

ANIMATIONS NATURE

CATALOGUE DES ANIMATIONS NATURE EDUCATION A L'ENVIRONNEMENT

Publics scolaires et séjours de vacances



GRANDEUR
NATURE

Apprendre avec la nature, pas seulement sur la nature

À Grandeur Nature, nous croyons que l'éducation à l'environnement est bien plus qu'une simple découverte : c'est une expérience vivante, une rencontre avec le monde qui nous entoure.

Apprendre à être dans la nature, à l'observer, la ressentir et la comprendre, c'est apprendre à se connaître soi-même. C'est aussi développer cette curiosité et cet esprit critique indispensables pour saisir les grands enjeux d'aujourd'hui.

Ici, l'enfant – comme l'adulte ! – est acteur de son apprentissage. Nous l'accompagnons pas à pas, en lui donnant les clés et les outils pour explorer, expérimenter et découvrir par lui-même. Et quel meilleur terrain de jeu que la nature ? L'immersion en plein air favorise l'autonomie, l'observation et la compréhension profonde de l'environnement.

Nos éducateurs / éducatrices, diplômé(e)s du BPJEPS Éducation à l'Environnement et au Développement Durable, partagent cette approche avec enthousiasme.

Installée au cœur d'un cadre exceptionnel, notre base de plein air offre une richesse naturelle, historique et humaine unique : un véritable laboratoire à ciel ouvert pour une approche pluridisciplinaire et sensorielle.

Au fil des années, nous avons tissé un réseau de partenaires locaux – associations, artisans, éleveurs, agriculteurs... – qui viennent partager leur savoir-faire et leur passion. Ensemble nous créons des moments d'échange authentiques entre découverte, apprentissage et plaisir.

Chaque séjour se construit avec vous, pour répondre à vos envies et à votre projet pédagogique.

Ce catalogue présente plusieurs activités autour de l'éducation à l'environnement mais ces propositions ne sont pas exhaustives et nous pouvons adapter d'autres suggestions en fonction de vos attentes ou de votre projet.

“La Nature nous a donné deux yeux, deux oreilles, et une langue, afin de nous apprendre qu'il nous faut beaucoup observer et écouter, et peu parler”



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir la vie des ânes et leur histoire à travers les siècles

Développer un lien de confiance avec l'animal

APPROCHES

Ludique, technique, historique, sportive

CONNAISSANCES

Les régourdières, colporteurs sur le chemin de la Régordane, voyageaient du bas Languedoc jusqu'au Puy en Velay avec leurs ânes et mulets, chargés de sel, d'étoffes et de vin. Ils redescendaient chargés de blés, de lentilles et de dentelles.

Villefort, Pourcharesses, la Garde Guérin et ses alentours (haut lieu de passage sur le chemin de la Régordane) offrent de belles randonnées et témoignent des activités humaines du Moyen-Âge jusqu'à la Renaissance.

Les ânes, animaux très robustes s'adaptant à tout type de climat, sont originaires d'Egypte. Ce sont des équidés de la branche asine comme les zèbres et sont cousins avec les chevaux.

Ce sont des animaux très sensibles qui ont besoin d'être en confiance pour avancer et peuvent faire preuve de beaucoup d'humour...

MATÉRIEL SPÉCIFIQUE

Chaussures de randonnée
Bâts, casques
Matériels de pansage
Planche anatomique

DÉROULEMENT

1 - Préparation des ânes

Consignes de sécurités et attitudes préventives autour des ânes.

Prise de contact entre les ânes et le groupe.

Description des différentes brosses de pansage et leur utilisation pratique.

Nous formons 2 groupes de 4 personnes (un groupe pour chaque âne) pour que les enfants passent au brossage.

A l'aide des cure-pieds, nous nettoyons les sabots puis nous terminons par installer les bâts de portage.

2 - Anatomie et matériel

A l'aide de planches anatomiques, nous décrivons les différentes parties du corps de l'âne ainsi que le matériel utilisé, le bât et les licols.

