

# CYCLE 3 et plus

## · Nature et environnement

---

Animations proposées par SINE



Contact :

[www.sinestrasbourg.org](http://www.sinestrasbourg.org)

Tél. : 03 88 35 89 56

Mail : [inscriptions@sinestrasbourg.org](mailto:inscriptions@sinestrasbourg.org)





# SOMMAIRE

---

## Animations d'une journée :

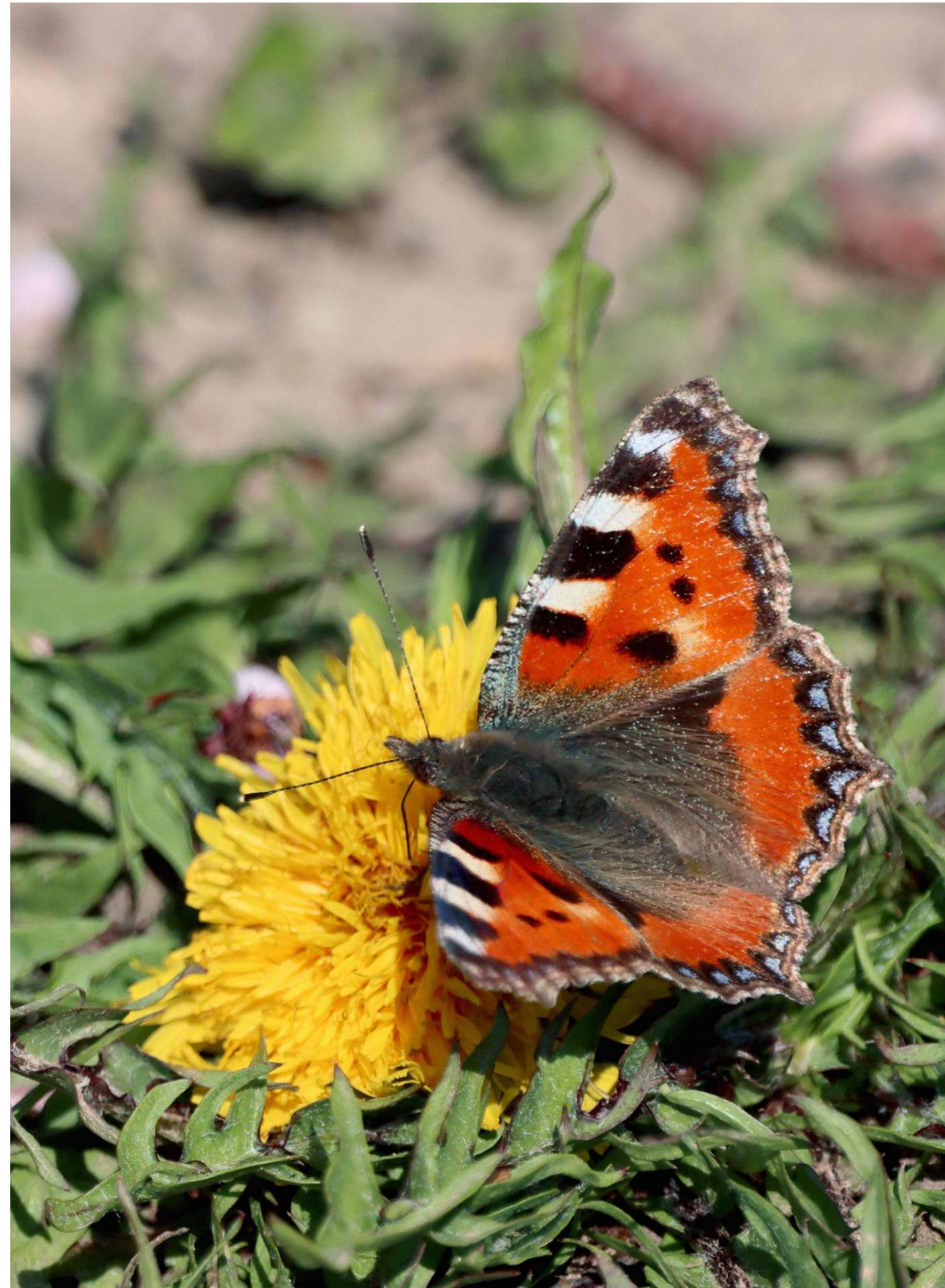
LE GOÛT DE LA NATURE.....	6
DU CHAMP À L'ASSIETTE .....	8
TOUS À TABLE POUR LE CLIMAT.....	10
IMMERSION NATURE .....	12
LE CHANT DU MONDE.....	14
SUR LA PISTE DES ANIMAUX .....	16
UN FROID DE CANARD .....	18
L'AVENTURE DE LA PLANTE .....	20
IL Y A DE LA VIE AU JARDIN .....	22
POLLINISATEURS ET COMPAGNIE..	24
LE PEUPLE DE LA MARE.....	26
TOUS AZIMUTS .....	28
L'EAU DANS LE PAYSAGE .....	30
ÇA CHAUFFE POUR LA NATURE ....	32

## Animations sur plusieurs jours :

LA FABRIQUE À SAVONS.....	36
LES SAISONS ONT DU GOÛT .....	38
L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE .....	40
LA NATURE AU FIL DES SAISONS....	42
UN AIR DE LICHENS.....	44
CLASSE D'EAU .....	46
LES ÉCO-CITADINS DÉCOUVRENT LA BIODIVERSITÉ .....	48
NOS CLASSES S'ENGAGENT POUR LE CLIMAT .....	50
ATLAS POUR LA BIODIVERSITÉ.....	52



## **Animations d'une journée**



# LE GOÛT DE LA NATURE

## Objectif :

- Découvrir les fruits et les légumes du potager ; les plantes du jardin au rythme des saisons,
- développer la notion de goût,
- cuisiner un goût 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 :

### Le matin :

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 :

- Confection d'une recette de saison avec l'animatrice (avec cueillette quand la saison le permet),
- réalisation de divers ateliers avec les accompagnateurs en intérieur et en extérieur (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.

### Fin du journée :

Dégustation du goûter confectionné le matin.

## Élément des programmes

**Compétence :** expérimenter, produire, créer :  
- Représenter le monde environnant

**Compétence :** expliquer les besoins en aliments de l'être humain.

**Compétence :** décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire.

**Compétence :** expliquer l'origine de la matière organique (besoins des plantes vertes, besoins des animaux et lien à leurs milieux, etc.)

**Compétence :** situer la terre dans le système solaire.

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.  
- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.

**Compétence :** coopérer et mutualiser.

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 du midi

Tarif et réservation : 160 € par journée d'animation

Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.



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



# DU CHAMP À L'ASSIETTE

## Objectif :

- 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.
- Réaliser un goûter respectueux de l'environnement.

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

## 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.



## Élément des programmes

**Compétence :** expérimenter, produire, créer

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

**Compétence :** expliquer les besoins variables en aliments de l'être humain (origine des aliments).

**Compétence :** décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire.

- Identifier et caractériser les modifications subies par un organisme vivant au cours de sa vie (modifications de l'organisation et du fonctionnement ... d'un animal au cours du temps...).

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
- Observer les modifications du peuplement en fonction des conditions physico chimiques ...

**Compétence :** coopérer et mutualiser.

**Compétence :** habiter une métropole (la ville de demain).

**Approche interthématique :** l'effet de serre.

**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 du midi

**Tarif et réservation :** 160€ par journée d'animation (atelier de dégustation et goûter de l'après-midi compris).

Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.



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



# TOUS À TABLE POUR LE CLIMAT

Ça chauffe dans notre assiette

## Objectif :

- S'interroger sur le lien entre notre alimentation et le dérèglement climatique.
- Découvrir l'origine des produits que nous mangeons.
- Réaliser des recettes respectueuses de l'environnement.
- Favoriser des changements d'habitudes alimentaires cohérentes avec l'environnement.

## Avant la sortie :

L'enseignant, avec ses élèves, répond à un questionnaire afin de déterminer les éléments de la thématique alimentation qui ont un impact sur le climat.

