Catalogue des animations en « Classe Verte »

Primaires et collèges cycles 2,3,4

1 **1/ Pêche à l'épuisette :**
Lieu : Bord de mer/bord de lagune

2 **2/ Des algues à la pelle :**
Lieu : Plage

3 **3/ Échouées sur la plage :**
Lieu : plage, bord de lagune

4 **4/ Nos amis les petites bêtes :**
Lieu : extérieur végétalisé

5 **5/ Oiseaux de zone Humide :**
Lieu : Bord de lagune, bord de mer

6 **6/ Des plantes aux racines salées**
Lieu : Bord de lagune, bord de mer

7 **7/ Paysage, quelle vue ! Quelle histoire ?**
Lieu : Plage, ou point de vue en hauteur

Animations Accompagnées d'un livret pédagogique

8/ Autres animations possibles sur mesure :

- Mélange possible entre les fiches du catalogue (ex: oiseaux + plantes racines salées)
- Eau : distribution, assainissement économie, cycles, gestion de l'eau pluviale, …
  —> Animation chasse au trésor sur l'eau de pluie
- Déchets : impacts, tri, recyclage, gestion, compost …
- Énergie : comprendre l'énergie, sources d'énergies, énergies renouvelables , économies d'énergie, …
- Toutes autres demandes particulières en lien avec l'environnement et le Développement Durable

Tarif : 185 € la 1/2 journée

Contact :
Mail : emilie.azais@ardam.fr
Tel standard : 04.67.51.00.53
Tel pôle animation : 04.48.20.26.35

ARDAM, Bât 1—Ecosite
Chemin de la Prade, 34140 MEZE
www.ardam.org

Pêche à l'épuisette

En mer ou en lagune, beaucoup d'animaux logent dans différents milieux au bord de l'eau. Partons à la recherche des animaux marins les pieds dans l'eau. Apprenons à mieux connaître ces animaux et à les manipuler avec précaution.

Approche : Ludique, scientifique

Format d'intervention

Demi-journée ou intégré dans un projet sur plusieurs séances

Méthode(s) pédagogique(s)

Immersion active

Public(s)

Groupes scolaires ou extra-scolaires, adaptation au niveau

Lieu(x)

Extérieur

1* : Lieu bien précis

Les objectifs généraux

- Découvrir la faune sous marine
- Aborder la classification animale
- Manipuler les animaux marins avec précaution
- Être sensible a la vie sous marine

Séquences possibles pour déroulé

- Jeu formation des lagunes
- Consignes de pêche
- Activité de pêche à l'épuisette
- Musée des animaux
- Recherche scientifique sur nom, groupe et mode de vie de l'animal

Animation accompagnée d'un livret pédagogique

Nécessité de s'équiper d'une paire de chaussures pour aller dans l'eau (chaussures d'eau, vieilles baskets).

Pas de bottes

Épuisettes et seaux fournis

1

Des algues à la pelle !

Une grande diversité d'algues peuple la lagune de Thau et s'y dépose sur les bords... Vert, Brun, Rouge, Pourquoi ces couleurs ? Comment les reconnaitre ? Apprenons un peu plus sur ces végétaux gluants.

Approches : Ludique, scientifique

Format d'intervention

Demi-journée ou intégré dans un projet sur plusieurs séances

Méthode(s) Pédagogique(s)

Interrogative, Inductive, active

Public(s)

Groupes scolaires ou extra-scolaires, adaptation au niveau

Lieu(x)

Extérieur

Animation accompagnée d'un livret pédagogique

Les objectifs généraux

- Découvrir des différentes algues de la lagune de Thau
- Appréhender la différence entre une plante aquatique et une algue
- Apprendre à observer à la Loupe
- Identifier un fragment d'algue
- Décrire par des mots ce que l'on ressent
- Réaliser un dessin scientifique

Séquences possibles pour déroulé

- Lecture de paysage
- Présentation de la lagune de Thau et de ses végétaux sous marins
- Récolte, Observation, toucher d'algue, identification
- Réalisation d'une fiche d'identité de l'algue
- Présentation des différences entre algues et Plantes Aquatiques
- Expériences sur les différentes couleurs des algues.

Échouées sur la plage

Mais que font ces laisses sur la plage ? Mais déjà, qu'est ce que c'est les laisses de lagune ? Quelles histoires peuvent elles raconter ? D'où vient le sable ? Différencions ces types de laisses et observons attentivement le sable.