3 - Petite randonnée

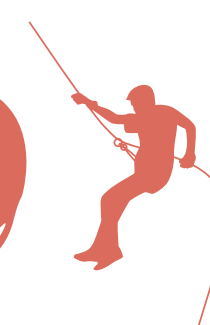
C'est parti pour 2 heures de balade au rythme des ânes. Les enfants apprennent à les tenir à la longe en adoptant une attitude douce et ferme à la fois.

La randonnée est propice à la découverte de l'histoire et du patrimoine de la région.

4 - Retour au point de départ

Nous "débâtons" les ânes, pansage et câlin avant de les remettre au pré.

Avec une APN ?



Cette animation peut se combiner à la journée avec une activité escalade à la Garde-Guérin.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Adopter un comportement éthique et responsable

Chercher, concevoir, créer, cuisiner

APPROCHES

Ludique, sensorielle, naturaliste, créative



CONNAISSANCES

Les plantes sauvages sont une des bases de notre alimentation et de notre médecine. Nous nous sommes éloignés de celles-ci depuis l'industrialisation et la culture intensive.

Pour la cueillette sauvage, il est important de connaître les règles de base que nous allons découvrir de manière ludique :

- Connaître véritablement la plante que l'on cueille
- Pas de cueillette en zone urbaine ou péri-urbaine et loin de toute présence d'animaux d'élevage.
- La règle "fantôme" est importante à connaître : on cueille seulement ce dont nous avons besoin afin de laisser les autres plantes en vie et qu'elles puissent se reproduire.
- On cueille avec des ciseaux afin de ne pas abîmer la plante.
- On rince abondamment la cueillette avec une eau vinaigrée

MATÉRIEL SPÉCIFIQUE

Livret de recette
Clé d'identification
Outils de cueillette
Balance culinaire

DÉROULEMENT

1 - Jeu de carte : règles d'or de la cueillette et plantes locales

Sur le principe du "memory", chaque participant doit retrouver son double.

Une fois que chacun a trouvé son double, nous décrivons le contenu des cartes (règles d'or et plantes). Nous abordons et échangeons sur différents sujets comme l'alimentation, l'agriculture, la médecine... Les thématiques sont ouvertes.

2 - Cueillette en balade

Chaque binôme devient garant de sa plante ou de sa règle d'or !

La mission : vérifier le lieu de la cueillette et la plante sauvage. Après validation du groupe, nous récoltons.

Le temps de la balade, nous pouvons identifier différents arbres et plantes typiques des Cévennes.

3 - Atelier cuisine

Bien rincer les plantes avec de l'eau vinaigrée. Il existe mille et une façons de cuisiner les plantes sauvages : pizza, chapati, tzatziki, cookies (à la châtaigne)... Nous décidons ensemble des petits plats à cuisiner.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir la biodiversité d'une forêt de hêtres sur le Mont Lozère

Comprendre les étapes de la formation d'une tourbière.

APPROCHES

Ludique, sportive, sensorielle, scientifique, naturaliste

CONNAISSANCES

Le hêtre est une essence bio indicatrice d'un climat tempéré humide. Les forestiers pratiquent de longue date la sylviculture pour produire du bois de futaie principalement destiné à l'ameublement.

Le hêtre est également utilisé comme bois de chauffage.

Le rôle des mycorhizes (symbiose entre un champignon et les racines de l'arbre) est considérable. Elles dissolvent les minéraux et rendent accessible le phosphore pour la survie des arbres.

Le réseau mycellium sert également de moyen de communication entre les arbres.

Une tourbière est une zone humide colonisée par la végétation dans un milieu saturé en eau.

On y trouve la tourbe, une matière végétale fossile pauvre en oxygène où la décomposition des matières organiques est ralentie. Cela crée un écosystème très spécifique. On y trouve par exemple la droséra, une petite plante insectivore.

MATÉRIEL SPECIFIQUE

Appeaux
Jumelles
Boîte loupe



DÉROULEMENT

Marche immersive

Petite randonnée immersive dans la hêtraie du Mas de la Barque, sur le Mont Lozère, ponctuée d'ateliers découvertes qui nous révèlent certains des secrets du Parc National. Nous nous fauflons entre les gros rochers de granite, le long d'une rivière ou encore plus haut pour voir encore plus loin !

