



Contact :

Site : www.sinestrasbourg.org

Tél. : 03 88 35 89 56

Mail : inscriptions@sinestrasbourg.org

Cycle 2

Nature et environnement



155 rue Kempf 67000 STRASBOURG



Grille tarifaire

Une journée d'animation (au CINE) : **140€**

Une demi journée d'animation (au CINE) : **100€**

30€ par déplacement (animation à l'école par exemple)

25€ pour les éventuels frais d'alimentation

Certaines animations bénéficient de tarifs spéciaux.

SOMMAIRE



Animations sur plusieurs jours

La nature au fil des saisons 6
Les saisons ont du goût 8
L'école du dehors 10

Animations d'une journée

Le goût de la nature 14
Du champ à l'assiette 16
Immersion nature 18
Le chant du monde 20
Sur la piste des animaux 22
Un froid de canard 24
L'aventure de la plante 26
Il y a de la vie au jardin 28
Pollinisateurs et compagnie 30
Le peuple de la mare 32

**ANIMATIONS
SUR PLUSIEURS JOURS**



LA NATURE AU FIL DES SAISONS

Objectifs de l'animation

- **Découvrir** les phénomènes naturels liés aux quatre saisons
- Dans la nature, **observer** comment les animaux et les végétaux s'adaptent et se comportent en fonction des saisons
- **Explorer** la nature par des approches sensorielles

Déroulement de la journée

Le matin

Balade en forêt ou dans le Parc du Pourtalès, en fonction de l'âge des enfants, afin de jouer et d'observer la nature.

L'après-midi

Restitution des événements observés, sous forme d'activités variées, en lien avec la saison et des éléments récoltés le matin.



Éléments des programmes

Compétence : agir, s'exprimer, comprendre au travers de l'activité physique

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- Adapter ses déplacements à des environnements ou à des contraintes variées
- Collaborer, coopérer, s'opposer

Compétence : explorer le monde

- Se repérer dans le temps et l'espace
- Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Compétence : agir, s'exprimer, comprendre au travers d'activités

- Découvrir différentes formes d'expressions artistiques
- Comprendre, vivre et exprimer ses émotions
- Affiner son écoute

Période : toute l'année

Durée : quatre journées, une par saison

Lieu : au CINE de Bussierre et ses environs ou dans des lieux naturels proches de l'école

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

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

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

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

*Ce tarif s'applique dans le cas d'une journée d'animation au sein du CINE, voir p2 pour plus de renseignements

Le Printemps

Règne végétal :

- Débourrage 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 migrants

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 couleur 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 (hibernation, hibernation, 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 grimpant

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

LES SAISONS ONT DU GOÛT

Objectifs de l'animation

- 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.

Déroulement de la journée

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

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.



Éléments des programmes

Compétence : agir, s'exprimer, comprendre au travers de l'activité physique

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- Adapter ses déplacements à des environnements ou à des contraintes variées
- Collaborer, coopérer, s'opposer

Compétence : explorer le monde

- Se repérer dans le temps et l'espace
- Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Compétence : agir, s'exprimer, comprendre au travers d'activités

- Découvrir différentes formes d'expressions artistiques
- Comprendre, vivre et exprimer ses émotions
- Affiner son écoute

Période : toute l'année

Durée : quatre journées, une par saison

Lieu : au CINE de Bussierre et ses environs

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

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

Tarif et réservation : 165€ par journée d'animation, soit 660€

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

Le 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
- Réalisation d'un herbier à l'aide de quelques plantes sauvages

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

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

Afin de veiller au bon déroulement de l'activité cuisine, merci de nous signaler toute allergie alimentaire.

L'ÉCOLE DU DEHORS

Objectifs de l'animation

- Vivre des expériences régulières et positives dans la nature
- Mettre son corps en mouvement au contact et au sein de la nature
- S'offrir du temps libre dans la nature pour permettre aux élèves une appropriation personnelle de l'espace et des éléments naturels
- Développer des capacités d'autonomie, de créativité, de prise d'initiative, d'adaptation et de coopération
- Favoriser la construction d'une relation forte avec la nature basée sur l'attention, le bien-être et le respect, socle d'une motivation à l'éco-citoyenneté
- Apprendre par la relation à 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 de l'animation

Une fois par mois, un animateur nature accompagne un enseignant et sa classe au sein d'un environnement naturel, dans un esprit de partage d'expérience. L'enseignant complètera cette sortie d'une seconde sortie dans le mois, cette fois ci sans animateur.

