Contact :
Site : www.sinestrasbourg.org
Tél. : 03 88 35 89 56
Mail : inscriptions@sinestrasbourg.org

Cycle 3 *et plus*

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

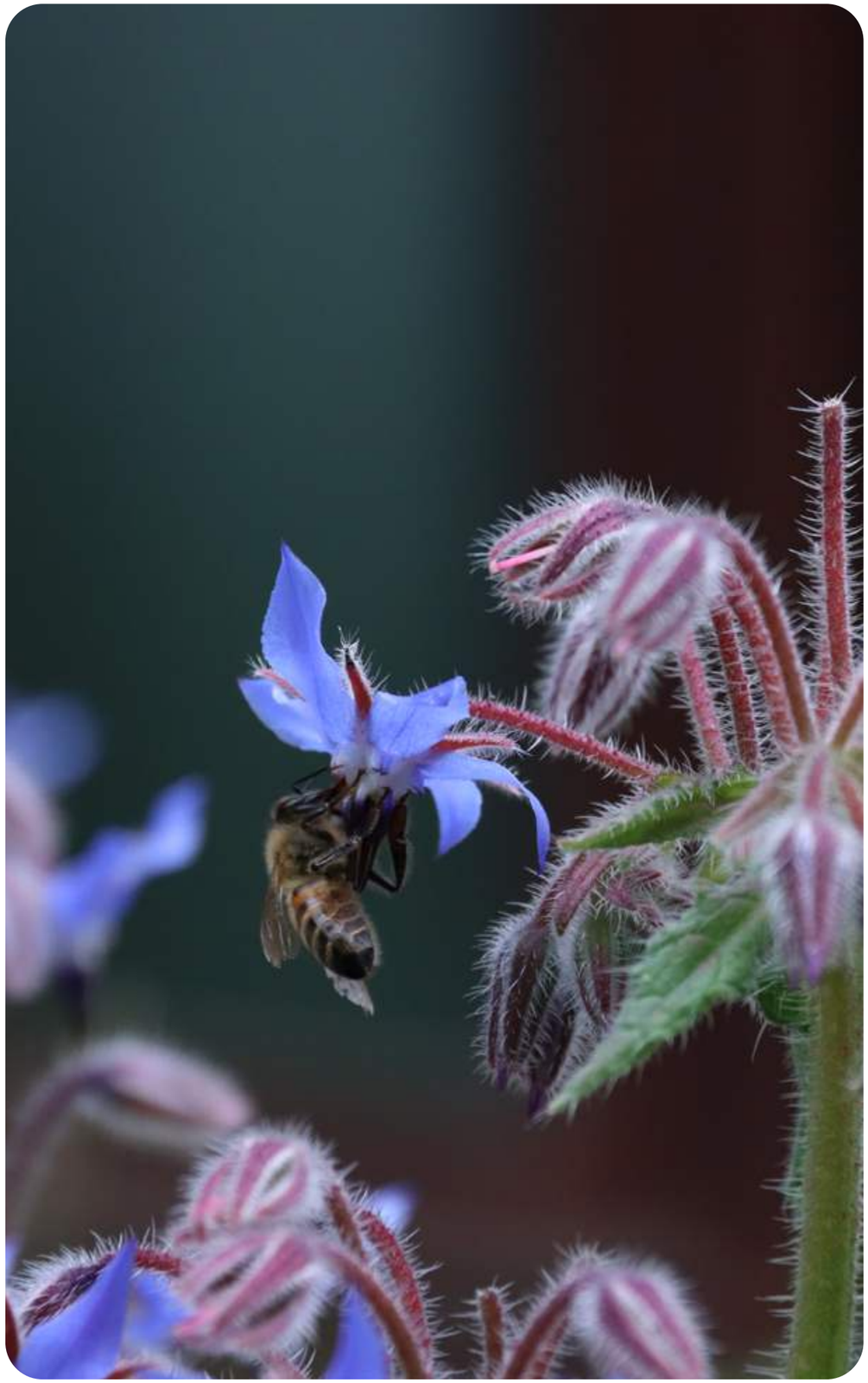
Animations sur plusieurs jours

La nature au fil des saisons 6
Les saisons ont du goût 8
L'école du dehors 10
La fabrique à savons 12
Un air de lichens 14
Classe d'eau 16
Les éco-citadins découvrent la biodiversité 18
Nos classes s'engagent pour le climat 20
Atlas pour la biodiversité 22