## Déroulement :

### Le matin :

les élèves expriment leurs représentations initiales sur la notion d'alimentation et de goûter durable. Puis, la classe est divisée en deux groupes. Chaque groupe, en alternance, fait :

- un atelier de confection d'un goûter durable.
- un rallye au jardin sur la thématique de l'alimentation de saison et l'origine des aliments.

### L'après-midi:

A travers différents ateliers, les élèves sont amenés à comprendre en quoi notre alimentation a un impact sur l'environnement et à prendre conscience des solutions qui existent. A partir du questionnaire envoyé, les élèves sont enfin invités à mener une réflexion sur les actions possibles au sein de l'établissement scolaire. La journée se termine par la dégustation du goûter « bon pour la planète » réalisé le matin. Sur 1,5 jours, l'après midi au CINE est dédiée à une découverte de la biodiversité en ville suivie d'un débat.

## Après la sortie :

À partir du questionnaires envoyé, les élèves sont enfin invités à mener une réflexion sur les actions possibles au sein de l'établissement scolaire.



## Cycle 3 : Élément des programmes

**Compétence** : identifier différentes sources d'énergie.

- L'énergie, l'être humain et ses besoins
- Notion d'énergie renouvelable
- Quelques dispositifs visant à économiser la consommation d'énergie.

**Compétence** : expliquer les besoins en aliments de l'être humain.

- Origine des aliments consommés.

**Compétence** : expliquer l'origine de la matière organique

- Les besoins des plantes vertes et des animaux.
- Le devenir de la matière organique (les décomposeurs).

**Compétence** : identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
- Observer l'impact de l'activité humaine sur les populations
- Exploitation raisonnée et utilisation des ressources

## Approches interthématiques

- L'effet de serre

## Cycle 4 : éléments des programmes

**Compétence** : expliquer quelques phénomènes climatiques.

**Compétence** : relier les connaissances sur les risques liés aux activités humaines aux mesures de protection, d'adaptation, etc.

**Compétence** : caractériser des enjeux de l'exploitation d'une ressource naturelle par l'être humain.

**Compétence** : actions humaines et questions environnementales.

- Expliquer comment une activité humaine peut modifier l'organisation et le fonctionnement des écosystèmes en lien avec quelques questions environnementales globales.
- Proposer des argumentations sur les impacts générés par le rythme, la nature (bénéfices/nuisances), l'importance et la variabilité des actions de l'être humain sur l'environnement.

Période : toute l'année

Durée : une journée (possibilité d'ajouter 1 / 2 journée en classe).

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 du midi

Tarif et réservation : 160€ par journée d'animation. 290€ avec la 1 / 2 journée en plus.

[Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)



# IMMERSION NATURE

## Objectif :

- Vivre une expérience positive dans la nature basée essentiellement sur des approches sensorielles, ludiques et artistiques.
- Mettre son corps en mouvement dans et au contact de la nature.
- Offrir du temps libre dans la nature pour permettre aux enfants une appropriation personnelle de l'espace et des éléments naturels.
- Développer des capacités d'autonomie, de créativité, de prises d'initiatives, d'adaptation et de coopération.
- Favoriser la construction d'une relation forte à la nature basée sur l'attention, le bien-être et le respect, socle d'une motivation à l'éco-citoyenneté.
- Apprendre dans et au contact de la nature.

## Avant la sortie :

Insister sur l'importance d'un équipement bien adapté aux aléas météo (pluie, froid...) pour l'ensemble des participants, afin de pouvoir sortir quelle que soit la météo.

## Déroulement :

L'idée est de faire classe dehors au contact de la nature.

- Petit temps d'introduction amenant les à s'interroger sur leur relation habituelle à la nature.
- Jeux sensoriels pour aller à la rencontre de la nature environnante puis choix d'un bel espace riche en éléments naturels propices à l'exploration et à la manipulation en laissant libre cours à l'imagination des enfants.
- Petit temps de restitution invitant les participants à s'exprimer (verbaliser, dessiner ou autre forme) sur leurs impressions et découvertes du moment.
- Pour les classes qui le souhaitent, l'après-midi peut être construite de manière à aborder quelques éléments de programme définis au préalable selon le niveau et le projet de la classe (écriture, calcul, biodiversité...).

Période : toute l'année

Durée : une journée ou demi-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 du midi

Tarif et réservation : 140€ par journée d'animation.

## Élément des programmes

### Langage oral :

- Comprendre et s'exprimer à l'oral
- Participer à des échanges dans des situations diverses
- Enrichir le lexique

### Arts plastiques :

- Les qualités physiques des matériaux

### Education musical :

- Ecouter, comparer et commenter

### Education physique et sportive :

- Développer sa motricité et construire un langage du corps
- S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

### Enseignement moral et civique :

- Culture de la sensibilité
- Culture de l'engagement
- Comprendre le sens de l'intérêt général

### Sciences et technologie :

- Pratiquer des démarches scientifiques
- S'approprier des outils et méthodes

### Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent :

- Mettre en évidence l'interdépendance des différents être vivant dans un réseau trophique

### Mathématiques :

- Chercher, modéliser, représenter, raisonner, calculer, communiquer.

[Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)



# LE CHANT DU MONDE

## Objectif :

- Découvrir les sons de la nature et leurs auteurs.
- Utiliser des matériaux naturels pour fabriquer des objets sonores.
- 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.

## 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

## Élément 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 : identifier les enjeux liés à l'environnement.**

**Compétence : coopérer, mutualiser**

Période : février à mai

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 du midi

Tarif et réservation : 140 € par journée d'animation

[Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)



# SUR LA PISTE DES ANIMAUX

## Traces et indices en milieu forestier

### Objectif :

- Se familiariser avec la faune forestière et la flore locales.
- Être capable de réaliser des observations de terrain et émettre des hypothèses.
- Comprendre le lien entre la faune sauvage et son milieu de vie.
- Aborder la chaîne alimentaire.

### 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.



### Élément des programmes

**Compétence :** expérimenter, produire, créer

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

**Compétence :** décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire.

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
- Observer les modifications du peuplement en fonction des conditions physico chimiques du milieu et des saisons.

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

**Compétence :** coopérer et mutualiser

**Période :** de septembre à avril.

**Durée :** une journée

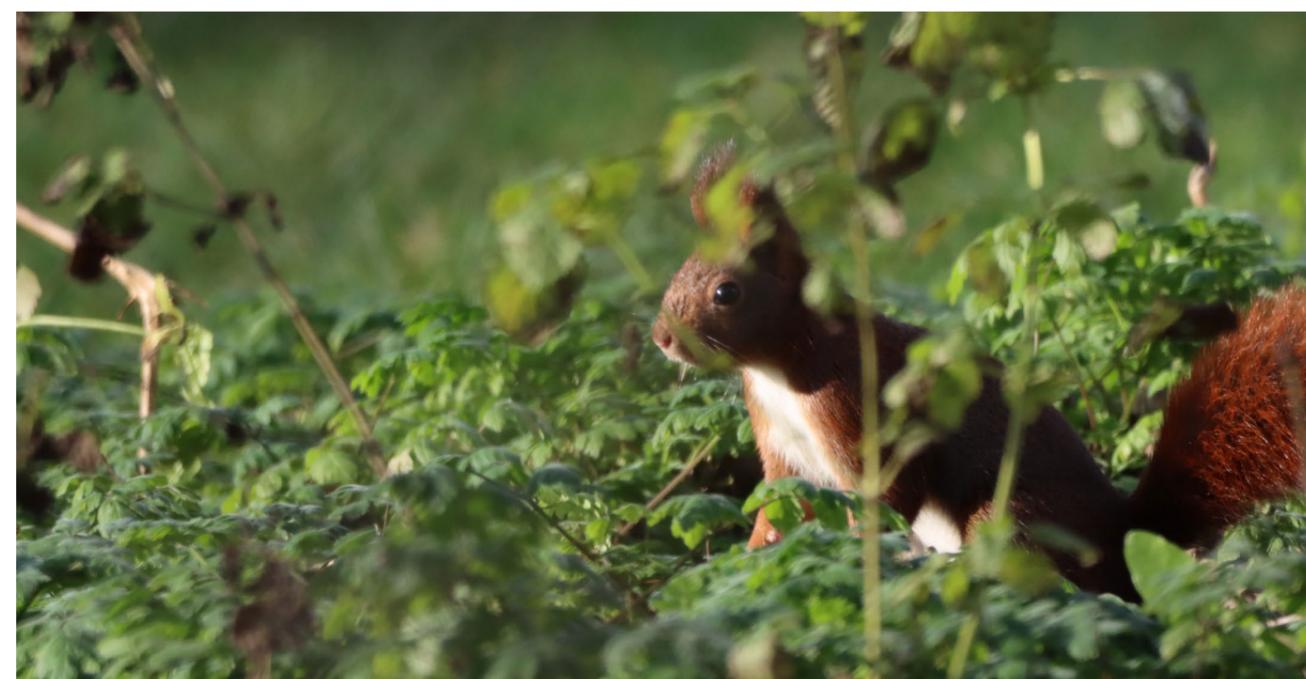
**Lieu :** CINE de Bussierre, parc de Pourtalès et forêt de la Robertsau.

