



Comprendre l'environnement, ça s'apprend !

6 modules d'animation

1 - Au cœur de nos forêts

La forêt est un milieu privilégié pour découvrir la nature de manière sensible ou naturaliste, être à l'écoute des oiseaux, chercher les petites bêtes qui grouillent sous nos pieds ou pister des traces d'animaux... Tout en suivant le rythme des saisons et en assimilant quelques règles d'écologie.

2 - Plongée en milieux aquatiques

Entre mer et estuaires, mares et rivières, les milieux humides sont nombreux en Haute-Normandie : ces zones humides sont d'une richesse écologique indéniable et représentent une grande réserve biologique. Apprendre à préserver ces milieux fragiles des activités humaines constitue un véritable enjeu de conservation et de restauration de la biodiversité.

3 - La nature façonnée par l'homme

Notre patrimoine naturel régional joue un rôle important dans l'identification de la région et de ses caractéristiques : notre paysage façonné par les haies, les vergers, les mares et les coteaux mérite d'être connu et préservé, ainsi que le rôle qu'il a joué et qu'il joue encore dans le maintien de la biodiversité et dans la régulation hydraulique.

4 - La nature dans nos villes et nos jardins

De la nature en ville ? Mais pourquoi pas... Quand on y regarde de plus près, les coins, recoins et jardins des villes offrent une belle diversité d'espèces, animales et végétales, qui y trouvent refuge. Il est temps de nous préoccuper et de développer cette nature, ordinaire ou remarquable, qui entoure nos concitoyens devenus, à une grande majorité, des urbains !

5 - L'eau dans tous ses états

C'est peu dire que l'eau est source de vie... L'eau est omniprésente dans la nature, nécessaire, indispensable. Les humains la prélèvent, la salissent, la nettoient quelquefois. Les conflits apparaissent quand elle vient à manquer... L'éducation à l'eau est primordiale : la connaître pour l'économiser, la préserver des gaspillages.

Car, au fait, elle vient d'où cette petite goutte d'eau et que va-t-elle devenir ?...

6 - Vers un développement durable

On le sait maintenant : nous consommons globalement trop de ressources et d'énergie.

L'empreinte écologique des humains sur Terre devient insoutenable et le climat se dérègle. Les alternatives existent : écomobilité, alimentation responsable, arrêt des gaspillages, sauvegarde des espèces...

Il est possible d'accompagner les jeunes dans la prise de conscience de ces enjeux vitaux en les invitant à analyser l'impact environnemental de nos vies quotidiennes.

A nous alors de responsabiliser les futurs citoyens à un comportement plus sobre et durable car "nous empruntons la Terre à nos petits-enfants" !

Au cœur de nos forêts

Module 1

1.1 - Découverte sensible de la forêt : balade ponctuée d'activités sensorielles.

1.2 - Il était une fois la forêt : balade contée, des histoires pour comprendre la forêt.

1.3 - Les petites bêtes de la litière : la petite faune des décomposeurs et leur rôle dans la formation de l'humus.

1.4 - L'arbre vivant : reconnaissance des arbres, croissance et photosynthèse.

1.5 - La forêt aux 4 saisons : adaptation de la faune et de la flore au fil des 4 saisons.

1.6 - Traces et empreintes : récolte de traces, observation et interprétation des indices de présence des animaux.



1.7 - Les oiseaux de nos forêts : identification d'espèces, leurs rôles et leurs adaptations au milieu.

1.8 - Ecosystème forestier : habitat, chaîne alimentaire, pyramide écologique...

Les p'tits plus (nous consulter) :

- Les animaux de la nuit

- Le règne des champignons

- Le brâme du cerf

Découverte sensible de la forêt



Durée

1/2 journée ou 1 journée

Niveau

Cycles 1 et 2

Objectifs de l'animation

Favoriser l'utilisation de tous les sens pour découvrir le milieu forestier.

Permettre un contact personnel et émotionnel avec la forêt.

Faire vivre aux enfants l'émerveillement et la magie du monde forestier.

Propositions de contenus

Balade ponctuée de jeux sensoriels : toucher, sentir, écouter...

Activités d'expression et d'observation : recherche de formes, de couleurs, de textures, de goûts et de sons.



Il était une fois la forêt



Durée

1/2 journée

Niveau

Cycles 1 et 2

Objectifs de l'animation

Favoriser l'émerveillement, l'imaginaire par une approche poétique de la nature.

Permettre la mémorisation de noms ou de termes liés à la connaissance de la nature.

Comprendre des modes de vie, des cycles, des mythes par des récits "étiologiques" (proposant des images pour capter l'attention).

Propositions de contenus

Promenade ponctuée de contes, au fil des rencontres et des observations : histoires d'animaux, d'arbres, de plantes, de phénomènes météorologiques... Pourquoi l'araignée tisse-t-elle sa toile ? Pourquoi la chouette ne chante-t-elle que la nuit ? Pourquoi le houx pique-t-il ?...

Possibilité de veillées-contes pendant les classes d'environnement.



Les petites bêtes de la litière



Durée

1/2 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Cycles 2, 3 et collège

Objectifs de l'animation

Observer la composition de la litière forestière et découvrir sa faune.

Comprendre le rôle fondamental des décomposeurs dans l'écosystème : dégradation de la matière, minéralisation, restitution des éléments aux organismes vivants.

Etudier les mécanismes de recyclage de la matière au fil de l'activité des différents décomposeurs : faune du sol, champignons, bactéries.

Propositions de contenus

Activités de contact avec la litière et d'observation de sa composition.

Recherche et détermination des petites "bêtes du sol".

Activités d'observation et de compréhension des différents processus.

En option : constitution d'un terrarium pour des séances d'approfondissement en classe.



L'arbre vivant



Durée

1/2 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Cycle 3 et collège

Objectifs de l'animation

Observer les différents stades et les conditions de croissance des arbres.