1 - Atelier : les oiseaux

Ici habitent des petits et de très grands oiseaux. Nous constituons des équipes afin de découvrir leurs spécificités et leurs chants (grâce aux appeaux). Chaque équipe restitue ses découvertes aux autres.

2 - Atelier : les jumelles

Nous faisons un petit détour pour prendre de la hauteur vers un point de vue remarquable. C'est l'occasion d'apprendre à utiliser des jumelles de façon ludique. Lecture de paysage possible.

3 - Atelier : les petites bêtes du sol

Après s'être intéressé à ce qui se trouve au dessus de nos têtes, nous cherchons ce qui se trouve sous nos pieds : la faune du sol. Celle qui se trouve en surface puis à 3 cm et à 10 cm. Après l'observation et l'identification, nous découvrons leurs rôles.

4 - Atelier : fabrication d'un moulin à eau

Avec des bouchons, des pics à brochettes et un peu de bricolage, nous testons nos moulins dans la petite rivière.

5 - Atelier : la tourbière

Nous nous arrêtons devant un écosystème fascinant : la tourbière. Afin d'en comprendre sa formation, nous faisons une expérience sur place et découvrons son histoire.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Expérimenter, produire, créer grâce à la nature

Découvrir différentes essences d'arbres

APPROCHES

Sensible, artistique, créative

CONNAISSANCES

Le dessin a toujours eu une place importante : il permet de s'exprimer, d'échanger, de garder une trace.

Le fusain est réalisé selon la même technique que le faisaient les charbonniers pour le charbon de bois, c'est à dire à l'étouffée avec des branches vertes de fusain d'Europe, de noisetier ou de saule.

Le tanin (que l'on retrouve aussi dans le vin) est naturellement présent dans la plupart des végétaux et sert de défense contre les herbivores (goût âpre et effet râpeux sur la langue). C'est également un antiparasitaire. Il a la particularité de noircir au contact du fer. Nous utilisons aussi le tanin pour la fabrication du cuir. Nous pouvons observer ce noircissement par exemple avec une boucle de ceinture au contact du cuir.

MATÉRIEL SPÉCIFIQUE

Sulfate de fer
Clé d'identification
Tissu, miroir, pinceau, maillets
Brasero



DÉROULEMENT

1 - Atelier : immersion

Jeux sensoriels pour découvrir le lieu :

Le photographe de la nature découvre avec ses yeux

Le mal-voyant découvre avec ses mains

Le parfumeur découvre avec son nez

Puis à l'aide d'un miroir placé sous le nez et dirigé vers le haut, les participants observent la canopée.

2 - Atelier : bataille de feuilles

2 équipes partent récolter un maximum de feuilles différentes. Chaque équipe a une clef de détermination des feuilles d'arbres.

A tour de rôle, une équipe présente une feuille, la nomme, si l'équipe adverse possède la même, c'est égalité. S'il ne la possède pas, c'est un point marqué.

3 - Atelier : impressions et peintures végétales

Entre deux morceaux de tissu en coton blanc, on frappe au maillet nos feuilles récoltées jusqu'à ce que la feuille s'imprime sur le tissu : c'est le tanin.

Il suffit de peindre avec le sulfate de fer et d'observer la magie s'opérer.

Grâce à une recette secrète, nous fabriquons de la peinture végétale en fonction des éléments présents.

4 - Atelier : le fusain

Nous récoltons de jeunes rameaux de fusains de noisetiers ou de saules. Nous les mettons dans une boîte de conserve et couvrons d'un couvercle en aluminium. Nous plaçons la boîte de conserve sur du feu. Une fois carbonisés et refroidis, nous utilisons les morceaux de "fusain" pour dessiner ou se maquiller.

Option : création de carte postale végétale en fonction du temps restant.



Avec une APN ?

Cette animation peut se combiner à la journée avec une activité canoë sur le lac, escalade ou grimpe d'arbre.





OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir la faune et la flore d'une forêt cévenole

Explorer, écouter, sensibiliser

APPROCHES

Ludique, sportive, sensorielle, scientifique, naturaliste

CONNAISSANCES

Comment pouvons-nous prendre soin et protéger les écosystèmes ?

En apprenant à les connaître et plus précisément celui où nous nous trouvons actuellement.