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

**Équipement à prévoir :** tenue adaptée à l'extérieur, repas du midi

**Tarif et réservation :** 140 € par journée d'animation

[Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)



# UN FROID DE CANARD

À la découverte de la forêt du Rhin en hiver

## Objectif :

- 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 sous forme de petits jeux, le voyage de migration (danger, stratégies...) et les comportements des oiseaux.

### L'après-midi:

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



## Élément des programmes

**Compétence :** expérimenter, produire, créer

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

**Compétence :** d'écrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire.

- Identifier et caractériser les modifications subies par un organisme vivant au cours de sa vie (modification de l'organisation et du fonctionnement... d'un animal au cours du temps...).

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
- Observer les modifications du peuplement en fonction des conditions physico chimiques...

**Compétence :** prendre conscience que l'être humain a besoin d'énergie pour vivre, se chauffer, etc.

**Compétence :** classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes.

**Période :** de novembre à mars

**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 du midi

**Tarif et réservation :** 140 € par journée d'animation

 [Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)



# L'AVENTURE DE LA PLANTE

Le fabuleux cycle de la graine à la graine

## Objectif :

- 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.

## Avant la sortie :

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

## Déroulement :

### Le matin :

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:

conclusion du chapitre de la pollinisation et de la fructification pour revenir ensuite à la présence des graines dans le fruit

## Élément des programmes

**Compétence :** expérimenter, produire, créer

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

**Compétence :** classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes.

**Compétence :** décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire.

- Identifier et caractériser les modifications subies par un organisme vivant au cours de sa vie (modifications de l'organisation et du fonctionnement ... d'un animal au cours du temps ...).

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.

- Observer les modifications du peuplement en fonction des conditions physico chimiques ...

**Compétence :** coopérer et mutualiser.

Période : de mars à octobre

Durée : une journée

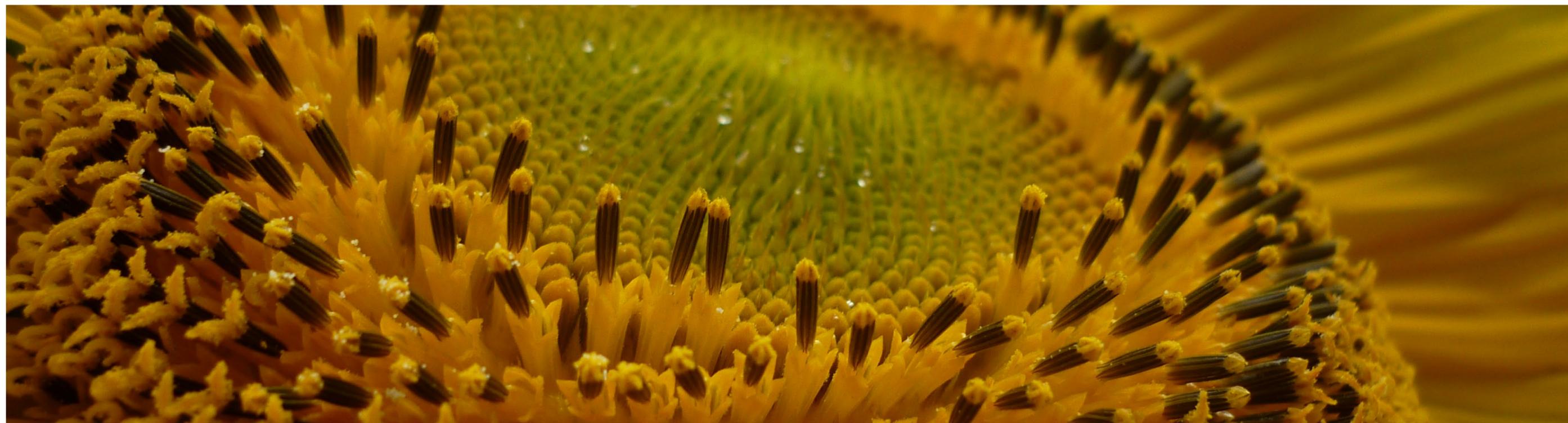
Lieu : CINE de Bussierre et ses environs ou dans des milieux naturels aux abords de l'école

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

Équipement à prévoir : tenue adaptée à l'extérieur, repas du midi

Tarif et réservation : 140 € par journée d'animation

 [Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)



# IL Y A DE LA VIE AU JARDIN

## Objectif :

- Découvrir le jardin et la mosaïque de milieux qui le composent (potager, verger, petit bois...)
- Prendre 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.

## Déroulement :

### Le matin :

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.



## Élément des programmes

**Compétence :** expérimenter, produire, créer.

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

**Compétence :** classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes.

**Compétence :** décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire.

- Identifier et caractériser les modifications subies par un organisme vivant au cours de sa vie (modifications de l'organisation et du fonctionnement ... d'un animal au cours du temps ...).

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
- Observer les modifications du peuplement en fonction des conditions physico chimiques ...

**Compétence :** coopérer et mutualiser.

**Compétence :** mieux habiter, favoriser la place de la nature en ville.

**Compétence :** habiter une métropole (la ville de demain).

Période : de avril à septembre.

Durée : une journée

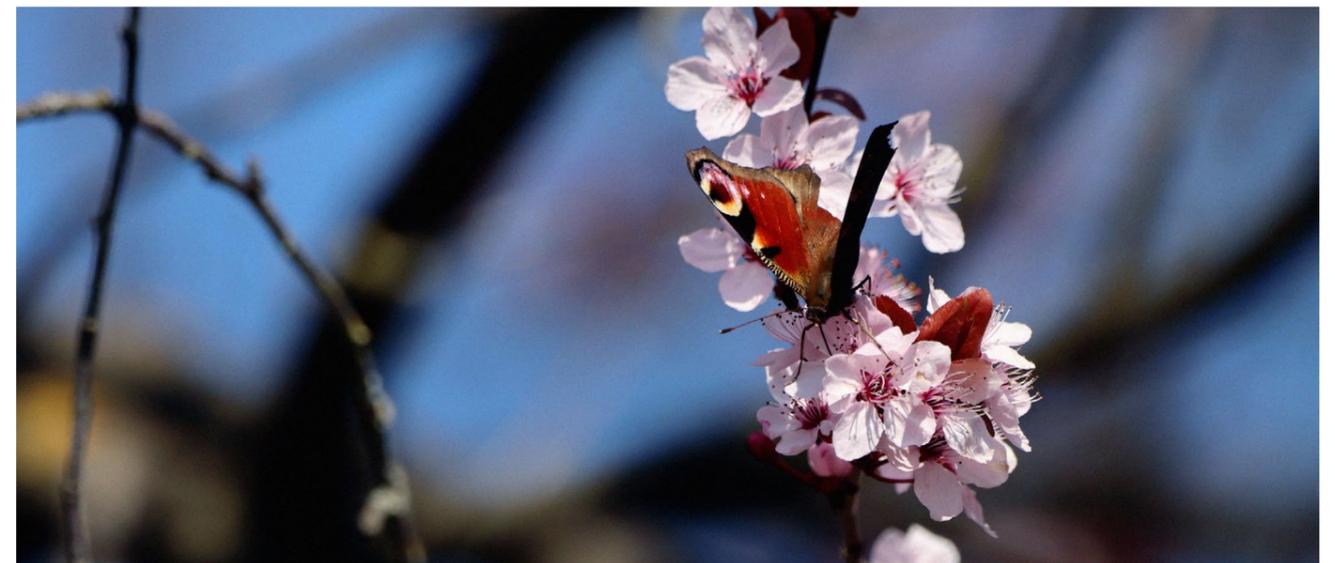
Lieu : CINE de Bussierre et ses environs ou dans des milieux naturels autour de l'école.