Approches : Ludique, scientifique, artistique

Format d'intervention

Demi-journée ou intégré dans un projet sur plusieurs séances

Méthode(s) Pédagogique(s)

Interrogative, et active

Public(s)

Groupes scolaires ou extra-scolaires adaptation au niveau

Lieu(x)

Extérieur

Animation accompagnée d'un livret pédagogique

Les objectifs généraux

- Définir ce qu'est une laisse de mer
- Différencier les origines de ces laisses (Cycle 2 : origine animale, végétale, minérale, anthropique / cycle 1 : origine naturelle et pas naturelle en fonction du niveau)
- Identifier certaines laisses
- Comprendre le mode de vie de ces animaux
- Réaliser une œuvre artistique

Séquences possibles pour déroulé

- Jeu formation des lagunes (si lagune)
- Présentation de laisse de mer
- Récolte de laisse de mer
- Tri des laisses (par le biais d'une œuvre artistique éphémère) ou tri des laisses de mer en activité physique
- Identification de laisses de mer
- Histoire de Granit le Grain de sable
- Histoire de Bernard l'Ermite
- Imagine la vie d'une laisse de mer avant d'être échouée
- Jeu boîte à toucher
- Réalisation d'une palette souvenir

ardam
Association Ressources et Développement des Activités et Métiers de l'environnement

Nos amis les petites bêtes

La végétation, un élément primordial pour un paysage de pleine nature : des arbres, des arbustes, des buissons et des plantes. Mais ça grouille la dedans ! Qui s'y cache ? Partons à la découverte de ces nombreuses petites bêtes qui donnent vie à ce paysage.

Approches : Ludique, scientifique, Immersive, imaginaire

Format d'intervention

Demi-journée ou intégré dans un projet sur plusieurs séances

Méthode(s) Pédagogique(s)

Inductive, active

Public(s)

Groupes scolaires ou extra-scolaires, adaptation au niveau

Lieu(x)

Extérieur

Animation accompagnée d'un livret pédagogique

Les objectifs généraux

- Reconnaître les Arthropodes
- Différencier les insectes des autres classes d'Arthropodes
- Identifier un ou plusieurs animaux
- Savoir manipuler des animaux avec précaution
- Savoir le rôle de certains insectes dans la nature

Séquences possibles pour déroulé

- Lecture de paysage
- Jeu du cycle de la plante
- Course de relais des arthropodes
- Prélèvement des arthropodes dans la nature
- Identification des arthropodes et recherches
- Balade imaginaire d'un insecte
- Á la recherche d'une mue de cigale (en fonction du milieu)

Oiseaux de zones humides

Pia pia pia, cui cui cui, brr brr brr, quels sont ces sons ? Ceux des oiseaux ! Qui sont ils ? Que font ils en bord de mer ou de lagune ? Pourquoi viennent ils au printemps et en été pour certains ? Apprenons à les observer et à mieux les connaître lors d'une balade ludique en zone humide.

Approches : Ludique, scientifique

Format d'intervention

Demi-journée ou intégré dans un projet sur plusieurs séances

Méthode(s) Pédagogique(s)

Interrogative, Inductive

Public(s)

Groupes scolaires ou extra-scolaires, adaptation au niveau

Lieu(x)

Extérieur

Animation accompagnée d'un livret pédagogique

Les objectifs généraux

- Découvrir une zone humide
- Identifier un ou plusieurs oiseaux à l'aide d'une paire de jumelles
- Comprendre le mode de vie d'un oiseau en zone humide
- Être sensible à sa présence et sa fragilité.

Séquences possibles pour déroulé

- Présentation de zone humide et mesures de protection des oiseaux
- Initiation à l'observation avec des jumelles
- Jeu des jumelles (familiarisation à la description et identification des oiseaux)
- Observation directe avec paires de jumelles et longue vue
- Jeu bec et alimentation des oiseaux
- Jeu de mode de vie des oiseaux du littoral (morphologie, alimentation, reproduction)

Des plantes aux racines salées

Les pieds dans l'eau salée, ces plantes sont bel et bien présentes, mais comment font elles ? Lors d'une balade ludique, identifions ces différentes plantes de la « Sansouïre », et voyons ensemble comment elles s'adaptent au sel. Quels rôles jouent elles dans cet espace ?