Tout ici est relié, les éléments et les espèces interagissent pour vivre ensemble.

C'est un écosystème qui s'est développé depuis l'abandon de la castanéiculture (culture de la châtaigne).

L'orvet, malgré son apparence de serpent n'en est pas un, c'est bel et bien un lézard !

Le pic épeiche a une longue langue qui lui protège le cerveau lorsqu'il creuse dans le tronc des arbres.

La racine de raiponce a un bon goût de noisette et se nourrit du microbiote du sol constitué des mêmes bactéries que notre intestin...

MATÉRIEL SPÉCIFIQUE

Clé d'identification
Carte sonore, boîte loupe
Plan, photos



DÉROULEMENT

1 - Entrée dans la forêt :

Posons-nous, fermons les yeux et écoutons ce qui se passe tout autour de nous.

Utilisation d'une carte sonore qui permet de positionner les sons entendus.

2 - Atelier : sur la piste de l'écosystème

Dans un premier temps les participants découvrent la carte et les limites du terrain.

Par équipe de 2, ils vont déambuler dans la forêt afin d'identifier balises après balises l'être vivant qu'ils ont dans leurs mains.

Pour chaque animal et arbre, il y a des questions et des apprentissages.

3 - Atelier de la toile de vie

Nous prenons le temps de découvrir l'interdépendance des êtres et des éléments d'un écosystème. Nous matérialisons les liens entre chaque espèce grâce à la "laine de vie", jusqu'à ce qu'ils soient tous reliés.

Tirons un peu sur nos liens, pour sentir les besoins des uns et des autres pour vivre.

Et que se passe-t-il si un des être disparaît ? Peu à peu, chaque être vivant est impacté par cette perte.

Echange et discussion sur les conséquences du déséquilibre.

4 - Atelier rivière : (optionnel selon le temps restant)

Temps d'exploration de la faune de la rivière.

Avec une APN ?



Cette animation peut se combiner à la journée avec une activité grimpe d'arbre

FRESQUE DE LA BIODIVERSITÉ

JEU, CURIOSITÉ, VISION GLOBALE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Comprendre la biodiversité, ce qu'elle permet, ses principaux mécanismes

S'approprier le sujet grâce à des réflexions qui nous relient au reste du vivant

Réfléchir sur des actions à mettre en place à l'école, chez soi, dans son assiette...

APPROCHES

Ludique et pragmatique

CONNAISSANCES

Aujourd'hui, un million d'espèces animales et végétales sur un total estimé à 8 millions pourraient disparaître de la terre dans les prochaines décennies si aucune mesure n'est prise pour freiner l'érosion de la biodiversité.

En France, 14% des espèces de mammifères, 24% des reptiles, 23% des amphibiens, 32% des oiseaux nicheurs, 19% des poissons d'eau douce, 28 % des crustacés d'eau douce, 15% des espèces d'orchidées, seraient menacées de disparition.

La fresque de la biodiversité est un outil civique permettant à chacun, individuellement ou collectivement, de prendre conscience de la situation et pourquoi pas d'influencer les décisions et instances publiques pour que des mesures efficaces soient prises, en faveur de la préservation du vivant.

MATÉRIEL SPÉCIFIQUE

Jeu de cartes
recto/verso : image et texte
Feuille 2mx1m
Feutres, crayons, marqueurs



DÉROULEMENT

1 - Brise glace : 5mn

Présenter son animal préféré sous forme de mime

2 - "Apéro" écosystème : 20mn

Faire comprendre le fonctionnement d'un écosystème, et voir ensuite comment une perturbation peut le déstabiliser.

3 - La fresque : 60mn

Faire comprendre la complexité de la biodiversité et l'impact des activités humaines sur celle-ci.

La fresque est divisée en 5 lots d'images. Chaque lot permet de raconter une histoire et d'ajouter une brique de complexité à la biodiversité. A la fin, les participants ont une vue globale de la fresque (chaque lot d'images aura été placé de manière à raconter une histoire).

4 - Partie créative + restitution + tour des émotions + debriefing : 35 mn

S'approprier la fresque, lui donner un titre, raconter son histoire, donner des exemples d'actions déjà réalisées ou envisagées, collectives ou individuelles, afin de réduire l'érosion de la biodiversité.