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

Équipement à prévoir : tenue adaptée à l'extérieur, repas du midi

Tarif et réservation : 140 € par journée d'animation

 [Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)



# POLLINISATEURS ET COMPAGNIE

Quand les fleurs se transforment en théâtre aux nombreux acteurs

## Objectif :

- 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.

## 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.

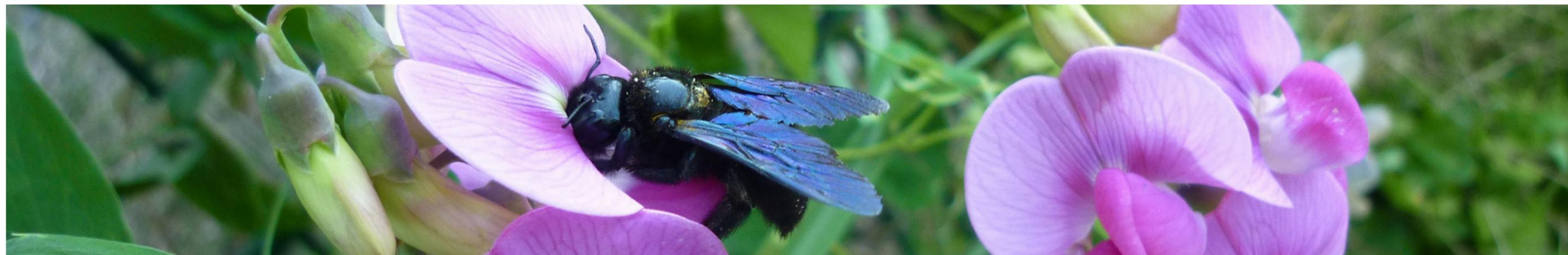
## Le matin :

- Balade à la rencontre des insectes pollinisateurs, jeux pour comprendre la pollinisation
- Observation de la composition des fleurs
- Jeux pour comprendre la pollinisation

## 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.

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



## Élément des programmes

**Compétence :** expérimenter, produire, créer

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

**Compétence :** classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes.

**Compétence :** décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire.

- Identifier et caractériser les modifications subies par un organisme vivant au cours de sa vie (modifications de l'organisation et du fonctionnement ... d'un animal au cours du temps ...).

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
- Observer les modifications du peuplement en fonction des conditions physico chimiques ...

**Compétence :** coopérer et mutualiser.

**Compétence :** mieux habiter, favoriser la place de la nature en ville.

**Compétence :** habiter une métropole (la ville de demain).

Période : de mars à juin

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 du midi

Tarif et réservation : 140 € par journée d'animation

 [Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)

# LE PEUPLE DE LA MARE

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

## Objectif :

- Attraper et observer les bestioles aquatiques
- Dessiner la mare et sa flore in situ
- Appréhender les notions d'adaptations et de comportements.
- Aborder la classification, la chaîne alimentaire et le cycle de la vie de l'insecte.

## Avant la sortie :

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

## Déroulement :

### Le matin :

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.

## Élément des programmes

**Compétence :** expérimenter, produire, créer

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

**Compétence :** classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes.

**Compétence :** décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire.

- Identifier et caractériser les modifications subies par un organisme vivant au cours de sa vie (modifications de l'organisation et du fonctionnement ... d'un animal au cours du temps ...).

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
- Observer les modifications du peuplement en fonction des conditions physico chimiques ...

**Compétence :** coopérer et mutualiser.

Période : de avril à octobre.

Durée : une journée

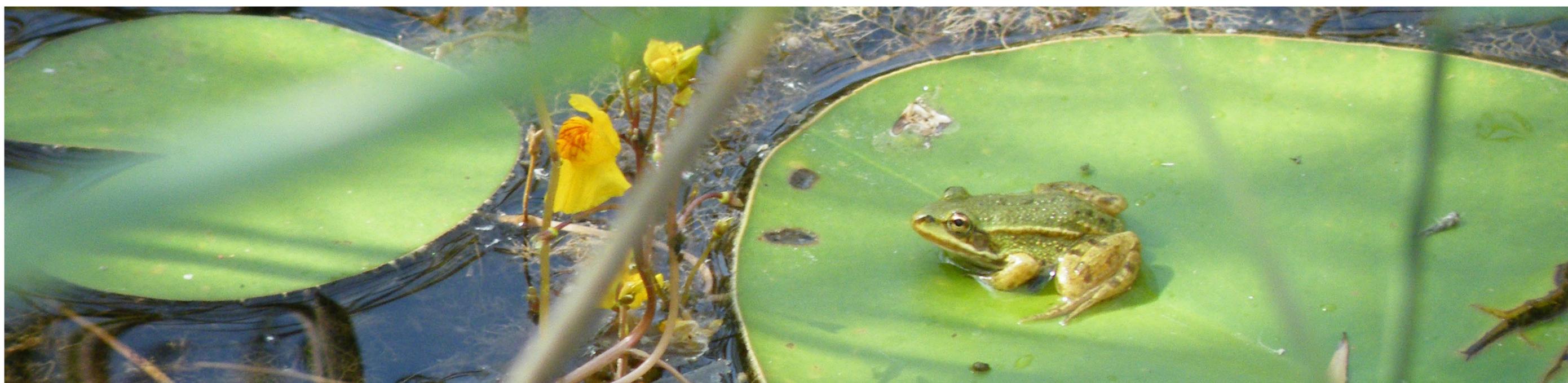
Lieu : CINE de Bussierre et ses environs ou dans des milieux naturels aux abords de l'école.

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

Équipement à prévoir : tenue adaptée à l'extérieur, repas du midi

Tarif et réservation : 140 € par journée d'animation

[Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)



# TOUS AZIMUTS

La forêt rhénane à travers un parcours d'orientation

## Objectif :

- Acquérir les connaissances nécessaires à la lecture de carte et à l'utilisation de la boussole
- Être capable de reporter un itinéraire et des points de repère sur la carte.
- Participer à une balade d'orientation dans la forêt alluviale rhénane.

## Déroulement :

### Le matin :

se décompose en une phase théorique en salle et une phase en extérieur avec mise en pratique et exercices d'orientation.

### L'après-midi:

les élèves participent à une balade ou une course d'orientation avec ou sans recherche de balises. Plusieurs formules sont proposées en fonction des âges, des effectifs et du niveau d'encadrement.

## Élément des programmes

**Compétence :** expérimenter, produire, créer

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

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
- Observer les modifications du peuplement en fonction des conditions physico chimiques ...

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

**Compétence :** coopérer et mutualiser.

**Compétence :** se repérer et se déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.

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 au horaires de la classe

Équipement à prévoir : tenue adaptée à l'extérieur, repas du midi

Tarif et réservation : 140 € par journée d'animation

[Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)

EN RE-CONSTRUCTION



# L'EAU DANS LE PAYSAGE

## La nappe phréatique et la forêt du Rhin

### Objectif :

- Sensibiliser aux enjeux liés à la préservation de la ressource en eau
- Comprendre les origines et le fonctionnement de la nappe phréatique
- A partir de l'exemple d'une forêt alluviale, découvrir la notion de zones humides et leur écologie.

### Déroulement :

#### Le matin :

La journée commence avec la sortie de terrain. Elle permet de découvrir les différents milieux humides riches et variés de la forêt rhénane.

#### L'après-midi:

se déroule à Bussierre et se compose d'activités permettant de comprendre le fonctionnement de la nappe phréatique et d'identifier les menaces qui pèsent sur la ressource en eau.