Animations d'une journée

Le goût de la nature 26
Du champ à l'assiette 28
Immersion nature 30
Le chant du monde 32
Sur la piste des animaux 34
Un froid de canard 36
L'aventure de la plante 38
Il y a de la vie au jardin 40
Pollinisateurs et compagnie 42
Le peuple de la mare 44
Tous à table pour le climat 46
L'eau dans le paysage 48
Ça chauffe pour la nature 50

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
- ***Découvrir*** et ***connaître*** des animaux et des plantes proches de chez soi

Déroulement de la journée

Le matin

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

L'après-midi

Restitution des évènements observés, sous forme d'activités variées, en lien avec la saison et des éléments récoltés 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 : classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer leur évolution

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

Compétence : expliquer l'origine de la matière organique

Compétence : identifier les enjeux liés à l'environnement

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

Période : toute l'année
Durée : quatre journées, une par saison
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*, 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 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 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, hivernation, 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. Si vous souhaitez venir avec une seconde classe, un programme « La nature au fil des saisons » peut vous être proposé.

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 : expérimenter, produire, créer

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

Compétence : comprendre les besoins alimentaires de l'être humain

- Connaître l'origine des aliments consommés

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

Compétence : expliquer l'origine de la matière organique

- Aborder 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
- Penser une exploitation et une utilisation raisonnées des ressources

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 complétera 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 spontannée 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 mathématique

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

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

LA FABRIQUE À SAVONS

La fabuleuse aventure d'un produit iconique

Objectifs de l'animation

- 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 du programme

1ère séance

Le matin

Le groupe découvre ce qui permet au savon de laver au contact de l'eau, ainsi que la réaction chimique qui transforme l'huile en savon (la saponification). Ensuite, les élèves réaliseront deux savons, le premier doté d'un « marbrage » complexe et le second respectant des restrictions « éco-responsables ». Chacune des recettes sera l'occasion de s'interroger sur la provenance des ingrédients et sur leur impact sur l'environnement et notre santé.

L'après-midi

L'après-midi est consacrée à la réalisation des savons (pesée et mélange de soude, confection des savons en saponification à froid).

2ème séance

Découpage des savons réalisés précédemment et création d'un emballage « éco-responsable » à partir de chutes de tissus ou d'autres objets de récupération. Des ateliers en petits groupes permettront d'aborder la question de l'impact du savon sur notre santé et sur l'environnement.

Cycle 3 : Éléments des programmes

Compétence : adopter une approche artistique

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

Compétence : comprendre la matière, le mouvement et l'énergie

- 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
- Appliquer un protocole de séparation de constituants d'un mélange

Compétence : identifier les enjeux liés à l'environnement

Compétence : consommer en France

- Satisfaire les besoins en énergie et en eau
- Satisfaire les besoins alimentaires

Compétence : mieux habiter (habiter une métropole)

- Favoriser la place de la nature en ville
- Habiter un éco-quartier
- Recycler
- Les métropoles et leurs habitants
- La ville de demain

Cycle 4 : Éléments des programmes

Compétence : décrire la constitution et les états de la matière (solide, liquide, gaz)

- Décrire une réaction chimique observée
- Connaître et identifier les propriétés acido-basiques d'une solution et les réactions possibles entre solutions acides et basiques

Compétence : savoir estimer une valeur de solubilité dans l'eau (solubilité, miscibilité, composition de l'air…)

Compétence : identifier, décrire et expliquer des transformations chimiques

Période : toute l'année
Durée : une journée et demi
Lieu : au sein de l'établissement ou au CINE de Bussierre
Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe
Tarif et réservation : 270€ + 5€ d'ingrédients par élève (chacun repart avec 2 savons)

