

Nature et environnement

Cycle 2



Animations proposées par le CINE de Bussierre

La nature au fil des saisons

Le goût de la nature

Les saisons ont du goût

Le chant du monde

Sur la piste des animaux

Un froid de canard

L'aventure de la plante

Pollinisateurs et compagnie

Ça butine

Il y a de la vie au jardin

Du champ à l'assiette

Le peuple de la mare



Contact secrétariat :

Association Strasbourg Initiation
nature environnement (SINE)

Tél : 03 88 35 89 56

Mail : inscriptions@sinestrasbourg.org

www.sinestrasbourg.org

Objectifs :

- Découvrir les phénomènes liés aux 4 saisons.
- Observer, dans la nature, comment les animaux et les végétaux s'adaptent et se comportent en fonction des saisons.

Déroulement :

La journée se déroule en 2 parties :

- Le matin est composé d'une balade en forêt ou dans le parc de Pourtalès, en fonction de l'âge des enfants, pour observer la nature.
- L'après-midi sera dédié à une restitution collective des événements observés, suivi d'une activité artistique en lien avec la saison.



Période : toute l'année.

Durée : 4 journées, 1 par saison.

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs ou dans des milieux naturels autour de l'école.

Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe.

Équipement à prévoir :
Tenue adaptée à l'extérieur.
Repas de midi.

Tarif et réservation :
120€ par journée d'animation, soit 480€ .
Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.

L'Automne

Règne végétal :

- Récolte et tri des feuilles (par couleurs et par forme).
- Associer le fruit et l'arbre.
- Apprendre à identifier quelques arbres.

Règne animal :

- Comprendre comment les animaux préparent l'arrivée de l'Hiver.
- Aborder les notions (hiberner, hiverner, migration).

Activité Artistique : Activité utilisant des feuilles d'Automne.

L'Hiver

Règne végétal :

- Observer les formes des différents bourgeons.
- Le noisetier et ses fleurs.
- Le gui et le lierre grimpant.

Règne animal :

- Rechercher des traces de repas laissées par les animaux.
- Les oiseaux hivernants en Alsace.

Activité artistique : utilisation des bourgeons et des couleurs

Le Printemps

Règne végétal :

- Débouillage des bourgeons.
- Ouverture des premières fleurs du printemps.
- Pollinisation et nectar.
- L'ail des ours, la plante des sous-bois.

Règne animal :

- Retour des premiers insectes.
- Retour des premiers migrateurs.

Activité artistique : en fonction de l'avancée du printemps.

L'Été

Règne végétal :

- La fructification et les graines.
- Restitution du cycle de la plante.

Règne animal :

- Les petites bêtes.
- La prédation.

Activités artistiques : dessins à partir d'éléments naturels (fleurs, feuilles, jus de fruits), Land-art.

Cycle 2 : éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines.

Compétence : échanger, partager, écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité

Compétence : Identifier les 3 états de la matière, etc.

Compétence : connaître les caractéristiques du monde vivant.

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral (cycle de vie, etc.)
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu (relations alimentaires, diversité dans un milieu, etc.).

Compétence : se repérer dans l'espace et dans le temps

- Identifier le rythme cyclique du temps (saisons, journée).

Compétence : identifier des paysages

Intégrant une activité cuisine, il est souhaitable de signaler d'éventuelles allergies alimentaires.

Objectifs :

- Découvrir les fruits et les légumes du potager et les plantes du jardin au rythme des saisons.
- Développer la notion de goût.
- Cuisiner un goûter collectif, local et de saison.
- Comprendre d'où viennent nos aliments.

Attention : une seule classe peut bénéficier de cette animation sur une même journée.

Déroulement :

La journée commence par la présentation de la saison et le déroulement de la séance.

La classe est divisée en deux groupes, qui feront les deux activités en alternance :

- la confection d'une recette de saison avec l'animatrice (avec une cueillette quand la saison le permet),

- la réalisation de divers ateliers avec les accompagnateurs en intérieur et en extérieur (exemple : table de curiosité des fruits et des légumes, atelier du goût, rallye dans le jardin, atelier de manipulation...).

L'après-midi, les enfants réalisent une activité artistique ou une balade selon la saison.

La journée se termine par la dégustation du goûter confectionné le matin.



Période : toute l'année.

Durée : une journée.

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs.

Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe.

Équipement à prévoir :

Tenue adaptée à l'extérieur.
Repas de midi.