### Élément des programmes

**Compétence :** expérimenter, produire, créer

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

**Compétence :** classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes.

**Compétence :** décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire.

- Identifier et caractériser les modifications subies par un organisme vivant au cours de sa vie (modifications de l'organisation et du fonctionnement ... d'un animal au cours du temps ...).

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
- Observer les modifications du peuplement en fonction des conditions physico-chimiques ...

**Compétence :** coopérer et mutualiser.

Période : toute l'année

Durée : 1, 1,5 ou 2 journée(s)

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 du midi

Tarif et réservation : 140 € par journée d'animation

[Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)



# ÇA CHAUFFE POUR LA NATURE

Changement climatique et biodiversité

## Objectif :

- Débattre des notions de nature, biodiversité et dérèglement climatique.
- Appréhender les principaux types d'impacts du dérèglement climatique sur la biodiversité.
- Favoriser des changements des modes d'entretien des espaces naturels de l'école cohérents avec la protection de la nature en lien avec l'école et les familles.
- Comprendre la photosynthèse
- appréhender le végétal comme solution pour la biodiversité et le climat.

## Avant la sortie :

Les élèves, aidés par leur professeur, remplissent un questionnaire pour évaluer la biodiversité au sein de l'établissement et recensent les impacts connus du dérèglement climatique sur la nature.

## Déroulement :

### Le matin :

les représentations initiales des enfants sont un point de départ pour lancer un débat autour des notions de nature, de biodiversité et de dérèglement climatique. Une balade en forêt permettra d'observer, jouer et découvrir les bienfaits des arbres pour la biodiversité.

### L'après-midi:

Des activités artistiques ainsi que des activités sur la photosynthèse viendront compléter la journée.

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 du midi

Tarif et réservation : 140 € par journée d'animation

[Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)



## Cycle 3 : Élément des programmes

**Compétence** : identifier différentes sources d'énergie.

- L'énergie, l'être humain et ses besoins
- Notion d'énergie renouvelable
- Quelques dispositifs visant à économiser la consommation d'énergie.

**Compétence** : expliquer les besoins en aliments de l'être humain.

- Origine des aliments consommés.

**Compétence** : expliquer l'origine de la matière organique

- Les besoins des plantes vertes et des animaux.
- Le devenir de la matière organique (les décomposeurs).

**Compétence** : identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
- Observer : l'impact de l'activité humaine sur les populations
- Exploitation : raisonnée et utilisation des ressources

## Approches interthématiques

- L'effet de serre

## Cycle 4 : éléments des programmes

**Compétence** : expliquer quelques phénomènes climatiques.

**Compétence** : relier les connaissances sur les risques liés aux activités humaines aux mesures de protection, d'adaptation, etc.

**Compétence** : caractériser des enjeux de l'exploitation d'une ressource naturelle par l'être humain.

**Compétence** : actions humaines et questions environnementales.

- Expliquer comment une activité humaine peut modifier l'organisation et le fonctionnement des écosystèmes en lien avec quelques questions environnementales globales.
- Proposer des argumentations sur les impacts générés par le rythme, la nature (bénéfiques/nuisances), l'importance et la variabilité des actions de l'être humain sur l'environnement.



## **Animations sur plusieurs jours**

---



# LA FABRIQUE À SAVONS

La fabuleuse aventure d'un produit iconique

## Objectif :

- Découvrir une méthode de fabrication d'un savon, la *saponification à froid*
- Comprendre le lien entre un geste du quotidien et la préservation de la planète et de sa santé
- Comprendre comment le savon lave

## Déroulement :

### 1<sup>re</sup> séance :

---

#### Le matin :

Compréhension de comment la savon lave dans l'eau puis, par la découverte de la réaction chimique qui transforme l'huile en savon (la saponification). Ensuite, la classe réalisera deux recettes de savons, une esthétique libre, avec un « marbrage » complexe et l'autre comportant des restrictions « éco-responsable ». Chaque recette se verra l'occasion de s'interroger sur la provenance des ingrédients et leurs impacts sur l'environnement ou notre santé.

### L'après-midi:

Réalisation des savons (pesée et mélange de soude, réalisation des savons en saponification à froid).

### 2<sup>e</sup> séance :

---

Découpage des savons réalisé précédemment et création d'un emballage « éco-responsable » (À partir de chute de tissus ou autres objets de récupération). Des ateliers en petits groupes aborderons la question de l'impact du savon sur notre santé et sur l'environnement.

Période : toute l'année

Durée : 1 journée et demie

Lieu : Dans l'établissement

Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe et 9h à 12h

Tarif et réservation : 300€

 [Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)

## Cycle 3 : Élément des programmes

### Arts plastiques :

- Expérimenter, produire, créer (représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines)

### Matière mouvement énergie information :

- Décrire les états et la constitution de la matière à l'échelle macroscopique
- Mettre en œuvre des observations et des expériences pour caractériser un échantillon de matière
- Identifier à partir de ressources documentaires les différents constituants d'un mélange
- Mettre en œuvre un protocole de séparation de constituants d'un mélange

### La planète Terre - les êtres vivants dans leurs environnements :

- Identifier les enjeux liés à l'environnement

### Consommer en France :

- Satisfaire les besoins en énergies, en eau
- Satisfaire les besoins alimentaires

### Mieux habiter :

- Favoriser la place de la « nature » en ville
- Habiter un éco-quartier
- Recycler

### Habiter une métropole :

- Les métropoles et leurs habitants
- La ville de demain



## Cycle 4 : Élément des programmes

### Décrire la constitution et les états de la matière

### Caractériser les différents états de la matière (solide, liquide et gaz)

### Estimer expérimentalement une valeur de solubilité dans l'eau

- Solubilité
- Miscibilité
- Composition de l'air

### - Décrire et expliquer des transformations chimiques

- Identifier expérimentalement une transformation chimique

- Utiliser une équation de réaction chimique fournie pour décrire une transformation chimique observée.
- Propriétés acido-basiques : identifier le caractère acide ou basique d'une solution par mesure de pH. Associer le caractère acide ou basique à la présence d'ions H<sup>+</sup> et OH<sup>-</sup>.
- Réactions entre solutions acides et basiques.
- Le vivant et son évolution
- Relier des éléments de biologie et de la reproduction sexuée et asexuée des êtres vivants et l'influence du milieu sur la survie de individus à la dynamique des populations. Reproduction sexuée et asexuée, rencontre des gamètes, milieu et mode de reproduction (oviparité/viviparité, reproduction de plantes à fleurs...)

# LES SAISONS ONT DU GOÛT

## Objectif :

- 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 :

### Le matin :

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. (jeu de piste dans le jardin, table de curiosité des fruits et légumes, atelier du goût, ateliers de manipulation...)

### L'après-midi:

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

### Fin du journée :

La journée se termine par le goûter confectionné le matin.

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



## Élément des programmes

**Compétence :** expérimenter, produire, créer  
- Représenter le monde environnant

**Compétence :** expliquer les besoins en aliments de l'être humain.

**Compétence :** décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire.

**Compétence :** expliquer l'origine de la matière organique (besoins des plantes vertes, besoins des animaux et lien à leurs milieux, etc.)

**Compétence :** situer la terre dans le système solaire.

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.  
- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.

**Compétence :** coopérer et mutualiser.

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 du midi

Tarif et réservation : 160€ par journée d'animation, soit 640€.

Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.



### Printemps

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

### 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.

### 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...
- Découverte de l'origine d'un aliment (la farine)
- Le jardin est au repos
- Observation des oiseaux de la mangeoire
- Les bourgeons
- Peinture végétale

# L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE

## Objectif :

- Vivre des expériences régulières et positives dans la nature
- Mettre son corps en mouvement dans et au contact de la nature
- Offrir du temps libre dans la nature pour permettre aux enfants une appropriation personnelle de l'espace et des éléments naturels
- Développer des capacités d'autonomie, de créativité, de prise d'initiatives, d'adaptation et de coopération
- Favoriser la construction d'une relation forte à la nature basée sur l'attention, le bien-être et le respect, socle d'une motivation à l'éco-citoyenneté
- Apprendre dans et au contact de la nature.
- Compléter les apprentissages en classe par des activités pédagogiques d'exploration du monde mais aussi des activités de mathématiques et de français selon le projet de l'enseignant.