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

UN AIR DE LICHENS

Quand les lichens nous disent de préserver l'air

Objectifs de l'animation

-Découvrir et mettre en lumière un être vivant particulier

- Prendre conscience de l'importance de préserver l'air qui nous environne

- Faire l'inventaire des lichens autour de l'école et découvrir leur lien étroit avec la qualité de l'air

Déroulement du programme

Une première séance de 3h permettra d'appréhender l'air et de s'interroger sur sa qualité. Une deuxième séance, de 3h également, aura pour objectif d'inviter les élèves à partir à la découverte des lichens autour de l'école.

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

Une troisième et dernière séance d'une journée sur un site plus préservé permettra de cataloguer 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. Ils seront ensuite encouragés à imaginer des solutions afin de préserver l'air que nous respirons.

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

Cycle 3 : **Éléments des programmes**

Compétence : décrire la constitution et les états de la matière (solide, liquide, gaz)

- Comprendre la matière qui nous entoure

Compétence : identifier les différentes sources d'énergie

- Les 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 expliquer leur évolution

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

Compétence : expliquer l'origine de la matière organique

- Aborder 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 face aux contraintes naturelles

Cycle 4 : **Éléments des programmes**

Compétence : relier les connaissances sur les risques liés aux activités humaines aux mesures de protection et d'adaptation

Compétence : réfléchir aux actions humaines et aux questions environnementales

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

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

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, puis de 9h à 16h la dernière séance
Équipement à prévoir : tenue appropriée à l'extérieur, repas du midi
Tarif et réservation : 430€ pour les 3 séances

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

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

CLASSE D'EAU

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

Objectifs de l'animation

-Découvrir la forêt alluviale du Rhin, sa mosaïque de milieux humides (rivières, étangs, mares, roselières, 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

- Participer à des animations tant scientifiques que ludiques et artistiques afin de comprendre mieux la thématique abordée

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 au mieux votre venue.

Déroulement du programme

Lundi : balade d'immersion en forêt

Les élèves identifient la faune et la flore, ainsi zones humides et leurs rôles écologiques. Ils apprennent l'historique et l'évolution du fleuve et les caractéristiques de la forêt du Rhin.

Mardi : ateliers expérimentaux

La classe se renseigne sur la formation, le fonctionnement et le rôle des nappes phréatiques. Elle est ensuite amenée à réaliser des maquettes expérimentales. La notion du cycle de l'eau est abordée, ainsi que la matérialisation hydrographique et étendue nappe en Alsace.

Jeudi : étude du milieu mare

Les enfants étudient les oiseaux d'eau et le milieu de la mare.

Vendredi : Balade ludique en forêt

Les élèves partent à la découverte d'une nappe phréatique dans la forêt du Rhin. C'est l'occasion d'expérimenter la vie en forêt.

Ateliers de restitution

Le groupe réalise une carte de la forêt, il représente le parcours et les éléments vus le matin. Cet atelier se conclut par une restitution artistique.

Découverte du milieu de la mare et du canal des français

Les élèves identifient les plantes caractéristiques des mares et des bords de rivières. Ils établissent une correspondance entre la mare et le canal et découvrent le saule têtard et ses différents usages.

Identification des espèces collectées et fabrication de papier

La journée se poursuit avec des jeux autour de la chaîne alimentaire, un atelier de fabrication de papier recyclé et des identifications d'espèces à l'aide d'une clé de détermination.

Balade ludique en forêt du Rhin

Le programme se conclut par une restitution et une évaluation des notions acquises pendant la semaine. C'est le moment d'apporter les dernières finitions aux bricolages nature.

