 — ACCOMPAGNEMENT AU JARDINAGE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

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

CONTENU DE L'ANIMATION :

- les besoins des plantes
- cycle de vie d'une plante, les étapes
- expériences sur la lumière, les polluants, le sol
- les outils du jardinier : le vocabulaire
- semis
- jeu «les parties consommées des légumes»
- zoom sur une technique (économie d'eau, préparation du sol, fabrication de bacs, bouturage, repousse légume, potion magique, fabrication d'abris pour la biodiversité, ...)

LES INSECTES

LE MONDE DES ABEILLES

CYCLE 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre 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

APIS MELLIFERA

CYCLE 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre 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 «la danse des abeilles»
- dégustation de miel

MILLE & UNE BESTIOLES

CYCLE 1, 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre 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
- développer sa motricité fine
- aborder le cycle de vie

CONTENU DE L'ANIMATION :

- jeu «insectes ou pas insectes»
- jeu de classification «histoire de pattes»
- capture et observation avec clé de détermination
- carte d'identité de ta petite bête en souvenir
- les étapes du cycle de vie d'un insecte
- réalisation d'insectes imaginaires en argile et éléments naturels

OU fabrication de "pièges" à insectes pour les observer

CYCLE 2 & 3 — AMIS OU ENNEMIS DU JARDINIER

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre 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 :

- la fresque des petites bêtes pour découvrir leur mode de vie
- zoom sur les différents rôles des petites bêtes
- jeu de cartes «les alliés du jardinier»
- devinettes et classement «auxiliaire ou ravageur»
- fabrication de lieux d'accueil pour la biodiversité

FLORE

CYCLE 2 & 3 — LES PLANTES SAUVAGES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre 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 :

- histoire de «Flora et Florette» les salades sauvages
- recueil des connaissances en plantes comestibles
- 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

CYCLE 1 & 2 — LES GRAINES, ÇA POUSSE ?

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

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

CONTENU DE L'ANIMATION :

- jeu «graines ou pas graines» : classement des éléments
- découverte de la diversité des graines par les 5 sens (forme, couleur, texture, goût, odeur,...)
- comment être sur que c'est une graine? réalisation de semis avec tous les éléments
- Kamishibai "Toujours rien"
- dissection d'une graine de haricot et observation à la loupe (germé et non germé)

AGIR POUR LE VIVANT

LE VIVANT EN VILLE

CYCLE 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- découvrir le quartier, le village
- connaitre 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 L'ÉCOLE

CYCLE 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- devenir un acteur du changement
- connaitre 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 :

- étude de la biodiversité existante dans l'école avec un protocole scientifique (clik-clak kodak, quadrat, plan..)
- réalisation d'une compilation des études
- 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 !

CYCLE 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

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

CONTENU DE L'ANIMATION :

- intro : le corps humain, première source d'énergie
- expériences (chaleur, lampe à manivelle, exercices sportifs, ...)
- 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

CYCLE 3

PARLONS CLIMAT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- développer le sens de l'intérêt général
- construire l'esprit critique
- mettre en oeuvre des expériences
- devenir un acteur du changement
- relier les phénomènes climatiques à des risques pour la population
- identifier les enjeux liés à l'environnement

CONTENU DE L'ANIMATION :

SÉANCE 1 : comprendre le changement climatique
- photo-langage : le changement climatique
- schéma de l'effet de serre à compléter
- expériences sur l'effet de serre & la montée des eaux

SÉANCE 2 : observer le changement existant
- balade observation des changements
- lecture d'un conte
- grand jeu «les mésanges et chenilles»
- enquête sur le stress hydrique et la qualité de l'air grâce aux lichens

SEANCE 3 : agir pour réduire l'impact
- ma ville de demain : réalisation de maquettes de ville idéale
- exemples de réalisations simples par un photo-langage
- vote des 3 actions à mettre en place et accompagnement aux actions citoyennes

L'EAU

LE VOYAGE D'UNE GOUTTE D'EAU — CYCLE 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- adopter une attitude responsable
- comparer des modes de vie à différentes époques ou cultures
- mettre en oeuvre des expériences
- identifier les enjeux liés à l'environnement

CONTENU DE L'ANIMATION :

- photo-langage
- le cycle de l'eau naturel et urbain, replacer les étapes
- expérience sur le fonctionnement d'une station d'épuration en groupe
- défi en équipe «10 litres pour la journée»
- conclusion sur la manière de prendre soin l'eau de tous les jours

UNE RESSOURCE PRÉCIEUSE — CYCLE 2 & 3

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 classe

L'EAU DANS TOUS SES ÉTATS — CYCLE 1 & 2

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- mettre en oeuvre des expériences
- développer sa motricité fine
- connaitre des caractéristiques du monde vivant

CONTENU DE L'ANIMATION :

- photo-langage
- découverte des propriétés de l'eau à travers des expériences (création d'un nuage en bocal / l'eau colorée disparait par magie ? / la vapeur d'eau et l'apparition de goutte
- réalisation du dessin tournant «voyage d'une goutte d'eau"
- histoire de la goutte

CYCLE 2 & 3 — UNE RIVIÈRE À LA LOUPE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

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

CONTENU DE L'ANIMATION :