Comprendre les relations entre la faune et la flore dans le milieu forestier.

Etudier la vie de l'arbre dans ses différentes fonctions (respiration, nutrition, photosynthèse, production...) et sa morphologie.

Propositions de contenus

Observation et mise en évidence sur le terrain des stades de développement, de la plantule à l'arbre mort.

Découverte du processus de germination d'une graine.

Activités d'identification des différentes parties de l'arbre.

Jeux de simulation des fonctions biologiques de l'arbre : photosynthèse, circulation de la sève, agressions extérieures...



La forêt aux 4 saisons



Durée

1/2 journée, 1 journée
(ou à partir de 2h d'animation)
ou plusieurs journées
(suivant le choix d'une ou plusieurs
saisons)

Niveau

Cycles 2 et 3, collège

Objectifs de l'animation

Permettre la découverte du milieu forestier lors d'une saison et de ses cycles saisonniers.

Observer et comparer les stades de développement des espèces forestières d'un même site.

Mettre en évidence le comportement et l'adaptation des êtres vivants au rythme des saisons.

Propositions de contenus

Observation sur le terrain et mise en évidence des changements saisonniers :

- automne : les fruits de la forêt, les graines des arbres, la couleur et la chute des feuilles...
- hiver : la "dormance" des végétaux, les animaux en hiver (hibernation, migration, adaptation...).
- printemps : les fleurs des bois, la pollinisation, la course à la lumière...
- été : la croissance des arbres, le rôle de la lumière, la photosynthèse...

Jeux et activités de compréhension des phénomènes liés aux cycles saisonniers : reproduction, croissance, métamorphose, adaptation...

Traces et empreintes



Durée

1/2 journée ou 1 journée

Niveau

Cycles 2 et 3

Objectifs de l'animation

Développer l'observation et interpréter certaines manifestations de la vie animale.

S'initier à la lecture des indices de présence de la faune forestière : empreintes, traces de repas, terriers, pelotes de rejection...

Approcher la connaissance de la faune forestière.

Propositions de contenus

Etude et interprétation des différentes traces.

Constitution d'un fichier ou d'une grille de lecture des observations.

Initiation à la reconnaissance des empreintes (et si possible : moulage d'empreintes).



Les oiseaux de nos forêts



Durée

1/2 journée ou 1 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Tous niveaux

Et aussi tout public

Objectifs de l'animation

Acquérir des connaissances sur les oiseaux forestiers : les différentes espèces, leurs comportements (migrateur ou sédentaire) et s'initier à leur observation.

Comprendre le rôle de l'avifaune dans les écosystèmes.

Découvrir les fonctions vitales de survie des espèces (nutrition, reproduction...) et l'adaptation aux conditions saisonnières du milieu.

Entreprendre une ou plusieurs actions simples en faveur des oiseaux.

Propositions de contenus

Initiation à l'observation et à l'identification des espèces (développement de l'écoute et de l'observation, utilisation de jumelles et de guides d'identification).

Observation de l'anatomie des oiseaux et des adaptations morphologiques liés aux besoins alimentaires.

Jeux de simulation permettant l'étude de la biologie : chant, territoire, prédation, reproduction, adaptations...

Prolongements possibles : construction et installations de nichoirs, plantation d'arbustes favorables aux oiseaux...

Ecosystème forestier



Durée

1/2 journée ou 1 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Cycles 2, 3 et collège

Objectifs de l'animation

Découvrir et comprendre le concept de niche écologique : relations avec le milieu (habitat, nourriture...), interactions entre les espèces (territoire, ressources alimentaires...).

Acquérir des connaissances sur le fonctionnement de cet écosystème : chaînes alimentaires, équilibre, pyramide écologique...

Etudier un exemple de relations alimentaires dans l'écosystème forestier transposable dans d'autres milieux naturels.

Propositions de contenus

Mise en évidence sur le terrain de la vie à tous les étages, des équilibres et des interdépendances.

Recherche de ressources alimentaires dans le milieu naturel, reconstitution des chaînes alimentaires et construction ludique d'une pyramide alimentaire.

Jeux de simulation permettant la compréhension des relations des organismes vivants dans l'écosystème (prédation, compétition...).

13

Plongée en milieux aquatiques

Module 2



2.1 - Le littoral haut-normand : faune et flore du platier, géologie de la falaise, phénomène des marées...

2.2 - L'estuaire de la Seine : connaissance des différents milieux naturels, activités humaines et enjeux de préservation.

2.3 - Au fil de la rivière : étude du milieu, prélèvement et identification de la petite faune, analyse de la qualité de l'eau.



2.4 - La vie de la mare : origine et rôle des mares, découverte de la faune et de la flore.

Les p'tits plus (nous consulter) :

- Les oiseaux d'eau (littoral, estuaire, étang...)
- Sur les bords de l'étang

Le littoral haut-normand



A MARÉE BASSE



Objectifs de l'animation

Comprendre le phénomène des marées et son influence sur les conditions écologiques du milieu.

Découvrir la faune et la flore du platier (zone de balancement des marées).

Connaître la constitution et l'histoire géologique de la falaise.

Mettre en évidence l'impact de l'homme sur le littoral et comprendre les enjeux de sa protection.

Propositions de contenus

Lecture de paysage.

Ateliers sensoriels tournants à marée haute : les galets, les algues, la falaise, les laisses de mer.

Pêche à pied suivie d'une étude naturaliste de la faune.

(sur demande, mise en place d'un aquarium en classe).

Durée

1/2 journée, 1 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Tous niveaux
Et aussi tout public

L'estuaire de la Seine



Durée

1/2 journée, 1 ou 2 journées
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Cycles 1, 2, 3 et collège

Objectifs de l'animation

Découvrir la notion d'estuaire et les phénomènes qui régissent son fonctionnement : marées, salinité, sédimentation...