Cycle 3 : Éléments des programmes

Compétence : décrire comment les êtres vivants se développent

- Comprendre les modifications subies par un être vivant
- Connaître les stades de développement

Compétence : expliquer l'origine de la matière organique

- Aborder les besoins des plantes vertes et des animaux
- Questionner 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
- Penser une exploitation et une utilisation raisonnées des ressources

Cycle 4 : Éléments des programmes

Compétence : relier les connaissances sur les risques liés aux activités humaines aux mesures de protection et d'adaptation

Compétence : réfléchir aux actions humaines et aux questions environnementales

- Proposer des argumentations sur les impacts générés par le rythme, la nature, 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

- Aborder le milieu et le mode de reproduction (oviparité, viviparité...)

Période : toute l'année (4 à 5 sessions prévues)
Durée : 4 jours (une semaine)
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, trousse et crayons de couleur
Tarif et réservation : 560€ pour les quatre journées

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

LES ÉCO-CITADINS DÉCOUVRENT LA BIODIVERSITÉ

Objectifs de l'animation

- Introduire les notions de biodiversité et de relations entre animaux et habitats
- Identifier nos besoins en énergie, les sources de production
- Prendre conscience des impacts sur l'environnement de nos modes de consommation et connaître ses 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
- Avoir 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 du programme

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

Cycle 3 : Éléments des programmes

Compétence : identifier les différentes sources d'énergie

- Aborder les notions d'énergie, d'être humain et de besoins
- Comprendre la notion d'énergie renouvelable
- Connaître quelques dispositifs visant à économiser la consommation d'énergie

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
- Distinguer les stades de développement

Compétence : expliquer l'origine de la matière organique

- Aborder les besoins des plantes vertes et des animaux
- Questionner 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
- Aménagements de l'espace par les humains face aux contraintes naturelles

Compétence : comprendre l'effet de serre

Cycle 4 : Éléments des programmes

Compétence : relier les connaissances sur les risques liés aux activités humaines aux mesures de protection et d'adaptation

Compétence : réfléchir aux actions humaines et aux questions environnementales

- Proposer des argumentations sur les impacts générés par le rythme, la nature, 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

- Aborder le milieu et le mode de reproduction (oviparité, viviparité...)

Période : automne ou printemps
Durée : quatre jours et demi
Lieu : au 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 appropriée à l'extérieur, repas du midi, trousse et crayons de couleur
Tarif et réservation : le tarif des quatre journées et demie varie de 665€ à 705€

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

NOS CLASSES S'ENGAGENT POUR LE CLIMAT

Objectifs de l'animation

- Sensibiliser au changement climatique et à notre impact quotidien (énergies, alimentation, consommation, habitat...)
- Prendre conscience du rôle de chacun dans la lutte contre le changement climatique (choix de consommation, gestion des déchets et des énergies...)
- 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...)
- Transmettre les actions réussies à grande échelle

Déroulement du programme

La classe participe à différentes journées d'animation. La première journée porte sur le climat et introduit la notion d'énergie. Elle a lieu à l'école. Les journées suivantes sont axées sur des thèmes spécifiques (eau, déchets, alimentation, agriculture et nature). 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 afin de réduire ou contourner cet impact. La classe peut choisir deux à cinq thèmes, ce qui représente deux à quatre journées et demie d'animation.

Ce cycle d'animation est proposé par SINE, Alter Alsace Énergies, Alsace Nature, la chambre de consommation et la LPO Alsace.

Cycle 3 : Éléments des programmes

Compétence : identifier les 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 : comprendre les besoins alimentaires de l'être humain

- Connaître l'origine des aliments consommés

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

Compétence : expliquer l'origine de la matière organique

- Aborder les besoins des plantes vertes et des animaux
- Questionner 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
- Penser une exploitation et une utilisation raisonnées des ressources

Compétence : comprendre l'effet de serre

Cycle 4 : Éléments des programmes

Compétence : expliquer quelques phénomènes climatiques

Compétence : réfléchir aux actions humaines et aux questions environnementales

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

Compétence : relier les connaissances sur les risques liés aux activités humaines aux mesures de protection et d'adaptation

Période : automne ou printemps
Durée : quatre jours et demi
Lieu : au 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 appropriée à l'extérieur, repas du midi, trousse et crayons de couleur
Tarif et réservation : tarif variable selon le nombre d'animations

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

ATLAS POUR LA BIODIVERSITÉ

Les sciences au service de la nature

Objectifs de l'animation

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

Déroulement du programme

1ère séance

Le matin

La première demi-journée permet de comprendre les sciences participatives et l'usage des données que les élèves vont collecter. Après à une sortie dans la cour de l'école, des protocoles sont sélectionnés en fonction de la faune et de la flore observées. Ces protocoles seront utiles lors de la séance suivante.

