

ANIMATIONS NATURE

SCOLAIRES

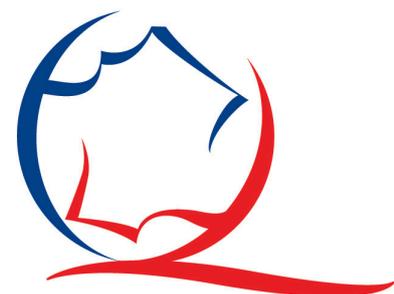
2024



Antoine Mercier



GUIDE NATURE



QUALITÉ
TOURISME

Atelier brico l'eau



Un atelier pour bricoler de superbes embarcations en matériaux naturels ou recyclés !



Objectifs

- Susciter l'envie de créer soi-même
- Apprendre à créer un objet en équipe
- Initier au recyclage et à la réutilisation

Déroulement

- Répartition des groupes
- Choix du modèle du bateau
- Distribution des matériaux
- Découpe et Construction



En classe



1/2 journée



Toute l'année



Cycle 2, 3



Les dés rigolos



Créons ensemble une histoire sur l'eau à partir de dés très amusants !



En classe



1/2 journée



Toute l'année

Objectifs

- Définir un objet
- Imaginer une histoire
- Travailler l'expression orale



Cycle 1,2,3

Déroulement

- Un élève lance un dé
- Il commence l'histoire par 1 ou 2 phrases "Il était une fois ..."
- Un autre élève jette un nouveau dé et continue l'histoire.
- Écriture de l'histoire ou dessin de celle-ci



Loutre, y es tu ?



Un jeu de piste pour découvrir la biologie de cet animal fascinant.



Saint-Malo-de-Guersac



1/2 journée



Toute l'année

Objectifs

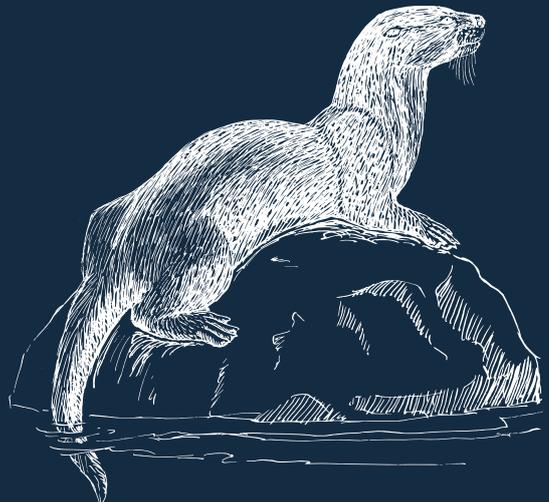
- Découvrir le mode de vie d'un animal local
- Aborder la notion de chaîne alimentaire
- Trouver des solutions pour sauvegarder une espèce.



Cycle 2,3,4

Déroulement

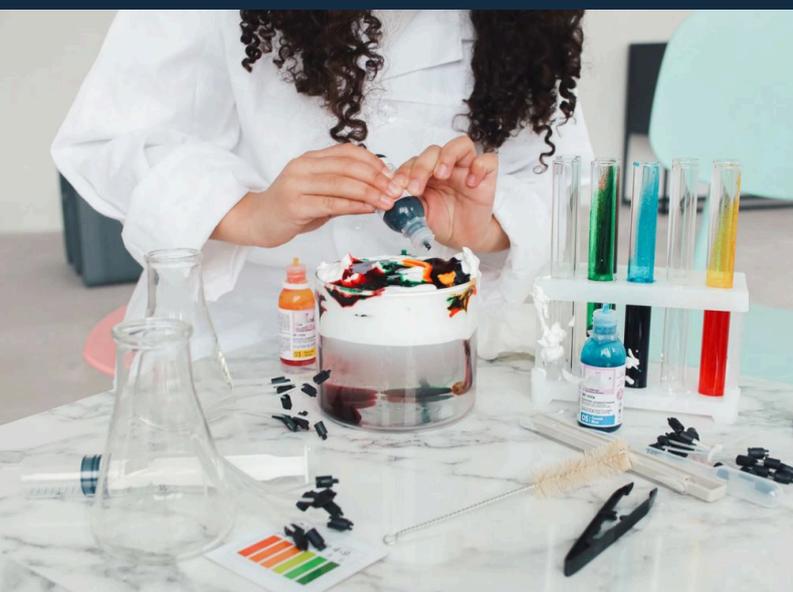
- Présentation de l'espèce et des règles du jeu.
- Répartition des équipes
- recherche des balises et résolution des énigmes/épreuves.
- Bilan collectif



L'eau dans tous ses états



Des expériences scientifiques simples et amusantes pour découvrir l'eau.