Connaître les différents milieux qui constituent l'écosystème estuarien : prairies humides, vasières, roselières, mare, fleuve.

Comprendre le rôle majeur que joue l'estuaire dans la migration des oiseaux.

Découvrir les activités humaines pratiquées dans l'estuaire.

Propositions de contenus

Analyse du paysage, travail sur cartes.

Circuit de découverte (en car) sur le terrain.

Etude naturaliste de plusieurs milieux : mare, roselière, prairies, vasière...

Observations ornithologiques.

Synthèse : rôle de l'estuaire et enjeux de conservation.

Au fil de la rivière



Durée

1/2 journée ou 1 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Cycles 1, 2, 3 et collège

Objectifs de l'animation

Comprendre le rôle des cours d'eau dans le cycle naturel de l'eau et dans la formation des paysages.

Etudier les facteurs vivants et non vivants qui conditionnent la vie de la rivière.

Sensibiliser aux impacts des activités humaines sur le milieu.

Propositions de contenus

Rappel du fonctionnement du cycle de l'eau (par un conte pour les petits).

Mesures et relevés de facteurs abiotiques (température, courant, profondeur, nature du substrat).

Pêche et étude naturaliste de la faune aquatique.

Calcul d'indices biologiques et du niveau de pollution.

Reconstitution des chaînes alimentaires.

La vie de la mare



Durée
Niveau

1/2 journée ou 1 journée
(ou à partir de 2h d'animation)
Cycles 1, 2, 3 et collège

Objectifs de l'animation

Connaître l'origine des mares.

Connaître leur rôle écologique.

Découvrir la faune et la flore spécifiques des mares.

Comprendre l'évolution naturelle de l'écosystème mare et la nécessité de le protéger.

Propositions de contenus

Expériences permettant de comprendre les conditions de formation d'une mare.

Prélèvement de la faune aquatique à l'aide de matériel adapté (troubleaux, épuisettes, aquariums...), détermination des espèces et étude de leurs adaptations morphologiques.

Activités pour étudier les fonctions écologiques de la mare (chaînes alimentaires, équilibre trophiques...).

Prolongements possibles : jeu de rôles sur les problématiques d'aménagement, soutien à un projet de création ou de restauration d'une mare.

La nature façonnée par l'homme

Module 3

3.1 - A l'abri de la haie : connaissance des différents types de haies, composition, rôles, intérêt écologique et patrimonial.

3.2 - A l'ombre du verger : découverte de cet écosystème semi-naturel et des enjeux de sa conservation (biodiversité, variétés locales).

3.3 - Regards sur le paysage : analyse des différentes composantes d'un paysage et influence des activités humaines sur son évolution.



3.4 - A flanc de coteau : découverte de la richesse écologique insoupçonnée des prairies sèches sur coteau crayeux dans nos vallées.

3.5 - La mare, de la vie dans l'eau qui dort : origine et rôle des mares, découverte de la faune et de la flore.

Les p'tits plus (nous consulter) :

- La géologie, une histoire de sol

A l'abri de la haie



Durée

1/2 journée ou 1 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Cycles 1, 2, 3 et collège

Objectifs de l'animation

Découvrir un écosystème semi-naturel issu des activités rurales.

Comprendre l'intérêt écologique de la haie et du bocage.

Connaître le rôle de la haie en tant qu'habitat, zone de refuge et ressource alimentaire pour les animaux et les plantes.

Comprendre l'intérêt patrimonial de la haie et sa place dans les paysages haut-normands.

Propositions de contenus

Observation d'une haie à partir d'une fiche d'interprétation (positionnement dans l'espace paysager, structure et composition).

Identification des différents arbustes et plantes de la haie.

Recherches de la faune et de ses indices de fréquentation.

Expérimentations sur les rôles écologiques (brise-vent, rôle hydrologique).

Prolongement possible : conseil et soutien technique et pédagogique à un projet de plantation ou de restauration d'une haie.

A l'ombre du verger

Durée

1/2 journée ou 1 journée

Niveau

À partir du cycle 3

Objectifs de l'animation

Découvrir le verger en tant qu'écosystème semi-naturel issu des pratiques agricoles et source de production arboricole.

Découvrir la faune et la flore du verger et leurs interrelations.

Comprendre l'intérêt patrimonial du verger et sa place dans le paysage régional.

Connaître les enjeux de conservation des vergers et des variétés locales de pommes.

Propositions de contenus

Activités ludiques d'observation, de simulation et de recherches autour des notions suivantes :

- Historique (le témoignage d'Hector)
- Les variétés de pommes (kim goût)
- Faune et flore (recherches, captures)
- Le rôle de l'homme et de la nature
- Le processus de pollinisation

Regards sur le paysage



Durée

1/2 journée ou 1 journée

Niveau

Cycles 1, 2 et 3

Objectifs de l'animation

Identifier les différentes composantes d'un paysage rural ou urbain.

Découvrir les paysages régionaux et leurs caractéristiques.

Comprendre l'influence des activités humaines sur l'évolution des paysages.

Connaître les enjeux de conservation du patrimoine paysager régional.

Propositions de contenus

Activités ludiques d'observation, de lecture et d'analyse des paysages.

Jeux de simulation autour de la modification et de

l'évolution d'un paysage.

A flanc de coteau



Durée

1/2 journée ou 1 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Cycle 3 et collège

Objectifs de l'animation

Découvrir la richesse écologique des prairies sèches sur coteau crayeux et leur intérêt dans le patrimoine naturel régional.

Connaître les conditions particulières définissant le caractère exceptionnel de ce milieu.

Connaître la flore et la faune remarquables qui s'y développent (espèces rares et protégées).

Comprendre la dynamique végétale due à l'abandon des pratiques culturales.

Propositions de contenus

Expérimentation sur les facteurs physiques du coteau.

Observations et identifications des éléments naturels et de leurs adaptations au milieu.

Recensement botanique (technique du quadrat) et identification.