## Déroulement :

Le principe est qu'un animateur nature accompagne régulièrement un enseignant et sa classe dans la nature, une fois par mois, dans un esprit de partage d'expériences (et, si possible, que l'enseignant complète cette sortie mensuelle d'une deuxième sortie dans le mois, sans animateur) :

- Des activités ludiques et sensorielles amènent à observer les particularités et évolutions de la nature environnante au fil des saisons, tout en laissant place aussi à l'exploration spontanée des enfants.
- Des activités de calcul, de géométrie ou de français peuvent également être proposées dehors en utilisant la richesse des éléments naturels pour venir compléter les apprentissages habituels en classe.



## Élément des programmes

### Langage oral :

- Comprendre et s'exprimer à l'oral
- Participer à des échanges dans des situations diverses
- Enrichir le lexique

### Arts plastiques :

- Les qualités physiques des matériaux

### Éducation musical :

- Écouter, comparer et commenter

### Éducation physique et sportive :

- Développer sa motricité et construire un langage du corps
- S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

### Enseignement moral et civique :

- Culture de la sensibilité
- Culture de l'engagement
- Comprendre le sens de l'intérêt général

### Sciences et technologie :

- Pratiquer des démarches scientifiques
- S'approprier des outils et méthodes

### Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent :

- Mettre en évidence l'interdépendance des différents être vivant dans un réseau trophique

### Mathématiques :

- Chercher, modéliser, représenter, raisonner, calculer, communiquer.

Période : toute l'année

Durée : 1 à 2 demi-journée(s) par mois

Lieu : Espace naturel proche de l'école.

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

Équipement à prévoir : tenue adaptée à l'extérieur.

Tarif et réservation : 100€ par demi-journée d'animation ou 140€ par journée d'animation.  
+ forfait déplacement

Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.



# LA NATURE AU FIL DES SAISONS

## Objectif :

- 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.

## Élément des programmes

**Compétence :** expérimenter, produire, créer  
- Représenter le monde environnant

**Compétence :** classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes.

**Compétence :** décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire.

**Compétence :** expliquer l'origine de la matière organique (besoins des plantes vertes, besoins des animaux et lien à leurs milieux, etc.)

**Compétence :** situer la terre dans le système solaire.

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.  
- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.

**Compétence :** coopérer et mutualiser

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 du midi

Tarif et réservation : 140€ par journée d'animation, soit 560€.

[Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)



## Déroulement :

La journée se déroule en 2 parties :

### Le matin :

une balade en forêt ou dans le parc de Pourtalès, en fonction de l'âge des enfants, pour observer la nature.

### L'après-midi:

restitution collective des événements observés, suivi d'une activité artistique en lien avec la saison.

## 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.

## 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 :

- Notion de « réserve ».
- L'ail des ours en bulbe
- Observer les formes des différents bourgeons.
- Le noisetier et ses fleurs.
- Le gui et le lierre grim pant.

### Règne animal :

- « Rechercher des traces de repas laissées par les animaux ».
- Les oiseaux hivernants en Alsace (selon le lieu).

Activité artistique : utilisation des bourgeons et des couleurs



---

# UN AIR DE LICHENS

Quand les lichens nous disent de préserver l'air...

## Objectif :

- Découvrir un être vivant particulier auquel on ne fait pas assez attention.
- Prendre conscience de l'importance de préserver l'air qui nous environne.
- Inventorier les lichens autour de l'école et découvrir leur lien étroit avec la qualité de l'air.

## Déroulement :

### Le matin :

Une première séance de 3h permettra d'appréhender l'air et de s'interroger sur sa qualité.

Une deuxième séance de 3h aura pour objectif d'inviter les élèves à partir à la découverte des lichens autour de l'école.

Comme de véritables explorateurs, loupe à la main, ils pourront observer leurs formes et couleurs étonnantes puis les inventorier, à l'aide d'une clé de détermination simplifiée. Avant cela, un travail de classification les aura amené sur la piste des lichens.

Une dernière séance (1 journée), sur un site plus préservé, permettra d'inventorier des lichens différents et plus développés du fait d'une meilleure qualité de l'air. Les élèves seront alors invités à émettre des hypothèses sur les raisons de ces différences de population et enfin à imaginer des solutions pour préserver l'air que nous respirons.

Cette animation est le fruit d'un partenariat entre l'association SINE et l'association Atmo Grand-est

Période : toute l'année

Durée : 3 séances

Lieu : à l'école, aux abords de l'école, puis dans un site naturel à préciser.

Horaires : de 9h à 12h, les 2 premières séances, adaptables aux horaires de la classe. De 9h à 16h, la dernière séance.

Équipement à prévoir : Tenue adaptée à l'extérieur et à la météo, repas de midi.

Tarif et réservation : le tarif pour les 3 séances est de 430€.

(Si le déplacement en bus nécessaire pour la 3ème séance est budgétairement difficile voire impossible, nous pouvons envisager une solution en classe, certes moins intéressante, mais qui permettra d'aller au bout du propos).

[Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)

## Cycle 3 : Élément des programmes

**Compétence :** décrire les états et la constitution de la matière.

- La matière qui nous entoure (à l'état solide, liquide, gazeux).

**Compétence :** identifier différentes sources d'énergie.

- Exemple de sources d'énergie utilisées par les êtres humains : charbon, pétrole, bois, uranium, aliments, vent, soleil, eau et barrage, pile...

**Compétence :** Classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et l'évolution des organismes.

**Compétence :** décrire comment les êtres vivants se développent.

**Compétence :** expliquer l'origine de la matière organique

- Les besoins des plantes vertes et des animaux.

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
- Observer l'impact de l'activité humaine sur les populations
- Aménagements de l'espace par les humains et contraintes naturelles ; impacts positifs et négatifs sur l'environnement.

---

## Cycle 4 : éléments des programmes

**Compétence :** relier les connaissances sur les risques liés aux activités humaines aux mesures de protection, d'adaptation, etc.

**Compétence :** actions humaines et questions environnementales.

- Proposer des argumentations sur les impacts générés par le rythme, la nature (bénéfiques/nuisances), l'importance et la variabilité des actions de l'être humain sur l'environnement.

**Compétence :** relier les besoins des cellules d'une plante chlorophyllienne, les lieux de production ou de prélèvement de matière et de stockage et les systèmes de transport au sein d'une plante.

- Expliquer l'approvisionnement des cellules chlorophylliennes en eau, sels minéraux et en dioxyde de carbone, pour satisfaire ses besoins nutritifs en reliant les lieux de prélèvement et les systèmes de transport dans le végétal (tissus conducteurs de la sève brute)



# CLASSE D'EAU

## Une semaine sur le thème de l'eau et des milieux humides

### Objectif :

- Découvrir la forêt alluviale du Rhin, sa mosaïque de milieux humides (rivières, étangs, mares, rose-lières, bras morts, nappe phréatique...) et sa faune et sa flore
- Identifier la présence de l'eau dans la nature et les états de la matière
- Prendre conscience de l'importance de préserver les milieux humides et notre eau souterraine
- Faire prendre du plaisir aux élèves autour de la thématique par l'utilisation de différentes techniques d'animations tant scientifiques, que ludiques et artistiques.

### Avant la sortie :

Il est conseillé d'aborder en classe les représentations initiales des enfants concernant l'eau et de contacter l'équipe d'animation afin de préparer votre venue.