Tarif et réservation :

140€ par journée d'animation.
Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.

Cycle 2 : éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines.

Compétence : échanger, partager, écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité

Compétence : Identifier les 3 états de la matière, etc.

Compétence : connaître les caractéristiques du monde vivant.

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral (cycle de vie, etc.)
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu (relations alimentaires, diversité dans un milieu, etc.).

Compétence : se repérer dans l'espace et dans le temps

- Identifier le rythme cyclique du temps (saisons, journée).

Compétence : identifier des paysages

Objectifs :

- Découvrir les fruits et légumes du potager et du jardin au rythme des saisons
- Cuisiner des recettes de saison
- Découvrir quelques plantes sauvages comestibles présentes au CINE de Bussierre
- Développer la notion de goût
- Comprendre l'évolution saisonnière de notre alimentation
- Découvrir l'origine de certains de nos aliments.



Attention : une seule classe peut bénéficier de cette animation sur une même journée. Si vous venez avec une deuxième classe, un programme « la nature au fil des saisons » peut être proposé.

Déroulement :

Les séances débutent par le rappel des saisons passées et la présentation de la séance du jour.

La classe est ensuite divisée en deux groupes qui feront les deux activités :

- Un groupe confectionne une recette de saison avec l'animatrice (avec une cueillette si la saison le permet)
- Un groupe réalise en autonomie des petits ateliers de découverte en intérieur et en extérieur, avec les accompagnateurs (exemple : jeu de piste dans le jardin, table de curiosité des fruits et légumes, atelier du goût, ateliers de manipulation...)

L'après-midi, les enfants réalisent une activité artistique ou une balade selon la saison.

La journée se termine par le goûter confectionné le matin.

Période : toute l'année.

Durée : 4 journées, 1 par saison.

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs ou dans des milieux naturels autour de l'école.

Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe.

Équipement à prévoir :
Tenue adaptée à l'extérieur.
Repas de midi.

Tarif et réservation :
140€ par journée d'animation, soit 560€ .
Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.

L'Automne

- Découverte des fruits, légumes et plantes locales et de saison : noisettes, noix, pommes, poires, courges, coings, ...
- Les feuilles mortes (ramassage, art nature...)
- Dans le jardin, à la recherche des graines
- Les animaux du jardin préparent l'hiver.

L'Hiver

- Découverte des fruits, légumes et plantes locales et de saison : endives, carottes, betteraves rouges, choux...
- Découverte de l'origine d'un aliment (la farine)
- Le jardin est au repos
- Observation des oiseaux de la mangeoire
- Les bourgeons
- Peinture végétale

Le Printemps

- Découverte des fruits, légumes et plantes locales et de saison : ail des ours, petites herbes sauvages, radis, fèves, plantes aromatiques, pissenlit...
- Découverte de l'origine d'un aliment (le beurre)
- Observation du compost
- Herbarium de quelques plantes sauvages comestibles.

L'Été

- Découverte des fruits, légumes et plantes locales et de saison : fraises, cerises, rhubarbe, concombres...
- Les premiers légumes du potager
- Découverte des insectes pollinisateurs
- Dessin avec des fleurs.

Cycle 2 : éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines.

Compétence : échanger, partager, écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité

Compétence : Identifier les 3 états de la matière, etc.

Compétence : connaître les caractéristiques du monde vivant.

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral (cycle de vie, etc.)
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu (relations alimentaires, diversité dans un milieu, etc.).

Compétence : se repérer dans l'espace et dans le temps

- Identifier le rythme cyclique du temps (saisons, journée).

Compétence : identifier des paysages

Objectifs :

- Découvrir les sons de la nature et leurs auteurs
- Utiliser des matériaux naturels pour fabriquer des instruments de musique
- S'exprimer musicalement devant le groupe et s'entraider pour la fabrication des instruments.

Avant la sortie :

Afin d'adapter au mieux cette journée d'animation au groupe classe, il est conseillé de contacter l'équipe d'animation. Les représentations initiales peuvent être faites en classe à l'avance.



Période : toute l'année.

Durée : une journée.

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs ou dans des milieux naturels autour de l'école.

Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe.

Équipement à prévoir :
Tenue adaptée à l'extérieur.
Repas de midi.

Tarif et réservation :
120€ par journée d'animation.

Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.