Fresque
de la
Biodiversité

JEU DE PISTE

A LA DECOUVERTE DE LA GARDE GUERIN



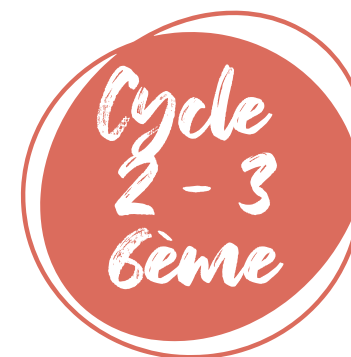
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Se repérer dans le temps et dans l'espace

Utiliser différents vocabulaires

APPROCHES

Ludique et historique



DÉROULEMENT

Cycle 2

Le jeu de piste se déroule sous forme de rallye photo.

Par groupe de 4-5, les enfants deviennent des chevaliers et chevalereses pour découvrir ce légendaire village.

Chaque groupe reçoit une feuille de route, un plan quadrillé et une série de photos. Ils doivent rechercher 7 lieux emblématiques dans le village en suivant les indications de la feuille de route.

Nous restituons les trouvailles de chacun en grand groupe en y apportant des compléments historiques.

Cycle 3 et 6ème

Même formule que pour le cycle 2, à la différence que les groupes partent avec un carnet de route à compléter directement sur chaque lieu. Le contenu y est plus important.

Restitution en grand groupe et complément historique.

Possibilité de monter en haut de la tour pour un point de vue remarquable, une lecture de paysage

CONNAISSANCES

L'implantation du village fortifié de la Garde Guérin sur le chemin de la Régordane date du 12ème siècle.

Lieu de passage des hommes, des animaux et des marchandises, la Garde Guérin fut possédée en "coseigneurie" jusqu'au 16ème siècle par les Chevaliers Pariers.

Construite au 12ème siècle, la tour offre une vue panoramique sur toute la contrée.

Le château a été construit entre 1569 et 1594 par la famille Morangiès, détruit par un incendie en 1722 puis laissé à l'abandon.

Ce jeu de piste permet de découvrir la vie de ce village classé au patrimoine mondial de l'UNESCO et d'approfondir un vocabulaire spécifique au moyen-âge (pareries, pan du roi, mâchicoulis, clocher à peigne...)

MATÉRIEL SPECIFIQUE

Carnet de jeu de piste

Photos

Plan du village

Avec une APN ?



Cette animation peut se combiner à la journée avec une activité escalade à la Garde-Guérin.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

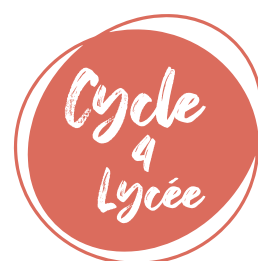
Découvrir et s'approprier une carte IGN

Randonner par petit groupe en autonomie

Rencontrer un paysage de montagne

APPROCHES

Sportive, technique, immersive



DÉROULEMENT

1 - Atelier : la base de l'orientation

3 ateliers tournants pour découvrir les secrets d'une carte IGN et comprendre sa lecture.

- Légende et courbes de niveau
- Distances
- Boussole

2 - Atelier : cache ta balise

Par petits groupes, les enfants créent un parcours pour y cacher des balises. Chaque groupe partira à la recherche des balises des autres.

Pique-nique

3 - Atelier : préparation de la randonnée autonome

Création des groupes de randonneurs et randonneuses, qui créent et décrivent en détail leur parcours pour se rendre au pic Cassini. Lorsque le parcours est validé...

4 - Atelier : randonnée en autonomie

...les groupes partent en décalage, chacun munit d'un talkie-walkie afin d'être toujours en contact, avec l'animateur.ice et les enseignant.es, si besoin.

*Un.e enseignant.e se trouve à l'arrivée pour accueillir les groupes et un.e autre sur le col de l'Aigle (lieu de passage obligatoire). L'animateur.ices EEDD est au départ des groupes et prends le rôle de serre fil.

CONNAISSANCES

Cassini

Le pic doit son nom à la famille Cassini, une lignée de quatre générations de savants qui ont établi une carte précise du royaume de France au 18eme siècle.