### Déroulement :

<b>Lundi :</b> Balade d'immersion en forêt du Rhin <ul style="list-style-type: none"><li>- Identification des zones humides et de leurs rôles écologiques</li><li>- Historique et évolution du fleuve</li><li>- Caractéristiques de cette forêt</li><li>- Identification faune / flore</li></ul>	<b>Ateliers de restitution</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Réalisation d'une carte de la forêt (dessin)</li><li>- Représentation du parcours et des éléments vus le matin</li><li>- Restitution artistique en utilisant des éléments naturels</li></ul>
<b>Mardi :</b> Ateliers expérimentaux « nappe phréatique » <ul style="list-style-type: none"><li>- Formation, fonctionnement et rôle de la nappe</li><li>- Maquettes expérimentales</li><li>- Matérialisation réseau hydrographique et étendue nappe en Alsace</li><li>- Cycle de l'eau</li><li>- Matérialisation réseau</li></ul>	<b>Découverte du milieu « mare » et du canal des Français restauré</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Identification de plantes caractéristiques des mares et des bords de rivières</li><li>- Correspondances mare / canal</li><li>- Découverte du saule têtard et des différentes utilisations du saule.</li></ul>
<b>Jedi :</b> Étude du milieu mare <ul style="list-style-type: none"><li>- Étude des oiseaux d'eau ou (en fonction de la saison)</li><li>- Étude du milieu mare</li></ul>	<b>Identification des espèces collectées et fabrication de papier recyclé</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Identification des espèces à l'aide d'une clé de détermination</li><li>- Jeux autour de la chaîne alimentaire</li><li>- Fabrication de papier recyclé</li></ul>
<b>Vendredi :</b> Balade ludique en forêt du Rhin <ul style="list-style-type: none"><li>- Découverte d'une rivière phréatique.</li><li>- Expérience de vie en forêt</li></ul>	<b>Balade ludique en forêt du Rhin</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Restitution et évaluations des notions acquises pendant la semaine</li><li>- Finition des bricolages nature, réalisation d'herbiers, fabrication de petites embarcations et jeux libres autour de l'eau et de la rivière</li></ul>

### Cycle 3 : Élément des programmes

**Compétence :** décrire comment les êtres vivants se développent.

- Les modifications subies par un être vivant
- Les stades de développement

**Compétence :** expliquer l'origine de la matière organique

- Les besoins des plantes vertes et des animaux.
- Le devenir de la matière organique (décomposeurs).

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
- Observer l'impact de l'activité humaine sur les populations
- Exploitation raisonnée et utilisation des ressources

**Approches interthématiques :** L'effet de serre

### Cycle 4 : éléments des programmes

**Compétence :** relier les connaissances sur les risques liés aux activités humaines aux mesures de protection, d'adaptation, etc.

**Compétence :** actions humaines et questions environnementales.

- Proposer des argumentations sur les impacts générés par le rythme, la nature (bénéfices/nuisances), l'importance et la variabilité des actions de l'être humain sur l'environnement.

**Compétence :** relier des éléments de biologie et l'influence du milieu

- Reproduction, milieu et mode de reproduction (oviparité/viviparité, reproduction des plantes à fleurs...).

**Période :** Toute l'année (4 à 5 sessions prévues).

**Durée :** 4 jours (une semaine).

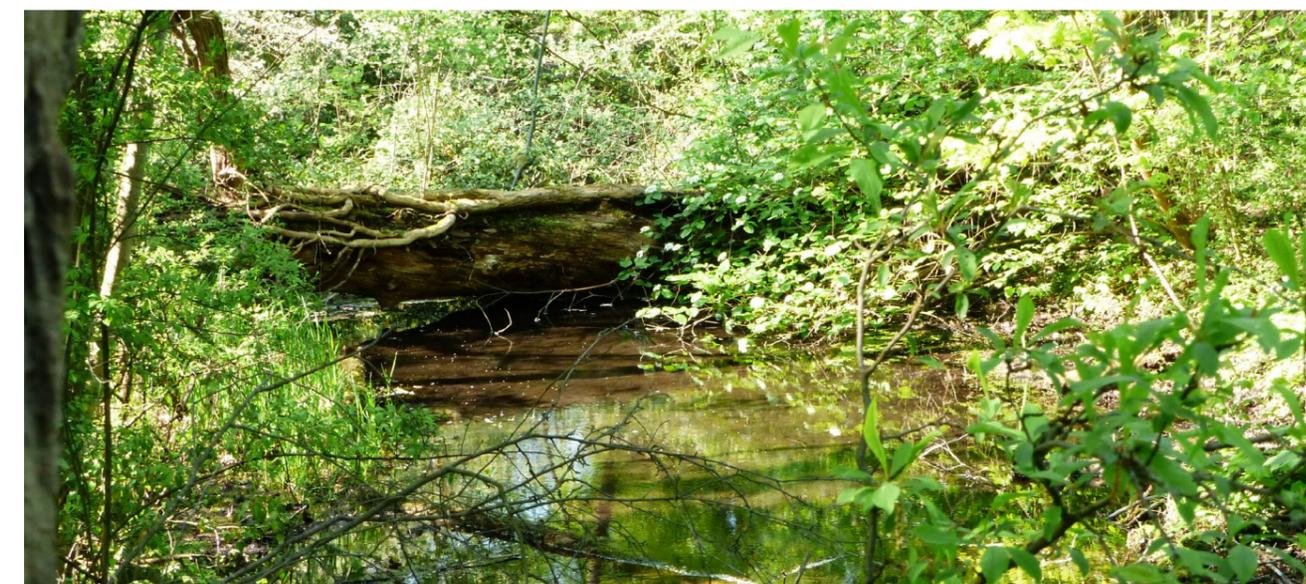
**Lieu :** CINE de Bussierre et ses environs.

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

**Équipement à prévoir :** Tenue adaptée à l'extérieur, repas de midi, trousse et crayons de couleur

**Tarif et réservation :** Le tarif des quatre journées est de 560€.

 [Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)



# LES ÉCO-CITADINS DÉCOUVRENT LA BIODIVERSITÉ

## Objectif :

- Introduire les notions de biodiversité et de relations animaux et habitats.
- Identifier nos besoins en énergie, les sources de production, les impacts sur l'environnement de nos modes de consommation et les alternatives.
- Apprendre à reconnaître les oiseaux, leur mode et milieu de vie, favoriser leur présence.
- Découvrir la faune et la flore forestières, le fonctionnement de cet écosystème et la notion de corridor écologique.
- Découvrir la biodiversité à l'école
- Donner les clés pour des actions concrètes à mettre en œuvre à l'école
- Identifier des actions simples et réalisables pour enrichir la biodiversité à l'école et préserver nos ressources

## Déroulement :

	Jour 1	Jour 2	1/2 jour 3	Jour 4	Jour 5
Classe 1	La biodiversité au jardin	Les oiseaux et la forêt	Synthèse-restitution biodiversité à l'école	Énergies, à l'école ou à Bussierre	Les déchets à l'école ou l'alimentation durable à Bussierre
	SINE	LPO ou Alsace Nature	SINE ou Alsace Nature ou LPO	Alter Alsace Énergies	Emmaüs Mundo ou SINE
Classe 2	Les oiseaux et la forêt	La biodiversité au jardin	Synthèse-restitution biodiversité à l'école	Les déchets à l'école ou l'alimentation durable à Bussierre	Énergies, à l'école ou à Bussierre
	LPO ou Alsace Nature	SINE	SINE ou Alsace Nature ou LPO	Emmaüs Mundo ou SINE	Alter Alsace Énergies

Période : automne ou printemps.

Durée : 4,5 jours

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs et à l'école pour la demi-journée de restitution.

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

Équipement à prévoir : tenue adaptée à l'extérieur, repas du midi, trousse et crayons de couleur.

Tarif et réservation : Le tarif des quatre journées et demi d'animation est de 665€ à 705€.

[Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.](#)

## Cycle 3 : Élément des programmes

**Compétence :** identifier différentes sources d'énergie.

- L'énergie, l'être humain et ses besoins
- Notion d'énergie renouvelable
- Quelques dispositifs visant à économiser la consommation d'énergie.

**Compétence :** décrire comment les êtres vivants se développent.

- Les modifications subies par un être vivant
- Les stades de développement

**Compétence :** expliquer l'origine de la matière organique

- Les besoins des plantes vertes et des animaux.
- Le devenir de la matière organique (décomposeurs).

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
- Observer l'impact de l'activité humaine sur les populations
- Exploitation raisonnée et utilisation des ressources

**Approches interthématiques**

- L'effet de serre

## Cycle 4 : éléments des programmes

**Compétence :** relier les connaissances sur les risques liés aux activités humaines aux mesures de protection, d'adaptation, etc.