Les enfants sont amenés à observer les particularités et les évolutions de la nature environnante au fil des saisons, de manière spontanée mais aussi par des activités ludiques et sensorielles.

Des activités de calcul, de géométrie ou de français, tirant parti de la richesse des éléments naturels peuvent également être proposées afin de compléter les apprentissages habituels en classe.



Éléments des programmes

Compétence : le langage pour penser et communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française, à l'oral et à l'écrit
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Compétence : questionner le monde

- Appliquer des démarches scientifiques
- Imaginer, réaliser
- S'approprier des outils et des méthodes
- Pratiquer des langages
- Se situer dans l'espace et dans le temps

Compétence : éducation physique et sportive

- S'engager sans appréhension dans différents environnements
- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes
- Respecter les règles essentielles de sécurité
- Reconnaître une situation à risque

Compétence : enseignement moral et civique

- Cultiver sa sensibilité
- Cultiver son engagement
- Développer le sens de l'intérêt général

Compétence : enseignement artistique

- Représenter le monde
- Expérimenter, produire, créer
- Écouter, comparer
- Explorer, imaginer
- Échanger, partager
- Exprimer des émotions

Compétence : enseignement mathématiques

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

Période : toute l'année

Durée : une demi-journée par mois

Lieu : Dans des lieux naturels proches de l'école

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

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

Tarif et réservation : 130€ par demi-journée d'animation

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

ANIMATIONS D'UNE JOURNÉE



LE GOÛT DE LA NATURE

Objectifs de l'animation

- Découvrir les fruits et les légumes du potager ainsi que les plantes du jardin au rythme des saisons
- Développer la notion de goût
- Cuisiner en collectivité de façon locale et de saison
- Comprendre d'où viennent nos aliments

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



Déroulement de la journée

Le matin

La journée commence par la présentation de la saison et du déroulement de la séance. La classe est ensuite divisée en deux groupes, qui mèneront à bien les deux activités prévues en alternance :

Cueillette (lorsque les conditions météorologiques le permettent) puis réalisation d'une recette de saison avec l'animatrice

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 effectuent une activité artistique ou une balade selon la saison.

Fin de la journée

Dégustation du goûter confectionné le matin.

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 trois états de la matière

Compétence : se familiariser avec le monde vivant

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

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

- Identifier le rythme cyclique du temps

Compétence : identifier des paysages

Période : toute l'année

Durée : une journée (demi-journée pour les plus petits, avec pique-nique)

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs

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

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

Tarif et réservation : 165€ par journée d'animation

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.



Afin de veiller au bon déroulement de l'activité cuisine, merci de nous signaler toute allergie alimentaire.

DU CHAMP À L'ASSIETTE

Objectifs de l'animation

- Découvrir les fruits et les légumes du potager ainsi que les plantes du jardin au rythme des saisons
- Comprendre d'où viennent nos aliments
- Comprendre le lien entre l'alimentation et la préservation de la planète
- Comprendre d'où viennent nos aliments

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

Déroulement de la journée

Le matin

La journée commence par une discussion autour de l'idée d'un «goûter bon pour soi et pour la planète». Pour une meilleure gestion de l'atelier cuisine, la classe est divisée en deux groupes. Par alternance, chaque groupe met la main à la pâte et réalise des recettes de saison (avec si possible des plantes du jardin) et découvre le jardin avec 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, la classe pourra déguster le goûter réalisé le matin.



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 : se familiariser avec le monde vivant

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

Compétence : comparer des modes de vie

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

- Identifier le rythme cyclique du temps

Compétence : identifier des paysages

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 appropriée à l'extérieur, repas du midi

Tarif et réservation : 165€ par journée d'animation (atelier de dégustation et goûter de l'après midi compris)

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

Afin de veiller au bon déroulement de l'activité cuisine, merci de nous signaler toute allergie alimentaire.