La hêtraie sapinière

Il s'agit d'une forêt de protection et de production. Le sapin pectiné est un bois d'œuvre ; le hêtre aussi appelé fayard sert de bois de chauffage. Ces arbres servent avant tout à maintenir les sols tout en favorisant la biodiversité.

Un véritable village

Au cours de leur vie, les arbres se tordent, se boursouflent, prennent des rides. Une branche rompue laisse sa cicatrice offerte au bec des oiseaux. À la fin, notre vieillard végétal se retrouve perclus de cavités. Autant de loges confortables qui abritent les petites bêtes. Un doux « pou pou pou » pas loin, c'est la chouette de Tengmalm... Regardons vers les cieux, les vautours ne sont jamais très loin.

MATÉRIEL SPECIFIQUE

Boussole, jumelles
Carte IGN
Talkie-walkie



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir la vie de nos rivières et ruisseaux
Mesurer la qualité de l'eau

APPROCHES

Sensorielle, symbolique, scientifique

CONNAISSANCES

Les rivières et les ruisseaux sont des zones très sensibles à la pollution. Une multitude d'espèces y vivent. Il y a différentes zones spécifiques : eau vive, eau sans courant, avec débris/bois/pierre/sable au fond etc....

Chaque espèce vivante dans ces milieux aquatiques s'adapte en fonction de ses besoins. Ce sont également des bio-indicateurs de la qualité de l'eau.

De nombreuses espèces font leur transition entre la vie aquatique au stade larvaire et la vie aérienne au passage adulte.
Ex : larve de perle.

MATÉRIEL SPECIFIQUE

Boîte loupe, épuisette
Petit aquarium
Clé de détermination
Carte d'identité des insectes



DÉROULEMENT

1 - Atelier : la recherche

Nous nous mettons dans la peau de petites bêtes qui se font chasser par des prédateurs dans l'eau. Que feraient ces petites bêtes pour survivre ? Se protéger ? Se cacher ?
Il nous faut rechercher les insectes, sous les branches, sous les pierres, dans les eaux vives, dans la vase...

2 - Atelier : la capture

Les explorateur.ices vont chercher des êtres vivant dans les cachettes de la rivière. Ils récupèrent les insectes à l'aide des épuisettes ou du pinceau puis les déposent dans la boîte loupe pour les observer.

3 - Atelier : identification avec les clés de détermination

Chaque groupe a une clé de détermination. Une fois identifiée, ils déposent la petite bête dans un petit aquarium commun.

4 - Atelier : dessiner les petites bêtes

Ils prennent le temps de dessiner la carte d'identité de la petite bête de leur choix (nom, taille, nombre de pattes, corps mou ou dur, coquille, etc...)

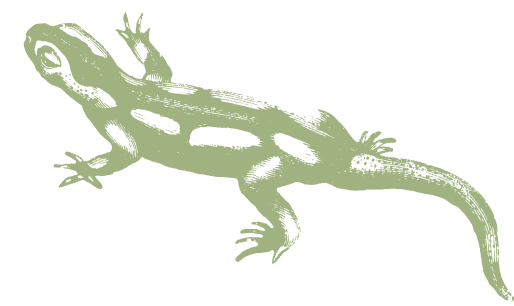
5 - Atelier : super pouvoir

Chaque petite bête a des pouvoirs pour survivre dans ce milieu. Quel est le super pouvoir de ta petite bête ? Chacun présente au reste du groupe sa super petite bête !!!

Avec une APN ?



Cette animation peut se combiner à la journée avec une activité canoë sur le lac.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Rencontrer la vie des rivières et du lac
Découverte du patrimoine bâti (béal, moulin)

APPROCHES

Ludique, sportive, sensorielle,
scientifique, naturaliste

CONNAISSANCES

Béal : petit canal à faible déclivité aménagé à
flanc de montagne à des fins d'irrigation ou
pour des moulins.

Les rivières et ruisseaux sont des zones très
sensibles à la pollution. Une multitude d'espèces
y vivent. Il y a différentes zones spécifiques :
eau vive, eau sans courant, avec
débris/bois/pierre/sable au fond etc....

