



DESCRIPTIF DES ANIMATIONS

Année 2011/2012

Comité Départemental de Spéléologie de l'Ain (CDS 01)

Contact : Yves CONTET 06.87.71.31.77 / cds01@wanadoo.fr



Les animations proposées sont inspirées de la malette pédagogique "L'eau en pays calcaire".

L'encadrement des sorties en milieu souterrain est assuré par une personne titulaire du brevet d'état et agréé par le ministère de la Jeunesse et des Sports.

1. La vie animale sous terre

Cycle 3

En extérieur

Outils : jeux – planche d'identification, matériels d'observation, malette pédagogique

Durée : 1 journée

Transport : Torcieu ou Songieu

Les cavités présentes dans nos montagnes sont habitées d'étranges animaux cavernicoles. Ils sont terrestres ou aquatiques et ont su s'adapter à des conditions difficiles. Les enfants découvriront la richesse de la biodiversité souterraine du milieu calcaire. Visite de Grotte.

2. Enquête sur les traces de l'eau en milieu souterrain

Cycle 3

En extérieur

Outils : fiche pédagogique à compléter, expérience, malette pédagogique

Durée : 1 journée

Transport : Torcieu ou Songieu

Un problème est posé à la classe. Les enfants doivent mener l'enquête et découvrir les chemins de l'eau, l'importance de la qualité de l'eau et le rôle de l'eau sur la formation de nos paysages. Visite de Grotte.

3. Découverte géologique de nos montagnes calcaires

Cycle 3

En extérieur

Outils : fiche pédagogique à compléter, expériences, malette pédagogique

Durée : 1 journée

Transport : Nantuy (Hauteville)

L'Albarine a façonné nos montagnes pour laisser des traces sur un sol sédimentaire particulier. Une randonnée géologique fera découvrir et appréhender toutes les particularités de nos montagnes calcaires.



Dans le cas de conditions météorologiques défavorables,

les animations en extérieur seront remplacées par une intervention d'une demi-

journée en classe sur le thème de l'animation choisie avec les outils pédagogiques adaptés.

Fédération de pêche de l'Ain

Contact : Olivier Tondeur. / Tel : 06 89 99 86 62 / Mail : federation-peche-01@wanadoo.fr



Les animations sont encadrées par l'animateur de la fédération de pêche de l'Ain.

4. Lecture des paysages de la rivière

Cycle 2 et 3

Classe ou extérieur

Outils : Photographies de la rivière

Durée : ½ journée

Transport : à déterminer

Lecture des paysages particuliers de la rivière en plusieurs points de son cours (été/hiver, amont/aval, ville/campagne) / notions du cycle de l'eau, des saisons, sensibilisation aux pollutions des cours d'eau.

5. Les invertébrés des rivières

Cycle 2 à 3

En extérieur

Outils : panneau d'information / matériel pour la récolte et l'observ.

Durée : ½ journée

Transport : oui

Récolte des invertébrés des rivières : découverte de la vie des rivières / mode de vie des invertébrés / lien avec la qualité de l'eau / impacts des pollutions.

6. La chaîne alimentaire de la rivière

Cycle 2 à 3

En classe

Outils : Panneau d'information

Durée : ½ journée

Transport : non

Les habitants de la rivière (insectes, poissons, oiseaux, ...) et leurs interactions / équilibre et fonctionnement d'un écosystème.



FRAPNA Ain

Contact : Julie Porsain - 04 50 56 16 55 – julie.porsain@frapna.org



Chaque animation se déroule, avec une classe, sur une demi-journée (sauf mention contraire).

Pour les sorties en extérieur, afin de sensibiliser les enfants à leur environnement proche et limiter les déplacements des classes (donc les coûts de transport), l'animateur recherche, en partenariat avec les enseignants, un site proche de l'école.

7. L'eau, source de vie !

Cycle 1 à 2

En classe

Outils : CD audio, "qui vit où ?", glaçons et bouilloire, "bar à eau", "flotte ou coule"

Durée : ½ journée

Transport : non

Une approche à la fois sensorielle, expérimentale et ludique de l'univers aquatique, pour mieux connaître cet élément, sa présence dans la nature et prendre conscience de sa place primordiale dans la vie de tous les êtres vivants, y compris l'homme.

8. L'eau, de la source à la mer

Cycle 1 à 3

En classe

Outils : malle "Ricochets®", glaçons et bouilloire, dessin animé sur le cycle de l'eau

Durée : ½ journée

Transport : non

Par petits groupes, les enfants construisent leur "pays de l'eau", avant de reconstituer tous ensemble une grande rivière. Une manière ludique d'aborder le cycle de l'eau, le vocabulaire de la rivière et, pour les plus grands, les aménagements humains et leurs conséquences.

9. L'eau, de la source au robinet

Cycle 1 à 3

En classe

Outils : récipients et filtres, dessin animé sur la station d'épuration, fiche pédagogique

Durée : ½ journée

Transport : non

D'où vient l'eau de la maison ? Où va-t-elle après ? Notre utilisation a-t-elle une influence sur l'eau des rivières ? A quoi sert une station d'épuration ? Par des ateliers manuels et des expériences, les enfants répondent à ces questions avant de réfléchir aux bons gestes pour l'eau.