IMMERSION NATURE

Objectifs de l'animation

- 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 avec 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 adapté aux aléas météorologiques pour l'ensemble des participants, afin d'assurer la sortie malgré les possibles intempéries.

Déroulement de la journée

- Court temps d'introduction visant à interroger les enfants sur leur relation à la nature.
- Jeux sensoriels pour aller à la rencontre de la nature environnante puis choix d'un espace riche en éléments naturels, propice à l'exploration et à l'expression libre de l'imagination des enfants.
- Restitution invitant les participants à s'exprimer (verbaliser, dessiner ou autre forme) sur leurs impressions et découvertes de la journée.
- 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...).



Éléments des programmes

Compétence : le langage pour penser et communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française, à l'oral et à l'écrit
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Compétence : questionner le monde

- Appliquer des démarches scientifiques
- Imaginer, réaliser
- S'approprier des outils et des méthodes
- Pratiquer des langages
- Se situer dans l'espace et dans le temps

Compétence : éducation physique et sportive

- S'engager sans appréhension dans différents environnements
- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes
- Respecter les règles essentielles de sécurité
- Reconnaître une situation à risque

Compétence : enseignement moral et civique

- Cultiver sa sensibilité
- Cultiver son engagement
- Développer le sens de l'intérêt général

Compétence : enseignement artistique

- Représenter le monde
- Expérimenter, produire, créer
- Écouter, comparer
- Explorer, imaginer
- Échanger, partager
- Exprimer des émotions

Compétence : enseignement mathématique

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

Période : toute l'année

Durée : une journée

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs ou dans des lieux naturels proches de l'école

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

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

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

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

*Ce tarif s'applique dans le cas d'une journée d'animation au sein du CINE, voir p2 pour plus de renseignements

LE CHANT DU MONDE

Objectifs de l'animation

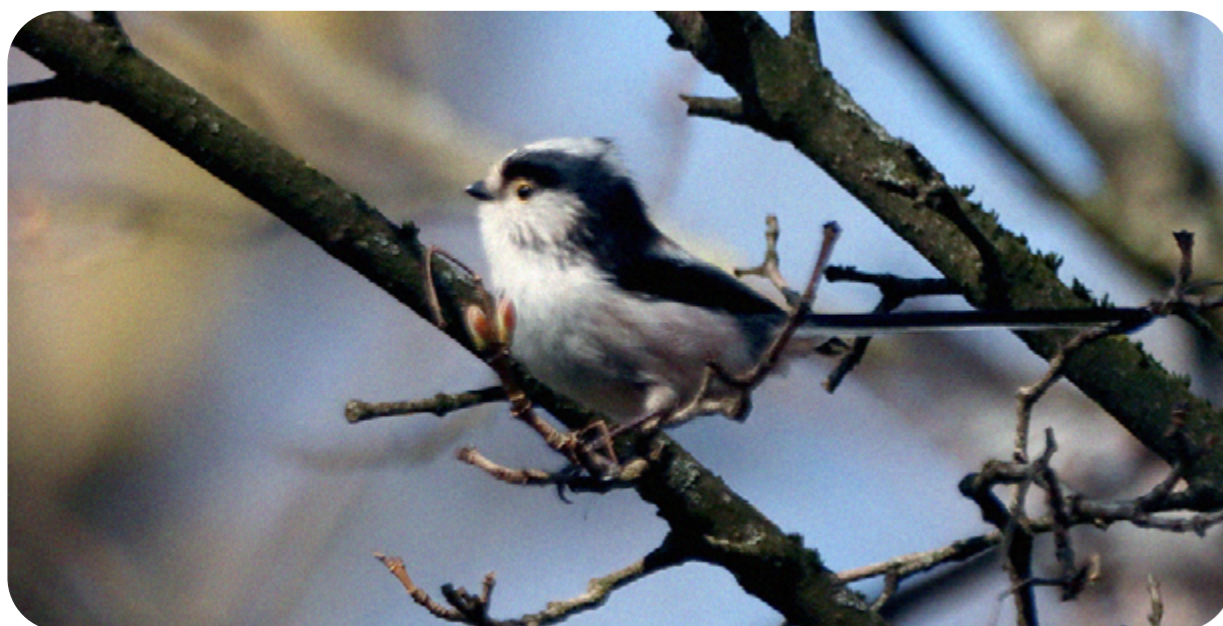
- Découvrir les sons de la nature et leurs auteurs
- Utiliser des matériaux naturels pour fabriquer des objets sonores
- S'exprimer musicalement devant le groupe et s'entraider pour la fabrication des instruments