En classe



1/2 journée



Toute l'année

Objectifs

- Étudier les états de l'eau
- Comprendre le cycle de l'eau
- S'initier à la chimie

Déroulement

- Information sur l'eau, indispensable à la vie
- Expériences sur les changements d'état de l'eau
- Expériences sur la qualité de l'eau et la salinité



Cycle 2,3,4



On a marché sur l'estran



Apprenons la pêche à pied et les animaux étonnants de l'estran ainsi que leurs modes de vie.



Batz-sur-mer



1/2 journée



Toute l'année

Objectifs

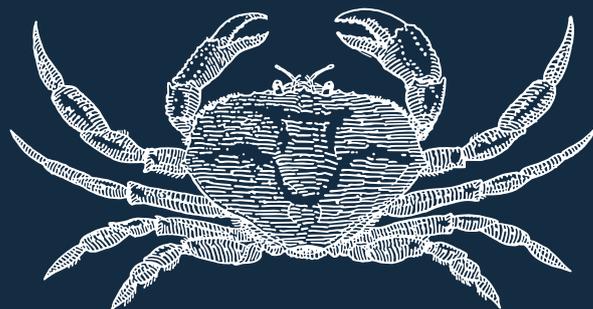
- Créer du lien avec le milieu marin.
- Découvrir les animaux de l'estran et leurs relations.
- Aborder la classification les êtres vivants et leurs modes de vie.



Cycle 1, 2,3,4

Déroulement

- Explication des règles de sécurité et du phénomène des marées.
- Pêche à pied en groupes
- Bilan des captures, classification des animaux et explication de leurs modes de vie.



20000 lieux sous la mare



Découvrons les animaux, plantes et relations entre les êtres vivants de cet écosystème.



Herbignac



1/2 journée



de mars à juin

Objectifs

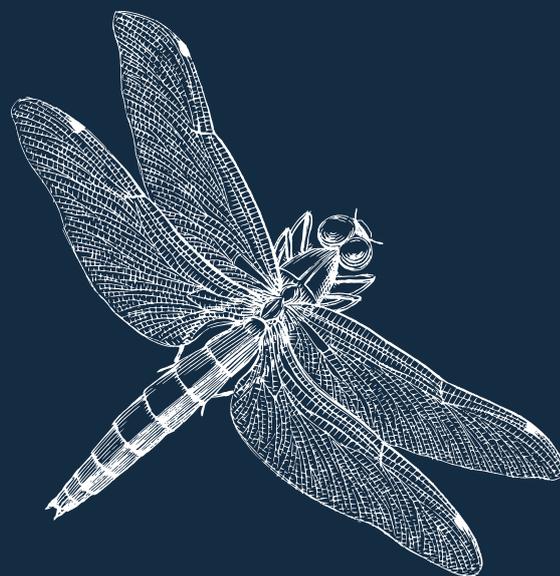
- Découvrir quelques espèces aquatiques
- Comprendre le cycle de métamorphose de certains animaux
- Développer le sens de l'observation

Déroulement

- Définition d'une mare
- Pêche en groupes
- Bilan des captures, classification des animaux et explication de leurs modes de vie.



Cycle 1, 2,3,4



Les marais salants

Un écosystème créé par l'Homme il y a 1500 ans !



Objectifs

- Comprendre comment fonctionne une saline.
- Comprendre le phénomène de salinité, concentration et évaporation
- Découvrir les espèces animales et végétales du marais

Déroulement

- Explication du circuit de l'eau avec un schéma
- Expériences avec eau salé, sel, argile
- Observation d'oiseaux et dégustation de salicornes



Mesquer



1/2 journée



de mars à juin



Cycle 1,2,3,4



Microcosmos des petites bêtes



Un atelier pour découvrir les êtres vivants qui se cachent au sol.