10. Notre station d'épuration

Cycle 3

En extérieur

Outils : terre, plantes, récipients et filtres, fiche pédagogique

Durée : ½ journée

Transport : oui

Les enfants partent à la découverte de la station d'épuration de leur ville, pour comprendre son fonctionnement et comment le comportement de chacun, à la maison, peut influencer la qualité de l'eau rejetée dans le milieu. De retour en classe, des expériences les aident à faire le point sur l'épuration de l'eau.

11. Découverte sensorielle de la rivière

Cycle 1 et 2

En extérieur

Outils : boîtes "toucher", "yeux de poisson", "palette des couleurs"

Durée : ½ journée

Transport : oui

Pour une première découverte, des activités ludiques sont proposées aux enfants, faisant appel à leurs différents sens (la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat...), pour se familiariser avec la rivière.

12. L'écosystème rivière (ou l'écosystème mare)

Cycle 2 et 3 En classe

Outils : cartes "plantes" et "animaux", roue des saisons, "jeu des poissons"

Durée : ½ journée **Transport :** non

La rivière, comment ça marche ? Quelle est la place de chaque plante et de chaque animal ? Comment évolue-t-elle, de sa source au confluent et au fil des saisons ? Qu'est-ce qu'une chaîne alimentaire ? Autant de questions pour prendre conscience que dans la nature, tout est lié...

13. La carte d'identité de ma rivière (ou de ma mare)

Cycle 3 En extérieur

Outils : corde et mètre, thermomètre, bandelettes chimiques, fiche pédagogique

Durée : ½ journée **Transport :** oui

En vrais chercheurs en herbe, les enfants décrivent leur rivière : mesures physiques (largeur, vitesse du courant...), mesures chimiques (dureté, taux de nitrates...) et observations générales. Des informations précieuses pour apprécier l'état de santé de la rivière.

14. Les petites bêtes de ma rivière(ou de ma mare) et la pollution

Cycle 1 à 3 En extérieur

Outils : épuisette et bassine, clé d'identification, barème de pollution, fiche pédagogique

Durée : ½ journée **Transport :** oui

Après leur pêche, les enfants prennent le temps d'observer et de dessiner un animal pour établir sa carte d'identité et comprendre comment il vit. Grâce à une clé d'identification, ils déterminent le nom des animaux trouvés, ce qui leur permet d'évaluer le niveau de pollution de l'eau.

15. Le monde des poissons

Cycle 1 à 3 En classe

Outils : fiche pédagogique, cartes développement, memory, quizz

Durée : ½ journée **Transport :** non

Habitants caractéristiques des milieux aquatiques, qui sont les poissons ? Le temps d'une animation, les enfants découvrent les particularités des poissons, leur diversité, leur vie dans l'eau et les dangers qu'ils y rencontrent...

16. Le monde des amphibiens

Cycle 1 à 3 En classe

Outils : cartes développement, memory alimentation, jeu "vie d'une grenouille"

Durée : ½ journée **Transport :** non

Du têtard à la grenouille, des crapauds aux tritons, de la mare à la forêt... Par des ateliers ludiques, les enfants partent à la découverte des amphibiens de nos régions. L'occasion de prendre conscience des dangers qui les menacent.

17. Discutons de notre rivière

Cycle 3 En classe

Outils : cartes "personnages" liés à la rivière

Durée : ½ journée **Transport :** non

De la préparation d'arguments à la participation à une réunion, les enfants se mettent dans la peau d'un personnage : pêcheur, promeneur, agriculteur, élu, industriel... La confrontation des points de vue leur permet de comprendre la position des différents acteurs de la rivière.



18. Quand la rivière déborde...

Cycle 3 En classe

Outils : maquette de rivière, terre, plantes, récipients et filtres, fiche pédagogique

Durée : ½ journée **Transport :** non

L'eau-source de vie peut devenir dangereuse... Par le jeu et l'expérience, les enfants découvrent la dynamique d'une rivière et les actions de l'homme qui peuvent favoriser les inondations. L'occasion de réfléchir aux solutions mais aussi d'apprendre à vivre avec la rivière et ses risques.

19. Ripisylve, la forêt du bord de l'eau

Cycle 1 à 3 En extérieur

Outils : clé d'identification des arbres, planche empreintes, fiche pédagogique

Durée : ½ journée **Transport :** oui

Qu'est-ce qu'une ripisylve ? Quels arbres la composent ? Quels animaux la fréquentent ? Quel est son rôle dans l'environnement ? Une découverte sur le terrain pour comprendre la richesse de cette forêt des bords d'eau et les dangers qui la menacent ; de réfléchir aux solutions mais aussi d'apprendre à vivre avec la rivière et ses risques.

20. Le monde du marais (ou des zones humides)

Cycle 1 à 3 En classe

Outils : terre, plantes, récipients et filtres, cartes “plantes” et “animaux”

Durée : 2 demi-journées **Transport** : non

Par des ateliers ludiques et sensoriels, les enfants découvrent le monde du marais. Qu'est-ce qu'un marais ? Quels sont ses différents visages au fil des saisons ? Quels sont ses habitants ? Pourquoi et comment le protéger ?

21. A la découverte du marais (ou des zones humides)

Cycle 1 à 3 En extérieur

Outils : épaisse et bassine, jumelles, planche indices de vie, fiche pédagogique

Durée : 2 demi-journées **Transport** : oui

En suivant une démarche sensorielle et naturaliste, selon leur âge, les enfants découvrent le fonctionnement du marais, sa place dans le cycle de l'eau et apprennent à mieux connaître les plantes et les animaux qui l'habitent.