2ème séance

Le matin

Suite aux résultats de la première séance, un ou plusieurs protocoles de récolte de données (concernant les plantes, les oiseaux, les escargots, les vers de terre...) sont mis en place. Un temps de familiarisation et d'utilisation d'une clé de détermination ou d'une fiche de reconnaissance est octroyé en salle, puis une première session de récolte de données est réalisée dans la cour. À l'issue de cette séance, les premières informations collectées peuvent être déposées sur le site internet **Vigienature-ecole.fr** (l'enseignant doit avoir créé son compte sur le site en amont).

3ème séance

L'après-midi

Les protocoles choisis par la classe mènent à une mise en commun sur les espèces observées les plus redondantes. Cette dernière séance* est l'occasion de 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 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 du protocole de suivis.*

Éléments des programmes

Compétence : mieux habiter (habiter une métropole)
- Favoriser la place de la nature en ville
- La ville de demain

Compétence : enseignement moral et civique

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

Compétence : questionner le monde

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

Compétence : enseignement mathématique

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

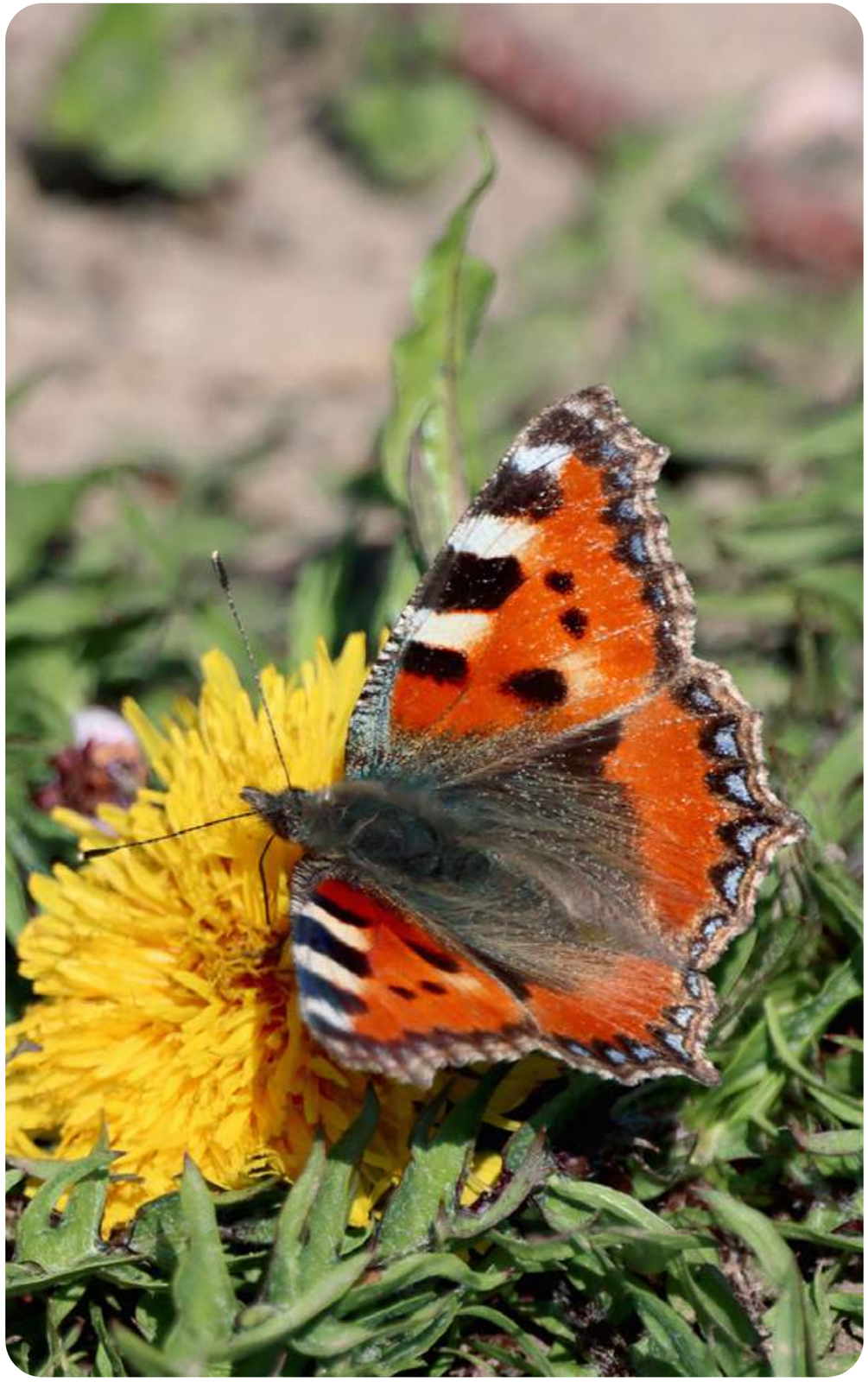
Compétence : identifier les enjeux liés à l'environnement