Déroulement :

Le matin, les enfants partent en forêt à l'écoute des bruits de la nature. Le groupe collecte les informations et les objets sonores que l'on pourra y trouver, puis finit par une mise en commun et une discussion sur les notions de sons, musiques et bruits.

L'après-midi est consacré à la Musique Verte. L'activité commence par un atelier d'expression et de chant collectif, les enfants sont ensuite invités à faire des équipes pour fabriquer les instruments. Une fois les instruments réalisés, les équipes préparent un sketch musical pour finalement le présenter au groupe lors d'un petit spectacle

Cycle 2 : éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines.

Compétence : écouter, comparer (décrire et comparer des éléments sonores)

Compétence : explorer et imaginer

- Inventer une organisation simple à partir de différents éléments sonores.

- Expérimenter les paramètres du son : intensité, hauteur, durée.

Compétence : échanger, partager, écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité

Compétence : connaître les caractéristiques du monde vivant.

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral (cycle de vie, etc.)
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu (relations alimentaires, diversité dans un milieu, etc.).

Sur la piste des animaux

Traces et indices en milieu forestier

Objectifs :

- Se familiariser avec la faune forestière locale.
- Être capable de réaliser des observations de terrain.
- Comprendre le lien entre la faune sauvage et son milieu de vie.

Déroulement :

Le matin, les enfants sont invités à prendre la parole pour évoquer leur connaissance de la faune « strasbourgeoise ».



Le groupe part ensuite en promenade afin de rechercher des indices de présence. La balade est agrémentée d'activités permettant de mieux connaître les animaux, leur mode de vie et d'acquérir les comportements adéquates à de bonnes observations.

L'après-midi, les élèves participent à des activités de découverte de la faune sauvage sous forme d'ateliers et de jeux en salle ou à proximité de Bussierre.

Période : de septembre à avril.

Durée : une journée.

Lieu : CINE de Bussierre, parc de Pourtalès et forêt de la Robertsau.

Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe.

Équipement à prévoir :
Tenue adaptée à l'extérieur.
Repas de midi.

Tarif et réservation :
120€ par journée d'animation.

Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.

Cycle 2 : éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines.

Compétence : échanger, partager, écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité

Compétence : connaître les caractéristiques du monde vivant.

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral (cycle de vie, etc.)

- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu (relations alimentaires, diversité dans un milieu, etc.).

Compétence : se repérer dans l'espace et le représenter

Compétence : comparer des modes de vie (alimentation, habitat, déplacements, etc.)

Compétence : identifier des paysages.

Un froid de canard

A la découverte de la forêt du Rhin en hiver

Objectifs :

- Découvrir les phénomènes liés à l'hiver.
- Observer, dans la nature comment les animaux et les végétaux s'adaptent et se comportent en hiver.
- Reconnaître quelques espèces d'oiseaux hivernant.
- Représenter un oiseau d'eau de façon artistique.

Avant la sortie :

Pour préparer cette sortie, il est possible de travailler sur les notions de migrateurs et sédentaires, ainsi que sur le phénomène des saisons.



Déroulement :

Le matin, la classe part en balade au Karpfenloch, les élèves observent à la longue-vue et s'entraînent à identifier les oiseaux d'eau. En cas de mauvais temps il est possible de faire une observation des oiseaux des jardins.

Pendant la balade du matin l'animateur(trice) abordera :

- Les formes des différents bourgeons.
- Le noisetier et ses fleurs.
- Le gui et le lierre grim pant.

L'après-midi est dédiée à une activité artistique pour mieux comprendre la morphologie des oiseaux.

Période : de septembre à avril.

Durée : une journée.

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs ou dans des milieux naturels aux abords de l'école.

Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe.

Équipement à prévoir :

Tenue adaptée à l'extérieur.
Repas de midi.

Tarif et réservation :

120€ par journée d'animation.

Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.

Cycle 2 : éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines.

Compétence : échanger, partager, écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité

Compétence : connaître les caractéristiques du monde vivant.

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral (cycle de vie, etc.)
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur

milieu (relations alimentaires, diversité dans un milieu, etc.).

Compétence : se repérer dans l'espace et le représenter

Compétence : identifier le rythme du temps

Compétence : comparer des modes de vie (alimentation, habitat, déplacements, etc.)

Compétence : identifier des paysages.

L'aventure de la plante

Le fabuleux cycle de la graine à la graine

Objectifs :

- Comprendre le cycle de vie de la plante (graine à la plante - fleur aux fruits - fruits aux graines)
- Prendre conscience des besoins d'un organisme végétal.