- analyse d'une rivière : analyse PH, prélèvement d'échantillons, débit de l'eau, ...
- réalisation de photos sous-marine
- échantillons d'eau et observation
- étude des bio-indicateurs par capture et observation des petites bêtes avec clé de détermination
- carte d'identité d'une petite bête
- conclusion sur la santé de la rivière

CYCLE 1, 2 & 3 — LA FAUNE AQUATIQUE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- connaitre des caractéristiques du monde vivant
- aborder le cycle de vie
- découvrir la nature et ses richesses
- mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants

CONTENU DE L'ANIMATION :

- capture et observation des petites bêtes de l'eau avec clé de détermination des espèces
- carte d'identité d'une petite bête
- jeu sur la chaîne alimentaire
- cycle de vie des animaux de l'eau
- qui vit où ? fresque de la faune dépendante des zones humides, jeu de rôle

CYCLE 1 & 2 — BALADE AU BORD DE L'EAU

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 ALIMENTATION DURABLE

DU GLOBAL AU LOCAL — CYCLE 2 & 3

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

LE GASPILLAGE ALIMENTAIRE — CYCLE 2 & 3

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 :

- grand jeu «la date a dit» en équipe : classer les emballages et illustrations d'aliments entre deux catégories «je garde» ou «je jette»
- «où sont passés les melons ?» : lecture du «conte d'un melon qui vient de loin» et mise en situation à l'échelle de la classe du pourcentage de melon perdu au cours d'une vie de cargaison.
- que faire des restes ? : réalisation d'une recette goûter zéro déchet à déguster

UNE ALIMENTATION DURABLE — CYCLE 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- identifier les enjeux liés à l'environnement
- construire l'esprit critique
- expliquer les besoins variables en aliments de l'être humain : l'origine et les techniques mises en oeuvre pour transformer et conserver les aliments

CONTENU DE L'ANIMATION :

- photo-language
- jeu «c'est l'heure du goûter» : composer un goûter en équipe selon différents critères (saveur, zéro déchet, local et/ou de saison, diététique, ...)
- la pyramide de l'équilibre alimentaire
- aliments bruts, transformés et ultra-transformés : comprendre les enjeux
- conclusion sur l'équilibre alimentaire pendant la dégustation d'un «bon» goûter

CYCLE 1 & 2, 3 LA DIVERSITÉ DES FRUITS ET LÉGUMES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- aborder le cycle de vie
- mettre en oeuvre des expériences
- développer sa motricité fine
- connaitre 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
- mémory de l'arbre au fruit

CYCLE 1, 2 & 3 DES GRAINES PAR MILLIERS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- aborder le cycle de vie
- développer sa motricité fine
- connaitre des caractéristiques du monde vivant

CONTENU DE L'ANIMATION :

- découverte et classement de graines selon leur forme, leur couleur, leur taille
- retrouver les noms de chacune
- classement «comestible ou non ?»
- place à la dégustation des comestibles
- jeu d'enquête «céréales killer»
- semis de graines

LA RÉDUCTION DES DÉCHETS

DANS LA PEAU D'UN DESIGNER — CYCLE 3

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

DISSECTION D'UNE POUBELLE — CYCLE 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- adopter une attitude responsable
- identifier les enjeux liés à l'environnement
- pratiquer des démarches scientifiques d'investigation
- identifier les principales familles de matériaux
- devenir un acteur du changement

CONTENU DE L'ANIMATION :

- les déchets pourquoi réduire ?
- les matières premières : devinettes et grande fresque à remplir
- histoire des matières "Naphténol le pétrole & Cie"
- frise de décomposition des déchets
- que deviennent nos déchets recyclables?
- dissection de la poubelle de classe : place à l'enquête
- le défi «réduire ses déchets»

UN GOÛTER ZÉRO DÉCHET — CYCLE 2 & 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- adopter une attitude responsable
- identifier les enjeux liés à l'environnement
- expliquer les besoins variables en aliments de l'être humain
- devenir un acteur du changement

CONTENU DE L'ANIMATION :

- comparaison de tous les goûters de la classe et des déchets produits
- analyse des déchets redondants puis réflexion sur la réduction de déchets : choix du meilleur goûter
- réalisation et dégustation d'un goûter zéro déchet
- réalisation d'un BeeWrap / d'affiches pour diffuser les bonnes pratiques

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

170 €

1/2 JOURNÉE
AVEC UN OU DES GROUPES
DE 18 ÉLÈVES MAXIMUM

OU

190 €

1/2 JOURNÉE
AVEC UN OU DES GROUPES
DE 18 À 30 ÉLÈVES
+ prévoir des accompagnateurs
en plus de l'enseignant

1/2 journée = 1, 2 ou 3 groupes d'élèves afin de privilégier des petits groupes de participants permettant un contenu plus qualitatif ou des temps plus courts pour convenir à tous les âges.

\+ selon le lieu

\+ selon l'animation

TRANSPORT :
Un forfait kilométrique est ajouté comprenant les frais de déplacement le jour J ainsi que le jour du repérage de site pour une sortie ou pour organiser une réunion de travail

MATÉRIEL :
Le forfait matériel comprend les consommables : petites fournitures, graines/terrau/pots/..., bois et autres matériaux de construction.

CONTACT

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