Jeu de simulation sur l'évolution végétale du coteau.

Mise en évidence des activités humaines anciennes et de leur conséquence sur les coteaux.

La vie de la mare



Durée
Niveau

1/2 journée ou 1 journée
(ou à partir de 2h d'animation)
Cycles 1, 2, 3 et collège

Objectifs de l'animation

Connaître l'origine des mares.
Connaître leur rôle écologique.

Découvrir la faune et la flore spécifiques des mares.

Comprendre l'évolution naturelle de l'écosystème mare et la nécessité de le protéger.

Propositions de contenus

Expériences permettant de comprendre les conditions de formation d'une mare.

Prélèvement de la faune aquatique à l'aide de matériel adapté (troubleaux, épuisettes, aquariums...), détermination des espèces et étude de leurs adaptations morphologiques.

Activités pour étudier les fonctions écologiques de la mare (chaînes alimentaires, équilibre trophiques...).

Prolongements possibles : jeu de rôles sur les problématiques d'aménagement, soutien à un projet de création ou de restauration d'une mare.

La nature dans nos villes et nos jardins

Module 4

4.1 - De la nature en ville ? : exploration de la nature sauvage en ville (plantes des vieux murs, petite faune des friches...).

4.2 - Jardins divers : découverte d'un jardin ou d'un espace vert ; différents types de jardins et intérêts écologiques.

4.3 - Parcours sensoriel au jardin : différents lieux possibles (Jardin des Plantes, Site de Repainville...).

4.4 - Notre jardin se crée : accompagnement dans la création et l'aménagement d'un jardin, techniques et intérêts écologiques.



4.5 - Les oiseaux des villes : observation et identification des oiseaux des parcs et jardins.

4.6 - L'arbre vivant : reconnaissance des arbres, croissance et photosynthèse.

4.7 - Papillons, insectes et compagnie : connaissance des insectes et autres petites bêtes, leurs rôles dans la nature.

25

Les p'tits plus (nous consulter) :

- A la croisée des milieux : étude comparative de différents milieux naturels présents sur un même site

- Rallye à la porte de l'école

De la nature en ville ?



Durée

1/2 journée ou 1 journée

Niveau

Cycles 2 et 3

Objectifs de l'animation

Découvrir la place de la flore et de la faune sauvages en ville.

Observer les processus de colonisation des végétaux.

Montrer l'adaptation des êtres vivants au milieu urbain.

Réfléchir au rôle des éléments naturels dans la ville.

Propositions de contenus

Cheminement d'exploration à travers de la ville comprenant :

- différenciation des espèces naturelles et exotiques.
- recensement, repérage et cartographie des éléments naturels rencontrés.
- observation et détermination de la faune et de la flore sauvages (oiseaux, insectes, mollusques...).
- relevé botanique des plantes colonisatrices (vieux murs, terrains vagues).
- analyse du processus de formation d'un sol et d'installation progressive de certains végétaux.

Prolongements possibles : rencontres avec des professionnels chargés de la création ou de l'entretien des espaces verts, enquête auprès de la population sur leur perception de la vie sauvage urbaine et des espaces verts.

Jardins divers



Durée

1/2 journée
ou 2 x 1/2 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Cycles 1, 2, 3 et collège

Objectifs de l'animation

Observer et découvrir la biodiversité dans des parcs et jardins proches de l'établissement.

Savoir faire une étude comparative des milieux et espaces offerts par différents types de parcs et de jardins.

Prendre conscience de l'origine humaine de la création des parcs et des jardins.

Propositions de contenus

Activités d'observation de la faune et de la flore.

Recherche et détermination des oiseaux et des "petites bêtes du sol".

Activités de "lecture de paysage" : les différents types d'espaces, leur aspect, leur composition, leur fonctionnalité, leur utilité...

Plantes et sens au jardin



Durée

1/2 journée ou 1 journée

Niveau

Cycles 1 et 2

Objectifs de l'animation

Susciter les sens pour découvrir les plantes : sentir, toucher, voir, goûter...

Permettre un contact personnel et émotionnel avec les plantes.

Propositions de contenus

Jeux sensoriels : retrouver des plantes en fonction de leur odeur, leur image, leur goût, leur toucher.

Recherche de formes, de couleurs, de textures.

Notre jardin se crée

Durée

Niveau

À partir de 2 x 1/2 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Cycles 1, 2, 3 et collège

Objectifs de l'animation

Permettre un contact réel avec les plantes et les éléments naturels (sol, eau, saisons...).

Connaître les modalités des cycles du vivant (croissance, maturation, transformation, recyclage...).

Agir en faveur de la biodiversité (jardinage au naturel, diversité des variétés cultivées...).

Identifier les parties consommables de la plante.

Comprendre l'importance des végétaux pour l'être humain (nutrition, santé, photosynthèse...).

Propositions de contenus

(modulables en fonction de l'ampleur et de la durée du projet).

Activités de préparation (en hiver, en salle) : découverte des plantes et leur intérêt, notions de cycle de vie des végétaux, grands principes du jardinage au naturel (lutte biologique, associations de plante, composition du sol, compostage, récupération de l'eau de pluie...).

Activités de jardinage (au printemps, dans le jardin de l'établissement) : techniques de plantation (semis, pleine terre avec la découverte des outils), techniques d'entretien (reconnaissance des végétaux cultivés, arrosage, valorisation par compostage...).

Les oiseaux des villes



Durée

1/2 journée, 1 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Tous niveaux
Et aussi tout public

Objectifs de l'animation

Acquérir des connaissances sur les oiseaux des villes : les différentes espèces, leurs comportements (migrateur ou sédentaire)

et s'initier à leur observation.

Comprendre le rôle de l'avifaune en ville .

Découvrir les fonctions vitales de survie des espèces (nutrition, reproduction...) et l'adaptation aux conditions saisonnières du milieu.