Approches : Ludique, scientifique

Format d'intervention

Demi-journée ou intégré dans un projet sur plusieurs séances

Méthode(s) Pédagogique(s)

Interrogative, Inductive, active

Public(s)

Groupes scolaires ou extra-scolaires, adaptation au niveau

Lieu(x)

Extérieur

Animation accompagnée d'un livret pédagogique

Les objectifs généraux

- Découvrir une zone humide
- Apprendre à observer les plantes
- Identifier 4 plantes de la sansouïre
- Comprendre le rôle de ces plantes en lien avec les zones humides

Séquences possibles pour déroulé

- Présentation de la sansouïre et mesures de protection des plantes
- Recherche et identification de flore de la sansouïre
- Questionnement et discussion sur les adaptations.
- Activité d'identification d'autres espèces de plantes de zones humides

Paysage, quelle vue ! Quelle histoire ?

Paysage Lagune de Thau, comment s'est il formé ? Qu'est ce que nous voyons autour de nous, comment se fait-il que ce soit là ? Depuis combien de temps ? Est-ce que c'est joli, pourquoi c'est joli ? Découvrons ensemble une histoire de paysage de manière ludique.

Approches : Ludique, Immersive, imaginaire

Format d'intervention

Demi-journée ou intégré dans un projet sur plusieurs séances

Méthode(s) pédagogique(s)

Inductive, active

Public(s)

Groupes scolaires ou extra-scolaires, adaptation au niveau

Lieu(x)

Extérieur

Animation accompagnée d'un livret pédagogique

Les objectifs généraux

- Être sensible au paysage que nous voyons
- Apprendre les points cardinaux
- Comprendre la formation des lagunes
- Situer les points cardinaux sur un dessin
- Susciter l'intérêt à la préservation d'un paysage
- Comprendre la subjectivité des goûts

Séquences possibles pour déroulé

- Dessin mémoire, dessin binôme
- Anecdotes histoire géologique du paysage
- Jeu formation des lagunes, Expérience formation des lagunes
- Utilisation de boussole et situer les points cardinaux sur son paysage
- Jeu du beau et du laid
- Jeu du mime
- Imaginer le paysage changé

La lagune et le littoral dans tous ses états

Le littoral, qu'est ce que c'est ? Quels phénomènes pouvons nous rencontrer avec la mer ? Et la lagune, paysage riche de nature et de tant d'autre choses. Mais… depuis quand elle est ici ? Par quoi elle a été créée, par quels moyens ? Jeux et expériences vous aideront à répondre à ces questions.

Approches : Ludique, Expérimentale, imaginaire

Format d'intervention

Demi-journée ou intégré dans un projet sur plusieurs séances

Méthode(s) Pédagogique(s)

Participative, active

Public(s)

Groupes scolaires du CE2 et cycle 3 ou à partir de 8 ans en loisir

Lieu(x)

Intérieur

Animation accompagnée d'un livret pédagogique

Les objectifs généraux

- Appréhender la définition d'un trait de côte et d'un littoral
- Apprendre les points cardinaux et les positionner sur une carte
- Comprendre que le littoral évolue
- Matérialiser la création d'une lagune
- Pouvoir décrire la formation des lagunes
- Avoir des notions sur la sédimentation

Séquences possibles pour déroulé

- Jeu formation des lagunes, histoire de la lagune
- Marche expressive de Granit le grain de sable
- Reconnaître un trait de côte
- Expérience sur la formation des lagunes
- Expérience sur les mouvements de l'eau en Mer
- Imaginer le paysage changé

La lagune et le littoral dans tous ses états

Le littoral, qu'est ce que c'est ? Quels phénomènes pouvons nous rencontrer avec la mer ? Et la lagune, paysage riche de nature et de tant d'autre choses. Mais… depuis quand elle est ici ? Par quoi elle a été créée, par quels moyens ? Jeux et expériences vous aideront à répondre à ces questions.

Approches : Ludique, Expérimentale, imaginaire

Format d'intervention

Demi-journée ou intégré dans un projet sur plusieurs séances

Méthode(s) Pédagogique(s)

Participative, active

Public(s)

Groupes scolaires du CE2 et cycle 3 ou à partir de 8 ans en loisir

Lieu(x)

Intérieur

Animation accompagnée d'un livret pédagogique

Les objectifs généraux

- Appréhender la définition d'un trait de côte et d'un littoral
- Apprendre les points cardinaux et les positionner sur une carte
- Comprendre que le littoral évolue
- Matérialiser la création d'une lagune
- Pouvoir décrire la formation des lagunes
- Avoir des notions sur la sédimentation

Séquences possibles pour déroulé

- Jeu formation des lagunes, histoire de la lagune
- Marche expressive de Granit le grain de sable
- Reconnaître un trait de côte
- Expérience sur la formation des lagunes
- Expérience sur les mouvements de l'eau en Mer
- Imaginer le paysage changé