Chaque espèce vivante dans ces milieux
aquatiques s'adapte en fonction de ses besoins.
Ce sont également des bio-indicateurs de la
qualité de l'eau.

Le roitelet huppé est le plus petit oiseau
d'Europe. Il appartient à la famille des fauvettes.
Le mâle a le dessus du plumage verdâtre et se
reconnaît à sa « flamme » orangée sur le dessus
de la tête.

Mais pourquoi sa tête est orangée ? la réponse
se trouve dans le conte.

MATÉRIEL SPECIFIQUE

Boîte loupes
Clé de détermination
Super pouvoir des petites bêtes



DÉROULEMENT

1 - Marche immersive

Nous commençons l'activité par une mini
randonnée aquatique, nous avançons tels des
ninjas de cailloux en racines...

2 - Atelier : la pêche aux petites bêtes

Nous nous sommes déplacés dans un milieu
habité...Mais qui sont ses habitant.es ?
Nous cherchons dans les cachettes de la rivière
des petites bêtes, nous les observons et les
identifions grâce à la clé de détermination.

3 - Pourquoi le roitelet a t'il la tête orangée ?

Nous suivons ensuite les traces d'un autre
habitant de ces lieux.
Le roitelet huppé qui nous guide à travers son
conte le long du béal pour comprendre son utilité
jusqu'à la ruine d'un ancien moulin.
Nous rejoignons l'embouchure de la rivière
Morangiès dans le lac de Villefort.

Avec une APN ?



Cette animation peut se combiner
à la journée avec une activité
canoë sur le lac



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir les oiseaux de nos forêts

Se repérer dans l'espace

Adopter un comportement éthique et responsable

APPROCHES

Ludique, sportive, sensorielle, scientifique, naturaliste



DÉROULEMENT

Rallye photos-oiseaux

Au départ de Grandeur Nature, les élèves doivent retrouver des lieux durant la randonnée (6km, sans difficulté) grâce aux photos. Sur chaque lieu se trouve un indice en lien avec les oiseaux.

1 - Atelier : entrée dans la forêt

Posons-nous, fermons les yeux et écoutons ce qui se passe tout autour de nous.

Nous utilisons une carte sonore qui permet de matérialiser les sons que nous entendons.

2 - Atelier : les jumelles

Nous apprenons, grâce à un petit jeu par équipe, à utiliser les jumelles, afin de voir plus loin.

3 - Atelier : 6 oiseaux de nos forêts

Reconstitution des indices trouvés le long du chemin. A partir de photos des 6 oiseaux, les élèves posent les indices sur la photo correspondante. Puis nous découvrons leur chant avec les appeaux. Discussion sur chaque oiseau, nous complétons avec des apports naturalistes.

Optionnel : jeu collectif sur la migration des oiseaux

Nous redescendons jusqu'au belvédère du lac en racontant le conte d'un petit oiseau pas comme les autres : le roitelet.

4 - Atelier : lecture de paysage - jumelles sur le lac

Nous sommes devant un magnifique point de vue sur le lac, un temps de dessin et de création. C'est aussi l'occasion idéale de mettre en pratique l'utilisation des jumelles.

Retour à Grandeur Nature par le sentier du lac.

CONNAISSANCES

L'histoire évolutive des oiseaux fait de ces animaux de petite taille, apparus au Jurassique moyen, les descendants directs des dinosaures à plumes pourvus d'ailes.

Au début du XXI^e siècle, 12 % des espèces d'oiseaux sont reconnues en danger par l'UICN. 40 % des espèces connaissent une baisse de leur population. Les principales causes sont : moins d'insectes, la déforestation et l'usage généralisé des pesticides.

Contrairement aux mammifères, les oiseaux ne possèdent pas de cordes vocales. Ils sont néanmoins pourvus d'un organe de phonation spécialisé, situé à la base de la trachée, le syrinx. Ils produisent des sons d'une extrême complexité. Les émissions vocales des oiseaux sont de deux sortes : les cris ou appels, qui expriment la menace, la peur, un avertissement au moment de l'envol. Les chants sont réservés aux préludes amoureux.

MATÉRIEL SPÉCIFIQUE

Jumelles, appeaux
Photos, carte sonore