Période : de mars à octobre.

Durée : une journée.

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs ou dans des milieux naturels aux abords de l'école.

Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe.

Équipement à prévoir :
Tenue adaptée à l'extérieur.
Repas de midi.

Tarif et réservation :
120€ par journée d'animation.

Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.

Avant la sortie :

L'aventure de la plante se couple bien à l'animation «Ça butine » ou « Pollinisateurs et compagnies ».



Déroulement :

La matinée se consacre à la découverte de la graine et sa dissémination ainsi qu'aux divers aspects et formes que peuvent prendre les graines. Puis les enfants suivent l'évolution de la graine de la germination jusqu'à la plante (ses besoins, ainsi que le rôle de chaque partie qui la compose).

L'après-midi se conclut sur le chapitre de la pollinisation et de la fructification pour revenir ensuite à la présence des graines dans le fruit.

Cycle 2 : éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines.

Compétence : échanger, partager, écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité.

Compétence : connaître les caractéristiques du monde vivant.

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral (cycle de vie, etc.)
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu (relations alimentaires, diversité dans un milieu, etc.).

Compétence : identifier le rythme du temps

Compétence : identifier des paysages.

Pollinisateurs et compagnie

Quand les fleurs se transforment en théâtre aux nombreux acteurs

Objectifs :

- Appréhender les caractéristiques morphologiques d'un insecte et d'une araignée.
- Comprendre le processus de pollinisation.
- Découvrir la diversité des insectes pollinisateurs.
- Découvrir la chaîne alimentaire qui vit autour des fleurs et de la pollinisation.
- Prendre conscience des aménagements que l'on peut mettre en place pour favoriser cette biodiversité.



Période : de mars à juin.

Durée : une journée.

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs ou dans des milieux naturels aux abords de l'école.

Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe.

Équipement à prévoir :
Tenue adaptée à l'extérieur.
Repas de midi.

Tarif et réservation :
120€ par journée d'animation.

Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.

Déroulement :

Par le biais de jeux en ateliers tournants, les enfants sont amenés à découvrir ce qui caractérise les insectes et les araignées, à distinguer quelques grandes familles d'insectes amateurs de fleurs et à préciser la notion de pollinisation. Les enfants sont ensuite invités à un grand avis de recherche de ces "squatters" de fleurs, loupe à la main, après un jeu de reconnaissance des petites bêtes les plus communes.

L'après-midi, un rallye dans le jardin leur permet d'observer différents aménagements favorisant la diversité de ces petites bêtes, tout en précisant leur rôle dans la grande toile de la Vie.

Cycle 2 : éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines.

Compétence : échanger, partager, écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité.

Compétence : connaître les caractéristiques du monde vivant.

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral (cycle de vie, etc.)
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu (relations alimentaires, diversité dans un milieu, etc.).

Compétence : identifier le rythme du temps

Compétence : identifier des paysages.

Ça butine !!!

Abeilles à miel et abeilles sauvages

Objectifs :

- Découvrir le cycle de vie de l'abeille à miel et des abeilles sauvages.
- Découvrir le fonctionnement d'une ruche et le travail de l'apiculteur.
- Comprendre le rôle des abeilles dans le processus de pollinisation.
- Découvrir la diversité des insectes pollinisateurs.



Période : de mars à juin.

Durée : une journée (nombre de créneaux limité).

Lieu : CINE de Bussierre.

Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe.

Équipement à prévoir :

Tenue adaptée à l'extérieur.
Pour la visite du rucher, prévoir des chaussures fermées (des vareuses seront prêter aux enfants).
Repas de midi.

Tarif et réservation :

140€ par journée d'animation.
Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.

Déroulement :

Le matin, plusieurs ateliers, au jardin et en salle, amènent les enfants à découvrir les pollinisateurs, à les observer, à apprendre à les reconnaître, à les différencier et à découvrir leur rôle dans la pollinisation.

L'après-midi, les enfants visitent le rucher avec un apiculteur et découvrent avec l'animateur, le cycle de vie de l'abeille à miel et les différents produits de la ruche.

Cette animation est menée en partenariat avec la Société des Apiculteurs de Strasbourg 1869.

Cycle 2 : éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines.

Compétence : échanger, partager, écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité.

Compétence : connaître les caractéristiques du monde vivant.

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral (cycle de vie, etc.)
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu (relations alimentaires, diversité dans un milieu, etc.).