Entreprendre une ou plusieurs actions simples en faveur des oiseaux.

Propositions de contenus

Initiation à l'observation et à l'identification des espèces (développement de l'écoute et de l'observation, utilisation de jumelles

et de guides d'identification).

Observation de l'anatomie des oiseaux et des adaptations morphologiques liés aux besoins alimentaires.

Jeux de simulation permettant l'étude de la biologie : chant, territoire, prédation, reproduction, adaptations...

Prolongements possibles : construction et installations de nichoirs, plantation d'arbustes favorables aux oiseaux...

L'arbre vivant



Durée

1/2 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Cycle 3 et collège

Objectifs de l'animation

Observer les différents stades et les conditions de croissance des arbres.

Comprendre les relations entre la faune et la flore dans le milieu forestier.

Etudier la vie de l'arbre dans ses différentes fonctions (respiration, nutrition, photosynthèse, production...) et sa morphologie.

Propositions de contenus

Observation et mise en évidence sur le terrain des stades de développement, de la plantule à l'arbre mort.

Découverte du processus de germination d'une graine.

Activités d'identification des différentes parties de l'arbre.

Jeux de simulation des fonctions biologiques de l'arbre : photosynthèse, circulation de la sève, agressions extérieures...

Papillons, insectes et compagnie



Durée

1/2 journée ou 1 journée

Niveau

Cycles 2 et 3

Objectifs de l'animation

Définir la classe des insectes.

Connaître quelques familles d'insectes.

Comprendre le rôle des invertébrés dans la nature.

Agir en faveur des papillons et des insectes.

Propositions de contenus

Captures "douces", observation et essai de détermination.

Etude de la biologie des espèces les plus communes : habitat, régime alimentaire, croissance, locomotion.

Fabrication et installation de dispositifs très simples d'accueil : gîtes, pondoirs, plantes nectarifères...

L'eau dans tous ses états

Module 5

5.1 - Découverte sensible de l'eau : bruits, couleurs, goûts, odeurs...
explorons le monde de l'eau dans tous les sens.



5.2 - Le périple d'une goutte d'eau : ateliers expérimentaux
pour comprendre les différentes étapes du cycle naturel de l'eau.



5.3 - De la source au robinet : ateliers et expériences pour étudier le circuit
urbain de l'eau, du prélèvement jusqu'au retour dans la nature.



5.4 - L'eau qu'on consomme : analyses et réflexions sur nos consommations
d'eau potable (qualité, quantité et pollutions).

5.5 - "Mission Polu-Palo" : jeu de rôles*

5.6 - "Débats en eaux troubles" : jeu de rôles*

* Jeu de rôles : mise en situation d'un débat permettant la connaissance des
acteurs et des enjeux liés à l'eau sur un territoire.

33

Les p'tits plus (nous consulter) :

- Projet "Classe d'eau" : dans le cadre du dispositif "classe
d'eau" de l'Agence de l'Eau Seine Normandie (AESN), CARDERE
vous propose de vous accompagner sur le montage de votre projet.

Découverte sensible de l'eau

Durée

1/4 journée ou 1/2 journée

Niveau

Cycles 1 et 2

Objectifs de l'animation

Développer l'imaginaire.

Eveiller les sens de l'enfant.

Développer un rapport avec l'eau qui passe par les 5 sens.

Apporter quelques connaissances sur le monde de l'eau : l'utilisation qu'on en fait, ses propriétés physiques...

Propositions de contenus

Ateliers tournants en classe :

- "Nedo" sur l'odorat,
- "Tavulo" sur la vue,
- "Goûteur d'eau" sur le goût,
- "All'eau" sur l'ouïe,
- "Touchalo" sur le toucher,
- "Eaux en couleurs" sur la transparence de l'eau.

Le périple d'une goutte d'eau



Durée

1/2 journée

Niveau

Cycles 2 et 3

Objectifs de l'animation

Connaître le cycle naturel de l'eau et ses variantes.

Comprendre la complexité de la circulation de l'eau dans la nature.

Comprendre la notion de bassin versant.

Connaître et observer les différents états de l'eau et comprendre ce qui les fait passer de l'un à l'autre.

Propositions de contenus

Activités expérimentales en ateliers tournants et manipulatoires (en classe) autour de :

- le cycle de l'eau
- le besoin des plantes en eau
- l'infiltration et le ruissellement de l'eau dans la nature
- la répartition de l'eau sur la planète

De la source au robinet



Durée
Niveau

1/2 journée ou 1 journée
(ou à partir de 2 h d'animation)

Cycle 3 et collège

Adaptation possible au cycle 2

Objectifs de l'animation

Connaître les caractéristiques d'une eau potable.

Comprendre le circuit urbain de l'eau : prélèvement, traitement, stockage, distribution et consommation, rejet, épuration, retour en milieu naturel et les techniques s'y afférant.

Connaître les différentes techniques d'épuration des eaux usées.

Propositions de contenus

Ateliers tournants en classe avec des jeux, maquettes et expériences portant sur :

- pompage de l'eau
- fonctionnement du château d'eau
- potabilité de l'eau
- nettoyage de l'eau
- circuit domestique de l'eau (activité de synthèse)

L'eau que l'on consomme



Durée

1/2 journée ou 1 journée
(ou à partir de 2 h d'animation)

Niveau

Cycle 3 et collège

Adaptation possible au cycle 2

Objectifs de l'animation

Prendre conscience des différentes utilisations que l'on fait de l'eau et des quantités d'eau consommées par un foyer.

Connaître les produits respectueux de l'eau et leurs caractéristiques.

Comprendre l'effet des produits polluants.

Prendre conscience des inégalités face à la ressource.

Identifier les dispositifs de l'épuration de l'eau.

Identifier et adopter les gestes respectueux de l'eau (dans l'établissement et à la maison).