Compétence : classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer leur évolution

Période : toute l'année
Durée : une journée et demi
Lieu : au sein de l'école et dans ses environs
Horaires : de 9h à 16h, adaptables aux horaires de la classe
Équipement à prévoir : tenue appropriée à l'extérieur
Tarif et réservation : 300€

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 : comprendre les besoins alimentaires de l'être humain

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.

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

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 (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 : comprendre les besoins alimentaires de l'être humain

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

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

Compétence : coopérer et mutualiser

Compétence : questionner sa façon d'habiter une métropole et penser la ville de demain

Compétence : comprendre l'effet de serre

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
- Participer à des échanges dans des situations variées
- Enrichir son lexique

Compétence : éducation musicale
- Écouter, comparer et commenter

Compétence : éducation physique et sportive
- Développer sa motricité et construire un langage du corps

Compétence : enseignement moral et civique
- Cultiver sa sensibilité
- Cultiver son engagement
- Développer le sens de l'intérêt général

Compétence : enseignement artistique
- Relever les caractéristiques physiques des matériaux

Compétence : enseignement mathématique
- Chercher, modéliser, représenter, raisonner, calculer, communiquer

Compétence : le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent
- Mettre en évidence l'interdépendance des êtres vivants dans un réseau trophique

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 : 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 et mutualiser

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

- 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 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

Compétences : 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 : coopérer et mutualiser

Compétence : se repérer dans le temps et l'espace

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

Compétences : 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
- Identifier et caractériser les modifications subies par un organisme vivant au cours de sa vie

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 : prendre conscience que l'être humain a besoin d'énergie pour vivre, se chauffer, répondre à ses besoins...

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

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

Compétences : 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
- Identifier et caractériser les modifications subies par un organisme vivant au cours de sa vie

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 : prendre conscience que l'être humain a besoin d'énergie pour vivre, se chauffer, répondre à ses besoins...

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

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*

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 : 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

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 : coopérer et mutualiser

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

Compétence : favoriser la place de la nature en ville, mieux l'habiter

Compétence : penser la ville de demain

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*

POLLINISATEURS ET COMPAGNIE

Quand les fleurs se transforment en théâtre aux nombreux acteurs

Objectifs de l'animation

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

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'aprofondir 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 : 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

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 : coopérer et mutualiser

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

Compétence : favoriser la place de la nature en ville, mieux l'habiter

Compétence : penser la ville de demain

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 : 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

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 : coopérer et mutualiser

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

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.