Compétence : identifier le rythme du temps

Compétence : identifier des paysages.

Il y a de la vie au jardin

Objectifs :

- Découvrir le jardin et la mosaïque de milieux qui le composent (potager, verger, petit bois...)
- Pendre conscience de la diversité du vivant
- Apprendre à reconnaître des espèces animales du jardin
- Définir les besoins des animaux et le lien avec leur habitat
- A partir du cycle 3, définir la notion de biodiversité.



Période : de avril à septembre.

Durée : une journée.

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs ou dans des milieux naturels aux abords de l'école.

Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe.

Équipement à prévoir :
Tenue adaptée à l'extérieur.
Repas de midi.

Tarif et réservation :
120€ par journée d'animation.

Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.

Déroulement :

Le matin se compose d'une alternance d'activités d'intérieur et d'extérieur permettant la découverte du jardin, la définition de la notion d'habitat et des besoins des animaux.

L'après-midi, les élèves partent à la recherche des animaux du jardin, les observent dans leur milieu de vie et apprennent à les reconnaître.

Cycle 2 : éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines.

Compétence : échanger, partager, écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité.

Compétence : connaître les caractéristiques du monde vivant.

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral (cycle de vie, etc.)
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu (relations alimentaires, diversité dans un milieu, etc.).

Compétence : identifier le rythme du temps

Compétence : identifier des paysages.

Du champ à l'assiette

Intégrant une activité cuisine, il est souhaitable de signaler d'éventuelles allergies alimentaires.

Objectifs :

- Découvrir les fruits et légumes de saison et quelques plantes sauvages comestibles.
- Comprendre d'où viennent nos aliments.
- Comprendre le lien entre l'alimentation et la préservation de la planète.

Attention : une seule classe peut bénéficier de cette animation sur une même journée.



Période : toute l'année.

Durée : une journée.

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs ou dans des milieux naturels aux abords de l'école.

Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe.

Équipement à prévoir :
Tenue adaptée à l'extérieur.
Repas de midi.

Tarif et réservation :
140€ par journée d'animation (atelier de dégustation et goûter de l'après-midi compris).
Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.

Déroulement :

La matinée commence par l'expression des représentations initiales concernant « un goûter bon pour soi et pour la planète ». Pour une meilleure gestion de l'atelier cuisine, la classe est divisée en deux groupes. Chaque groupe, par alternance, met la main à la pâte en réalisant des recettes de saison (avec si possible des plantes du jardin) et découvre le jardin grâce à un rallye.

L'après-midi, les élèves réalisent des ateliers pour comprendre la relation entre notre alimentation et notre environnement . Après une petite balade au parc du Pourtalès, les élèves dégustent le goûter réalisé le matin.

Cycle 2 : éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines.

Compétence : échanger, partager, écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité.

Compétence : connaître les caractéristiques du monde vivant.

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral (cycle de vie, etc.)
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu (relations alimentaires, diversité dans un milieu, etc.).

Compétence : comparer des modes de vie

Compétence : identifier le rythme du temps

Compétence : identifier des paysages.

Le peuple de la mare

A la découverte de la faune et de la flore de la mare de Bussierre

Objectifs :

- Attraper et observer les bestioles aquatiques
- Dessiner la mare et sa flore in situ
- Appréhender les notions d'adaptations et de comportements.

Avant la sortie :

Comparer différents animaux aquatiques connus, s'interroger sur leurs modes de locomotion et de respiration.



Déroulement :

La matinée, les enfants pourront pêcher les bestioles à l'épuisette et dessiner la mare avec des éléments naturels sous forme d'atelier, puis observer à la loupe le résultat de la pêche.

L'après-midi, des activités ludiques et artistiques permettront aux enfants d'affiner leurs connaissances.

Période : de avril à octobre.

Durée : une journée.

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs ou dans des milieux naturels aux abords de l'école.

Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe.

Équipement à prévoir :
Tenue adaptée à l'extérieur.
Repas de midi.

Tarif et réservation :
120€ par journée d'animation.

Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.

Cycle 2 : éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines.

Compétence : écouter, comparer.

Compétence : échanger, partager, écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité.

Compétence : connaître les caractéristiques du monde vivant.

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral (cycle de vie, etc.)
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu (relations alimentaires, diversité dans un milieu, etc.).

Compétence : comparer des modes de vie.

Compétence : identifier des paysages.