**Compétence :** actions humaines et questions environnementales.

- Proposer des argumentations sur les impacts générés par le rythme, la nature (bénéfices/nuisances), l'importance et la variabilité des actions de l'être humain sur l'environnement.

**Compétence :** relier des éléments de biologie et l'influence du milieu

- Reproduction, milieu et mode de reproduction (oviparité/viviparité, reproduction des plantes à fleurs...).



Cycle d'animation proposé par SINE, Alter Alsace énergies, Alsace Nature, Emmaüs Mundo et la LPO

# NOS CLASSES S'ENGAGENT POUR LE CLIMAT

## Objectif :

- Sensibiliser au changement climatique et à notre impact quotidien (énergies, consommation, habitat, etc.)
- Prendre conscience du rôle de chacun dans la lutte contre le changement climatique (choix de consommation, gestion des déchets et des énergies, etc.)
- Identifier des actions réalisables au sein de l'école et les mettre en pratique (affichage pour économiser les énergies, créer des aménagements pour la nature, oeuvrer pour le déplacement en vélo dans l'établissement, etc.)
- Transmettre les actions réussies à grande échelle.

## Déroulement :

La classe participe à un minimum de deux journées d'animation. La première journée porte sur le notion de climat en introduisant déjà sur les énergies. Cette journée peut se faire à l'école comme au CINE. Les journées d'après sont axées sur des thèmes spécifiques (énergies habitat, eau et déchets, alimentation-agriculture et nature-biodiversité). Chacune de ces journées vise à découvrir des aspects importants du thème en lien avec la notion de changement climatique et de l'impact de l'humain au quotidien afin d'identifier au moins une action que la classe pourra mettre en œuvre dans l'école réduire ou contourner cet impact. La classe peut choisir 2 à 4 thèmes ce qui représente, 2, 3 ou 4 journées d'animation.

Cycle d'animation proposé par SINE, Alter Alsace énergies, Alsace Nature, la chambre de consommation, la LPO Alsace et Betz'selle



## Cycle 3 : Élément des programmes

**Compétence :** identifier différentes sources d'énergie.

- L'énergie, l'être humain et ses besoins
- Notion d'énergie renouvelable
- Quelques dispositifs visant à économiser la consommation d'énergie.

**Compétence :** expliquer les besoins en aliments de l'être humain.

- Origine des aliments consommés.

**Compétence :** expliquer l'origine de la matière organique

- Les besoins des plantes vertes et des animaux.
- Le devenir de la matière organique (les décomposeurs).

**Compétence :** identifier les enjeux liés à l'environnement.

- Décrire les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.
- Observer l'impact de l'activité humaine sur les populations
- Exploitation raisonnée et utilisation des ressources

## Approches interthématiques

- L'effet de serre

## Cycle 4 : éléments des programmes

**Compétence :** expliquer quelques phénomènes climatiques.

**Compétence :** relier les connaissances sur les risques liés aux activités humaines aux mesures de protection, d'adaptation, etc.

**Compétence :** caractériser des enjeux de l'exploitation d'une ressource naturelle par l'être humain.

**Compétence :** actions humaines et questions environnementales.

- Expliquer comment une activité humaine peut modifier l'organisation et le fonctionnement des écosystèmes en lien avec quelques questions environnementales globales.
- Proposer des argumentations sur les impacts générés par le rythme, la nature (bénéfices/nuisances), l'importance et la variabilité des actions de l'être humain sur l'environnement.

Période : toute l'année

Durée : 2 à 4 journées (à quelques jours ou semaines d'intervalle).

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs et à l'école

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

Équipement à prévoir : tenue adaptée à l'extérieur, repas du midi, trousse et crayons de couleur.

Tarif et réservation : 140€ à 170€ par jour selon la thématique choisie

Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.



# ATLAS POUR LA BIODIVERSITÉ

Les sciences participatives au service de la nature

## Objectif :

- Prendre conscience de la diversité du vivant,
- Comprendre l'intérêt des sciences participatives pour la recherche,
- Apprendre à reconnaître et identifier la faune et la flore dans et autour de l'école,
- Utiliser des démarches scientifiques.

## Déroulement :

### Première séance (matinée) :

Comprendre l'intérêt des sciences participatives et l'usage des données que les élèves vont collecter. Après une sortie dans la cour de l'école, des protocoles sont sélectionnés en fonction de la faune et la flore observés, en vue d'être utilisés pour la prochaine séance.

### Deuxième séance (journée) :

#### Matin :

Fait suite aux résultats de la SI et se consacre à l'utilisation d'un ou de plusieurs protocoles de récolte de données (plantes, oiseaux, escargots\*, vers de terre, etc...) Un temps de familiarisation d'utilisation d'une clé de détermination ou d'une fiche de reconnaissance est fait en salle puis une première session de récolte de données est réalisée dans la cour. A l'issue de cette séance, les premières informations collectées peuvent être déposées sur le site internet : (l'enseignant doit avoir créé son compte sur le site en amont).

[www.Vigienature-ecole.fr](http://www.Vigienature-ecole.fr)

#### Après-midi :

Mise en commun sur les espèces observées les plus redondantes selon les protocoles choisis par la classe. Cette dernière séance consiste à se rendre dans un espace naturel accessible à pied pour y collecter des données naturalistes. La richesse ou la pauvreté des résultats obtenus permettra d'émettre des hypothèses sur les facteurs qui influencent la biodiversité et de réfléchir avec les élèves à des propositions d'actions en vue de la favoriser.

\* Une période de quelques semaines est laissée entre la deuxième et la troisième séance afin que les élèves continuent de s'exercer dans la collecte et l'usage de protocoles de suivis.

## Élément des programmes

### Enseignement moral et civique - construire une culture civique :

- Contribuer à la culture de l'engagement individuel comme collectif, citoyen avant tout, au service du respect et de la protection de l'environnement à toutes les échelles et à court et moyen termes.

### Géographie - Mieux habiter :

- Favoriser la place de la « nature » en ville.

### Habiter une métropole :

- La ville de demain

### Science et technologie :

- Pratiquer des démarches scientifiques et technologies.
- S'approprier des outils et des méthodes
- Pratiquer des langages
- Mobiliser des outils numériques
- Adopter un comportement éthique et responsable
- Se situer dans l'espace et le temps

### Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent :

- Classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer leur évolution

### La planète Terre, les êtres vivants dans leurs environnements :

- Identifier les enjeux liés à l'environnement

### Mathématiques :

- Chercher, modéliser, représenter, calculer, raisonner.

Période : Toute l'année

Durée : 1,5 journée

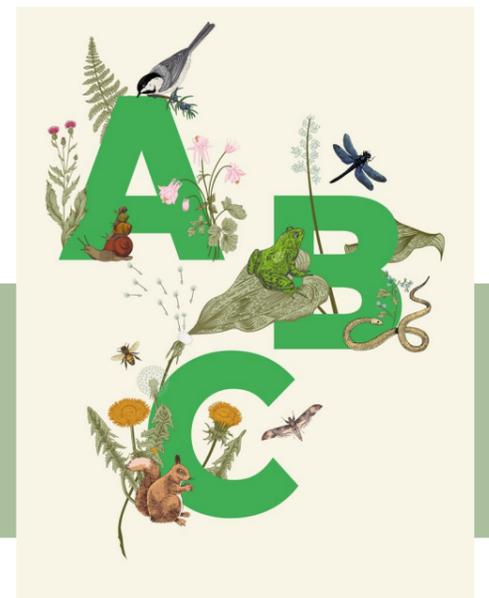
Lieu : Dans et autour de l'école

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

Équipement à prévoir : tenue adaptée à l'extérieur

Tarif et réservation : 300 €

Réservation et confirmation de venue sont nécessaires.



# CINE de Bussierre

---



Contact :

[www.sinestrasbourg.org](http://www.sinestrasbourg.org)

Tél. : 03 88 35 89 56

Mail : [inscriptions@sinestrasbourg.org](mailto:inscriptions@sinestrasbourg.org)