TOUS À TABLE POUR LE CLIMAT

Ça chauffe dans notre assiette

Objectifs de l'animation

- 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 en accord et 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 de la journée

Le matin

La journée commence par une discussion autour de l'idée d'un « goûter durable ». Puis, la classe est divisée en deux groupes. Chaque groupe, en alternance, réalise un atelier de confection d'un goûter durable et participe à 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. L'après midi est dédiée à une découverte de la biodiversité en ville suivie d'un débat.

Après la sortie

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

Cycle 3 : Éléments des programmes

Compétence : identifier les différentes sources d'énergie

- Comprendre l'énergie, l'être humain et ses besoins
- Aborder la notion d'énergie renouvelable
- Penser des dispositifs visant à économiser sa consommation d'énergie

Compétence : comprendre les besoins alimentaires de l'être humain

- Connaître l'origine des aliments consommés

Compétence : expliquer l'origine de la matière organique

- Aborder les besoins des plantes vertes et des animaux
- Questionner 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
- Penser une exploitation et une utilisation raisonnées des ressources

Compétence : comprendre 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…

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

Compétence : s'interroger sur les actions humaines et les questions environnementales

- Expliquer comment une activité humaine peut modifier l'organisation et le fonctionnement des écosystèmes en lien avec quelques questions environnementales globales
- Argumenter autour des impacts générés par le rythme, la nature, l'importance et la variabilité des actions de l'être humain sur l'environnement

Période : toute l'année
Durée : une journée (possibilité d'ajouter une demi-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 appropriée à l'extérieur, repas du midi
Tarif et réservation : 165€ par journée d'animation, 295€ avec la demi-journée en plus

La réservation et la confirmation de votre venue sont obligatoires.

L'EAU DANS LE PAYSAGE

La nappe phréatique et la forêt du Rhin

Objectifs de l'animation

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

Déroulement de la journée

Le matin

La journée débute par une sortie terrain. Elle permet de découvrir les différents milieux humides riches et variés de la forêt rhénane.

L'après-midi

La suite de la journée se déroule au CINE de 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.

Éléments 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

- Identifier et caractériser les modifications subies par un organisme vivant au cours de sa vie

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 : coopérer et mutualiser

Compétence : classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer leur évolution

Période : toute l'année
Durée : une journée, une journée et demi ou deux journées
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*

ÇA CHAUFFE POUR LA NATURE
Changement climatique et biodiversité

Objectifs de l'animation

- Débattre des notions de nature, biodiversité et dérèglement climatique
- Sensibiliser et s'informer sur les principaux types d'impacts du dérèglement climatique sur la biodiversité
- Favoriser un changement des modes d'entretien des espaces naturels de l'école cohérents avec la protection de la nature
- Comprendre la photosynthèse
- Penser 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 de la journée

Le matin

Un débat autour des notions de nature, de biodiversité et de dérèglement climatique, s'appuyant sur les représentations initiales des enfants, ouvrira la journée. La classe pourra ensuite profiter d'une balade en forêt pour jouer, observer et découvrir les bienfaits des arbres pour la biodiversité.

L'après-midi

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

Cycle 3 : Éléments des programmes

Compétence : identifier les différentes sources d'énergie

- Comprendre l'énergie, l'être humain et ses besoins
- Aborder la notion d'énergie renouvelable
- Penser des dispositifs visant à économiser sa consommation d'énergie

Compétence : comprendre les besoins alimentaires de l'être humain

- Connaître l'origine des aliments consommés

Compétence : expliquer l'origine de la matière organique

- Aborder les besoins des plantes vertes et des animaux
- Questionner 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
- Penser une exploitation et une utilisation raisonnées des ressources

Compétence : comprendre 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…

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

Compétence : s'interroger sur les actions humaines et les questions environnementales

- Expliquer comment une activité humaine peut modifier l'organisation et le fonctionnement des écosystèmes en lien avec quelques questions environnementales globales
- Argumenter autour des impacts générés par le rythme, la nature, l'importance et la variabilité des actions de l'être humain sur l'environnement

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 : 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