Avant la sortie

Insister sur l'importance d'un équipement adapté aux aléas météorologiques pour l'ensemble des participants, afin d'assurer la sortie malgré les possibles intempéries.

Déroulement de la journée

- Court temps d'introduction visant à interroger les enfants sur leur relation à la nature.
- Jeux sensoriels pour aller à la rencontre de la nature environnante puis choix d'un espace riche en éléments naturels, propice à l'exploration et à l'expression libre de l'imagination des enfants.
- Restitution invitant les participants à s'exprimer (verbaliser, dessiner ou autre forme) sur leurs impressions et découvertes de la journée.
- 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...).



Éléments des programmes

Compétence : éveiller aux sons de la nature

- Développer l'écoute et le sens de l'ouïe
- Éveiller à la diversité des sons de la nature

Compétence : explorer et expérimenter les sons

- Jouer avec les éléments naturels pour produire des sons
- Partir à la recherche de son instrument sauvage

Compétence : éveiller aux premières notions musicales

- Découvrir les premières notions musicales (intensité, hauteur, durée...)
- Écouter, décrire, comparer les sons

Compétence : échanger, partager

- Écouter les autres et apprendre à jouer ensemble

Compétence : développer son imaginaire

- Utiliser les sons pour éveiller son imaginaire

Période : de mars à octobre

Durée : une journée

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs ou dans des lieux naturels proches de l'école

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

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

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

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

* Ce tarif s'applique dans le cas d'une journée d'animation au sein du CINE, voir p2 pour plus de renseignements

SUR LA PISTE DES ANIMAUX

Traces et indices en milieu forestier

Objectifs de l'animation

- 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



Déroulement de la journée

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 adéquats 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.

Éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

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

Compétence : se familiariser avec le monde vivant

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

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

- Identifier le rythme cyclique du temps

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

Compétence : identifier des paysages

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

Période : de septembre à avril

Durée : une journée

Lieu : CINE de Bussierre, parc du Pourtalès, forêt de la Robertsau

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

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

Tarif et réservation : 140€ par journée d'animation

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.



UN FROID DE CANARD

À la découverte de la forêt du Rhin en hiver

Objectifs de l'animation

- Découvrir les phénomènes liés à l'hiver
- Observer comment les animaux et les végétaux s'adaptent et se comportent en hiver dans la nature
- Reconnaître quelques espèces d'oiseaux hivernants

Déroulement de la journée

Le matin

Les élèves partent en balade au Karpfenloch. Ils observent les oiseaux d'eau à la longue-vue et s'entraînent à les identifier. En cas de mauvais temps il est possible de faire une observation des oiseaux des jardins. Lors de la balade du matin l'animateur ou l'animatrice abordera sous forme de petits jeux, le voyage de migration (danger, stratégies...)

L'après-midi

La classe participe à une activité artistique pour mieux comprendre la morphologie des oiseaux.



Éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

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

Compétence : se familiariser avec le monde vivant

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

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

- Identifier le rythme cyclique du temps

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

Compétence : identifier des paysages

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

Période : de décembre à avril

Durée : une journée

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs, ou dans des lieux naturels proches de l'école

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

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

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

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

**Ce tarif s'applique dans le cas d'une journée d'animation au sein du CINE, voir p2 pour plus de renseignements*



L'AVENTURE DE LA PLANTE

Le fabuleux cycle de la graine à la graine

Objectifs de l'animation

- Comprendre le cycle de vie de la plante (de la graine à la plante, de la fleur au fruit, du fruit à la graine)
- Prendre conscience des besoins d'un organisme végétal



Avant la sortie

Pour préparer cette sortie, il est possible de la coupler avec les animations « Ça butine » ou « Pollinisateurs et compagnie ».