Forêt du Gâvre



1/2 journée



de mars à juin

Objectifs

- Différencier un insecte des autres petites bêtes
- Manipuler avec respect les animaux fragiles
- Comprendre l'importance des invertébrés du sol



Cycle 1,2,3,4

Déroulement

- Définition des parties du corps de l'insecte.
- chasse et capture d'insectes
- Observation et dessin



Chrolophyle



Jeux et expériences surprenantes autour des plantes sauvages !



Forêt du Gâvre



1/2 journée



de mars à juin

Objectifs

- Définir les parties d'une plante
- Comprendre le rôle des plantes et de la photosynthèse
- Savoir reconnaître quelques arbres



Cycle 1,2,3,4

Déroulement

- Balade en forêt
- Jeu de mime sur la photosynthèse
- jeu de reconnaissance des arbres



Les animaux, en piste !



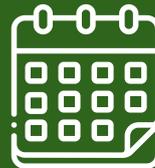
Apprenons à reconnaître les animaux par leurs empreintes et reproduisons-les !



Forêt du Gâvre



1/2 journée



Toute l'année

Objectifs

- Reconnaître quelques traces d'animaux
- Comparer et reproduire des empreintes



Cycle 1,2,3

Déroulement

- Balade en forêt.
- Recherche des traces et indices de présence des animaux.
- Reproduction d'empreintes à l'aide de matrice et de plâtre.



Balade contée : un voyage inattendu



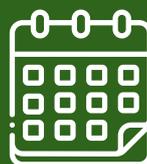
Une balade en compagnie d'un magicien avec des objets naturels à trouver sur le chemin et un trésor à trouver !



Forêt du Gâvre



1/2 journée



Toute l'année



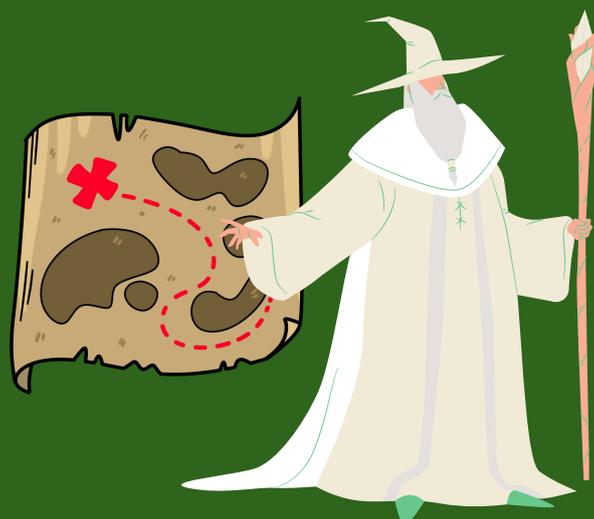
Cycle 1,2

Objectifs

- S'orienter avec une carte simplifiée
- Développer l'imaginaire de l'enfant sur la forêt.
- Développer l'écoute et l'observation.

Déroulement

- Balade en forêt.
- Recherche du chemin sur une carte par les enfants
- Recherche d'objets en tout genre sur le chemin



Rallye nature : La forêt noire



Une chasse au trésor dotée de nombreuses épreuves et péripéties sur la nature en forêt



Forêt du Gâvre



1/2 journée

Objectifs

- Faire découvrir l'univers forestier de manière ludique et sportive.
- Renforcer l'esprit d'équipe



Toute l'année

Déroulement

- Explication du jeu et des règles.
- Recherche des balises et résolution des épreuves.
- Remise des résultats par équipe



Cycle 3,4



La forêt au fil des sens

Une balade sensorielle pour découvrir les 5 sens en forêt.



Forêt du Gâvre



1/2 journée



Toute l'année



Cycle 1,2

Objectifs

- Utiliser ses 5 sens pour découvrir les éléments de la forêt

Déroulement

- Jeux des odeurs, recherche d'objets,
- Temps calme écoute des bruits de la forêt.
- jeu des boîtes mystère.