Propositions de contenus

Ateliers tournants en classe de constats et de réflexion autour de notre consommation quotidienne d'eau :

- calcul de la quantité d'eau consommée
- analyse de produits ménagers
- impact de nos gestes au quotidien
- le circuit de l'eau domestique
- l'eau à travers la planète

"Mission Polu-Palo" jeu de rôles*

Durée

 1/2 journée ou 1 journée
(ou à partir de 2 h d'animation)

Niveau

Cycle 3 et collège

Objectifs de l'animation

Etre capable de se mettre en situation d'acteur de l'eau lors d'un débat autour de ses enjeux sur un territoire.

Mobiliser ses connaissances pour savoir mettre en place une gestion globale et respectueuse de l'eau sur ce territoire.

Propositions de contenus

Situation de départ :

"L'île de Polu-Palo", perdue au milieu de l'océan, va devoir se confronter à l'arrivée de nouveaux habitants. Tous devront s'organiser pour mettre en place un système de gestion respectueuse de l'eau..

Déroulement :

Les jeunes investissent un rôle donné puis, grâce à une "carte de rôle", interviennent tout au long du débat pour parvenir à une solution admise par tous et respectueuse de l'environnement :

- 1 - Les différents acteurs doivent s'installer sur l'île en respectant la ressource en eau (synthèse des connaissances acquises lors d'un projet sur l'eau ou classe d'eau).
- 2 - Ils doivent résoudre collectivement les différents problèmes découlant de la vie sur l'île : pollution de rivière, inondation, sécheresse...

* jeu disponible sur demande à l'Agence de l'eau

"Débats en eaux troubles" jeu de rôles

Durée

 1/2 journée ou 1 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Cycle 3 et collège

Objectifs de l'animation

Etre capable de se mettre en situation d'acteur de l'eau lors d'un débat autour de la restauration d'une rivière polluée dans un territoire donné.

Savoir participer à une décision collective et citoyenne.

Propositions de contenus

Situation de départ :

"La rivière qui traverse la commune est polluée. Il est urgent de rechercher les causes de cette pollution et les solutions à apporter. Une réunion publique est fixée pour en débattre entre les différents acteurs de cette rivière".

Déroulement :

Les jeunes investissent un rôle donné puis, grâce à une "carte de rôle", interviennent tout au long du débat pour dénouer la situation de départ et parvenir à une solution admise par tous et respectueuse de l'environnement.

Vers un développement durable

Module 6



6.1 - Biodiversité, une leçon d'écologie : des activités de découverte des principaux concepts de l'écologie scientifique et des enjeux de préservation de la biodiversité.

6.2 - Chut le bruit ! : sensibilisation au problème de la pollution sonore, de ses conséquences et des solutions pour y remédier.



6.3 - Nos déchets dans tous les sens ! : des ateliers sensoriels pour découvrir le monde de nos déchets dès le plus jeune âge (toucher les matières, voir les emballages, sentir les déchets verts...).



6.4 - Tout savoir sur nos déchets : ateliers des savoirs du programme "Rouletaboule" sur le tri des déchets, leur traitement, les filières de recyclage et leur impact sur notre environnement et les ressources naturelles.



6.5 - "Démêlés à Trifouilly", jeu de rôles : mise en situation d'un débat pour connaître les différents acteurs de la gestion des déchets et construire collectivement un schéma global de leur valorisation.



6.6 - Comment réduire nos déchets ? : ateliers d'analyse de nos modes de consommation, de leur impact sur la production des déchets et des solutions alternatives.

Vers un développement durable

Module 6



6.7 - Les énergies d'aujourd'hui... et demain ? : des ateliers pour réfléchir à nos besoins énergétiques de la vie quotidienne, aux enjeux (épuisement des ressources, rejets polluants...) et aux solutions alternatives.



6.8 - Epiez dans l'plat : 5 ateliers autour les enjeux de l'alimentation durable, du local au planétaire, de la production à la consommation.

6.9 - Planète précieuse : 10 valises ateliers pour analyser nos gestes quotidiens, leur impact sur notre environnement et comprendre les enjeux d'un développement plus durable.

Les p'tits plus (nous consulter) :

- "Transportez-vous bien !" : jeu de simulation des déplacements quotidiens de 4 familles pour nous interroger sur nos propres déplacements, (critères : rejets CO2, temps et coûts).

- Projet sur l'alimentation durable : dans le cadre du dispositif "BRAD" piloté par les Défis Ruraux, CARDERE vous propose de vous accompagner sur le montage de votre projet.

- "Effet papillon" : un outil de formation pour rendre sensible au développement durable (jeunes et adultes).

Biodiversité, une leçon d'écologie



SITÉBIODIVER



Durée
Niveau

2 x 1/2 journée
(ou à partir de 2h d'animation)
Cycles 2, 3 et collège

Objectifs de l'animation

Découvrir le concept de biodiversité, ses enjeux, son évolution actuelle.

Connaître quelques concepts d'écologie tels que les notions d'écosystème, d'équilibre, d'interdépendance...

Apporter des connaissances naturalistes notamment sur la nature qui nous entoure (faune, flore, sol...).

Propositions de contenus

Activités de recherche dans la nature : le jeu des explorateurs.

Activités d'observation, essai de détermination des espèces animales et végétales.

Jeux pour vivre et découvrir quelques fonctionnements en écologie : chaînes alimentaires, pyramide écologique, liens d'interdépendances et d'équilibres naturels.

Mise en évidence de la notion d'écosystème.

Chut le bruit !



Durée
Niveau

1/2 journée
(ou à partir de 2h d'animation)
Tous niveaux

Objectifs de l'animation

Comprendre ce qu'est un bruit, un son.

Sensibiliser au problème de la pollution sonore dans notre environnement

Prendre conscience de la conséquence du bruit sur notre comportement et notre santé.

Permettre une adaptation des comportements et des aménagements pour réduire les émissions sonores.

Propositions de contenus

Fiche d'enquête individuelle à compléter avant la séance d'animation.