Déroulement de la journée

Le matin

Le début de la journée se concentre sur la découverte de la graine et sa dissémination ainsi qu'aux divers aspects et formes que peuvent prendre les graines. 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

La classe conclut le chapitre de la pollinisation et de la fructification pour revenir ensuite à la présence des graines dans le fruit.

Éléments des programmes

Compétence : se familiariser avec le monde vivant

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

Compétence : se repérer dans le temps

- Identifier le rythme cyclique du temps

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

Compétence : identifier des paysages

Compétence : donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines

Période : de mars à octobre

Durée : une journée

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs, ou dans des lieux naturels proches de l'école

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

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

Tarif et réservation : 170€ par journée d'animation

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

** Ce tarif s'applique dans le cas d'une journée d'animation au sein du CINE, voir p2 pour plus de renseignements*



IL Y A DE LA VIE AU JARDIN

Objectifs de l'animation

- Découvrir le jardin et les 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 de la journée

Le matin

La matinée 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.



Éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

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

Compétence : se familiariser avec le monde vivant

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

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

- Identifier le rythme cyclique du temps

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

Compétence : identifier des paysages



Période : d'avril à septembre

Durée : une journée

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs, ou dans des lieux naturels proches de l'école

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

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

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

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

*Ce tarif s'applique dans le cas d'une journée d'animation au sein du CINE, voir p2 pour plus de renseignements

POLLINISATEURS ET COMPAGNIE

Quand les fleurs se transforment en théâtre aux nombreux acteurs

Objectifs de l'animation

- Comprendre le cycle de vie de la plante (de la graine à la plante, de la fleur au fruit, du fruit à la graine)
- Prendre conscience des besoins d'un organisme végétal



Déroulement de la journée

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, loupe à la main, à participer à un grand avis de recherche de ces occupants de fleurs.

Le matin

La classe part se balader à la rencontre des insectes pollinisateurs. Des jeux pour comprendre la pollinisation sont menés, en parallèle de l'observation de fleurs.

L'après-midi

Le groupe participe à des ateliers afin d'approfondir les notions abordées le matin et de découvrir l'anatomie et le mode de vie des insectes pollinisateurs.

Éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

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

Compétence : se familiariser avec le monde vivant

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

Compétence : se repérer dans le temps

- Identifier le rythme cyclique du temps

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

Compétence : identifier des paysages

Période : de mars à juin

Durée : une journée

Lieu : CINE de Bussierre et ses environs, ou dans des lieux naturels proches de l'école

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

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

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

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

*Ce tarif s'applique dans le cas d'une journée d'animation au sein du CINE, voir p2 pour plus de renseignements



LE PEUPLE DE LA MARE

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

Objectifs de l'animation

- Attraper et observer des invertébrés aquatiques
- Dessiner la mare et sa flore in situ
- Appréhender les notions d'adaptation et de comportement
- Aborder la chaîne alimentaire
- Comprendre le cycle de vie de l'insecte

Avant la sortie

Pour préparer cette sortie, il peut être pertinent de comparer différents animaux aquatiques connus, s'interroger sur leurs modes de locomotion et de respiration.

Déroulement de la journée

Le matin

Les enfants pourront pêcher à l'épuisette et dessiner la mare avec des éléments naturels sous forme d'atelier, puis observer et déterminer le nom des êtres vivants qui la peuplent.

L'après-midi

Des activités ludiques et artistiques permettront aux enfants d'affiner leurs connaissances sur la chaîne alimentaire, l'importance des différents milieux et leurs fragilités.



Éléments des programmes

Compétence : expérimenter, produire, créer

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

Compétence : se familiariser avec le monde vivant

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

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

Compétence : identifier des paysages

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

Compétence : écouter, comparer

Période : d'avril à octobre

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 appropriée à l'extérieur, repas du midi

Tarif et réservation : 140€ par journée d'animation

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.



Contact :

Site : www.sinestrasbourg.org

Tél. : 03 88 35 89 56

Mail : inscriptions@sinestrasbourg.org



155 rue Kempf 67000 STRASBOURG