Jeux d'identification des sources sonores dans l'environnement proche : écoutes, enregistrements...

Parcours en ville pour une chasse aux bruits et enquêtes sur la perception de l'environnement sonore par la population (possibilité de mise en place d'une cartographie sonore d'une zone donnée).

Ateliers interactifs en classe : échelle des bruits, le bruit en classe, le trafic sonore, notre oreille, les matériaux anti-bruits.

Bougeons nos déplacements !



Durée

1/2 journée

(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Cycle 3 et collège

Adaptation au cycle 2 avec "La patacaisse junior"

Objectifs de l'animation

Prendre conscience de la place des transports dans notre vie quotidienne.

Identifier les polluants issus des différents types de motorisation et leurs impacts sur notre santé, sur la végétation, le bâti, la qualité de l'air...

Comprendre l'impact environnemental des déplacements : rejets de CO₂ et changements climatiques, pollution de l'air, pollution sonore...

Comparer les différents modes de déplacement : voiture, transport en commun, vélo, marche à pied.

Inciter aux déplacements éco-mobiles.

Propositions de contenus

Enquêtes sur les déplacements en famille, en classe, et calcul des rejets de CO₂.

Ateliers tournants en classe : "Un moteur, comment ça marche ?", "Le loto de l'auto", "Tout le monde trinque", "l'effet de serre" et "Transportons-nous bien !"

Prolongement possible : rédaction d'un plan de déplacement pour la classe ou pour l'établissement.

Pour le cycle 2 : "La patacaisse junior" propose des ateliers tournants abordables par les plus jeunes et une moitié de séance sur le terrain (en lien avec la mise en place des Pédibus par exemple).

Nos déchets dans tous les sens !



Durée

1/4 ou 1/2 journée

Niveau

Cycles 1 et 2

Objectifs de l'animation

Favoriser l'utilisation des sens pour découvrir plusieurs sortes de matières, textures, formes, sons...

Permettre un contact personnel avec le monde de nos déchets : toucher les matières, découvrir les emballages, sentir les déchets organiques...

Propositions de contenus

Ateliers sensoriels tournants issus du programme "Rouletaboule" :

- "la main dans le sac"
- "dans ton tas t'as oui"
- "les déchétectives"
- "des goûts qui emballent"
- "le nez dans les déchets"

Tout savoir sur nos déchets



Durée

1/2 journée ou 2 x 1/2 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Cycles 2, 3 et collège

Objectifs de l'animation

Prendre conscience de notre production de déchets : volume, quantité, diversité, dangerosité...

Connaître les enjeux environnementaux liés à l'élimination des déchets ménagers : pollutions et épuisement des ressources.

Connaître et analyser les différentes filières de traitement et de valorisation des déchets ménagers.

Permettre une évolution des comportements de chacun en matière de réduction et de tri de nos déchets.

Propositions de contenus

Fiche d'enquête préalable à l'animation, à réaliser en famille ou en classe.

Ateliers tournants en classe (issus du programme pédagogique "Rouletaboule") : "Impact sur les paysages", "Loto des matières", "Tri de poubelle", "Mini-déchetterie", "Calcul de quantités de déchets".

Possibilité de 2^{ème} séance d'animation : jeu de rôle mettant les jeunes en situation de gestionnaires de déchets, leur permettant de comprendre les enjeux et de connaître les possibilités de traitement local.

Activités de recherche sur les gestes du tri à la maison et dans l'établissement à partir des consignes de la collectivité.

"Démêlées à Trifouilly", jeu de rôles



Durée
Niveau

1/2 journée ou 1 journée
(ou à partir de 2h d'animation)
Cycle 3 et collège

Objectifs de l'animation

Connaître les différents acteurs de la gestion des déchets.

Comprendre le schéma global de la valorisation et de l'élimination de nos déchets.

Propositions de contenus

Jeu de rôles durant lequel les jeunes prennent la place des gestionnaires des déchets :

du citoyen au maire en passant par les responsables de la collecte ou du recyclage ou l'employé communal...

Comment réduire nos déchets ?



Durée
Niveau

1/2 journée
(à partir de 2h d'animation)
Cycle 3 et collège

Objectifs de l'animation

Identifier les différents critères de choix de nos achats.
Faire le lien entre nos achats et le volume des déchets.

Percevoir l'impact environnemental de notre consommation.

Propositions de contenus

Activités en classe et en petits groupes issues du programme "Rouletaboule" :

- "des images qui parlent"
- "sachons choisir nos achats"
- "de mon temps"
- "légumes de saisons"...

D'autres activités favorisant la discussion et le débat peuvent être menées sur une deuxième demi-journée avec les collégiens.

Les énergies d'aujourd'hui... Et demain ?



Durée

2 x 1/2 journée ou 1 journée
(ou à partir de 2h d'animation)

Niveau

Cycles 3 et collège

Objectifs de l'animation

Identifier les différents besoins énergétiques de la vie quotidienne : transports, chauffage, éclairage, industrie...

Mettre en évidence l'impact environnemental des modes de production et de consommation d'énergie : pollutions, risques, épuisements des ressources naturelles.

Identifier les solutions alternatives (économies d'énergies, développement des énergies renouvelables).

Impulser une prise de conscience et un changement de comportement.

Propositions de contenus

Enquête individuelle préalable à la maison, synthèse des enquêtes avec une analyse comparative de consommations énergétiques.

1ère séance d'animation : les différentes sources d'énergie actuelles, les modes de production, les consommations, les impacts, l'évolution des besoins et les disparités mondiales, l'effet de serre, les pollutions...

2ème séance : les solutions, les économies (modes de déplacements et modes de vie respectueux de l'environnement, matériaux isolants...) et les énergies renouvelables (éolienne, solaire, biomasse...).

Prolongement possible : soutien à la réalisation d'actions concrètes (construction d'un chauffe-eau solaire par exemple).

Planète précieuse



Durée

1/2 journée

(ou à partir de 2 h d'animation)

Niveau

Cycle 3 et collège

Objectifs de l'animation

Sensibiliser aux problèmes environnementaux et aux enjeux du développement durable.

Analyser les liens entre les activités humaines et quotidiennes (se déplacer, se nourrir, consommer l'énergie et les biens courants...) et leurs conséquences sur la nature et l'environnement.

Prendre conscience des problématiques environnementales telles que l'épuisement des ressources naturelles, les dérèglements climatiques, les effets des pollutions des milieux, la gestion des déchets, les conséquences de l'utilisation des différents modes de déplacement, les répercussions de nos activités sur la gestion de l'espace et sur les paysages.

Mettre en œuvre de façon durable les solutions alternatives et pratiques vers un comportement plus écocitoyen.

Propositions de contenus

Des fiches d'activités préparatoires à faire avant l'animation.

10 valisatiers ou ateliers manipulateurs utilisés en autonomie par petits groupes. Des feuilles de route permettent aux jeunes de noter leurs résultats pendant l'animation.

5 valisatiers pour analyser et mesurer l'impact de nos gestes quotidiens sur l'environnement : "Des déchets dès l'achat", "Empreinte planétaire d'une tomate", "Qui se rit des calories ?", "Ouah ! Des watts...", "Transportons-nous bien !"

5 valisatiers pour comprendre les problèmes environnementaux posés par ces activités quotidiennes : "Jusqu'à la dernière goutte", "Pourquoi tu tousses ?", "ça va chauffer ...", "Des ressources plein ma poubelle", "Paysages pour pays sage".

Épiez dans l'plat (vers une alimentation durable)



Durée

1/2 journée ou 1 journée

Niveau

Cycle 3, collège et lycée
Adaptation possible en cycle 2

Objectifs de l'animation

Connaître les saisons de récolte et de consommation des principaux fruits et légumes.

Réfléchir aux différents modes de conservation et de transformation.

Identifier les différents modes de productions agricoles, de transports de denrées alimentaires et de consommations d'énergies engendrées par ces transports.
Identifier les critères d'un achat responsable dans le cadre d'un développement durable.
Analyser l'impact des traitements chimiques sur le sol, l'eau, la consommation et la santé.
Mettre en évidence les inégalités et les disparités de l'alimentation dans le monde.

Propositions de contenus

Fiches de questionnement à faire avant l'animation :
l'alimentation ça fait penser à quoi ? Ce que je connais ?
L'assiette des autres ...

Animation "photo-langage" : exploration des représentations de chacun.

5 ateliers tournants autour des problématiques nommées ci-dessus : "Quand saison rime avec raison", "Consommation(s) d'une tomate", "Des choix dès l'achat", "La terre ne peut pas tout taire", "L'assiette à travers la planète".

Des fiches de recherche accompagnent chacun de ces ateliers, permettant d'approfondir la réflexion sur les sujets abordés.

Activité de synthèse collective à partir de la restitution des fiches de recherche (et si tous les ateliers ne sont pas faits par tous, la possibilité existe d'aborder toutes les questions).

Prolongement possible : suivi d'une action (comme la mise en place de repas durables).

Les classes d'environnement



Durée

Au choix, de 2 à 5 journées

Niveau

Maternelle, primaire et collège

Lieu

Dans un lieu d'accueil choisi en fonction du projet (réseau de centres d'hébergement agréés par l'Éducation nationale sur la Haute-Normandie).

Possibilité de classe d'environnement sur place dans l'établissement, sous la forme de plusieurs journées ou demi-journées consécutives.

Organisation

Encadrement par un animateur diplômé, spécialisé en environnement (1 par classe) et animation de la vie quotidienne sur demande.

Liste des centres d'hébergement agréés Inspection Académique

- 1 - Château de Chantereine, 76910 Criel sur Mer
- 2 - Domaine les Roches, 73 avenue Gambetta 76372 Dieppe Cedex
- 3 - Les Vertes cotes, 76450, Veulettes sur mer
- 4 - Gîte de la Sansonnette, Hameau Vicquetuit, 76450 Bosville
- 5 - Château de Ménilles, centre de vacances et de loisirs, 6 rue Roederer 27120 Ménilles



Tarif

Entre 35 et 45 € par jour et par jeune, en pension complète, selon le centre d'hébergement (hors animateur de vie quotidienne).

Thèmes

Le littoral
La forêt
L'eau
La biodiversité

Le paysage
L'estuaire de la Seine
Les oiseaux
Le patrimoine naturel régional
Le paysage
Écocitoyens de demain
... et tout autre thème sur demande

Les classes d'environnement

Objectifs

Faire acquérir la meilleure connaissance possible du milieu étudié (faune, flore, paysage...).

Faire vivre des méthodes d'approche du milieu diversifiées de découverte du milieu : scientifique, expérimentale, artistique, ludique...

Faire prendre conscience de la nécessité d'un comportement respectueux pour la préservation des milieux et la qualité de l'environnement.

Apprendre le "vivre ensemble" : respect des autres et du cadre de vie, autonomie, solidarité...

Démarche pédagogique et contenus

Cycles 1 et 2 : démarche d'exploration du milieu en 3 phases.

Découverte d'un nouveau milieu.

Connaissance de la faune, de la flore et des éléments qui constituent le milieu.

Compréhension du milieu et de ses interrelations.

Action en faveur d'une gestion respectueuse de l'environnement.

Cycle 3 et collège : possibilité de travailler en pédagogie de projet où les jeunes sont moteurs de leurs apprentissages tout au long du séjour (travail en groupes de projets).

Définition d'un projet d'étude.

Travaux de recherche, expérimentations, explorations du terrain.

Synthèse des travaux et présentation aux autres groupes.

Dans tous les cas : nous contacter pour l'élaboration du projet.