

Catalogue par âge

AGE	TITRE	THEME 1	THEME 2	TYPE	DESCRIPTION	MODELE
3-5 ans	Nos amis les arbres	FLORE		SEQUENCE ANIMATION de 40 minutes	Transformés en branches, en tronc ou en racine à l'aide d'une image, les enfants doivent reconstituer un arbre en le mimant. Au pied d'un arbre, les enfants récoltent tout ce qui est en relation avec l'arbre. Il dessine ensuite l'écorce et une feuille.	
3-5 ans	"Quel oiseau suis-je?"	FAUNE	OISEAUX	JEU INTERIEUR/EXT	Reconstitue le puzzle des oiseaux et retrouve sa plume.	4 puzzles + boules avec des plumes
3-5 ans	Mime de l'arbre	FLORE		JEU INTERIEUR/EXT	Transformés en branches, en tronc ou en racine à l'aide d'une image, les enfants doivent reconstituer un arbre (mime) : les racines au sol en cercle, les troncs accroupis au centre du cercle, les branches debout au centre les bras levés.	Images des différentes parties de l'arbre
3-5 ans	L'arbre mystère	FLORE		JEU EXTERIEUR	Observer les arbres et apprendre à le reconnaître dans le sous-bois. Différencier deux arbres grâce à la forme et la couleur des fruits et des feuilles.	2 sacs de récolte + carte forme et couleur
3-6 ans	Observons les oiseaux	FAUNE		SEQUENCE ANIMATION de 40 minutes	A partir du panier d'objets ramené par l'animateur, apprendre à les reconnaître les oiseaux et à les différencier d'autres animaux (bec, œuf, ailes, couleur,.....) . Comprendre leur mode de vie. Observer les oiseaux du parc (nid, en vol,) et les écouter. Connaître l'anatomie d'un oiseau. Identifier un oiseau. Reprendre les notions abordées à partir de l'histoire de "Solange la messange". Construction de mangeoires pour oiseaux.	
4-5 ans	Création d'insectes imaginaires	FAUNE	INSECTES	JEU INTERIEUR/EXT	Reconstituer un insecte à partir des différentes parties de son anatomie (pattes, antennes,) Faire appel à sa créativité et à son imaginaire.	Jeu de calques
4-5 ans	Observation d'insectes et de petites bêtes	FAUNE	PEDOFAUNE	EXPERIENCES	Apprendre à reconnaître un insecte d'une autre bête. Retrouver et identifier des insectes dans le sous-bois du Parc de la Colombière à l'aide d'un piège à insectes.	Parapluie japonais
4-5ans	"Qui mange qui chez les insectes?"	FAUNE	INSECTES	JEU INTERIEUR/EXT	Apprendre le nom de différents insectes et leur nourriture : Retrouve ce que mange ta bête et emboîte la « carte insecte » avec la bonne « carte nourriture ». Replacer les cartes sur un tapis représentant l'habitat des insectes. Permet ainsi de comprendre où vivent ces individus (leur habitat), leurs besoins et leurs relations alimentaires.	Des cartes insectes et des cartes nourriture + tapis de jeu

AGE	TITRE	THEME 1	THEME 2	TYPE	DESCRIPTION	MODELE
4-6 ans	Jeu d'usage des petits			EXERCICES/JEU	Retrouve à quoi sert ces objets	Fiche exercice et objets
5-6 ans	Insectes et Petites bêtes du sol	FAUNE		SEQUENCE ANIMATION	Apprendre à reconnaître les insectes. Observer et réaliser un inventaire d'une zone du parc. Retrouver qui est mangé par qui à l'aide d'un jeu de paires et replacer les cartes sur le tapis afin de visualiser la chaîne alimentaire dans l'écosystème.	
6/12 ans	Puzzle critères de reconnaissance d'une plante	FLORE		JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	Première approche des critères reconnaissance des Herbacés pour mieux les reconnaître. Adopter une démarche d'observation scientifique (classification des plantes).	puzzle
6-12 ans	Le cycle de vie de l'arbre	FLORE		JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	Retrouver les étapes de reproduction du marronnier : A partir d'un puzzle circulaire, les enfants doivent reconstituer le cycle de reproduction du marronnier.	5 puzzles
6-12 ans	Qui mange qui ?	FAUNE	ECOLOGIE GENERALE	SEQUENCE ANIMATION de 40 minutes	Partir à la découverte de traces d'animaux d'un parc. Comprendre les relations alimentaires entre les espèces et dans l'écosystème. A partir d'un jeu de rôle, reconstruire une pyramide écologique avec ces espèces. Comprendre l'importance et la fragilité de cette pyramide mise en péril par les activités humaines.	
6-12 ans	Tri et recyclage des déchets	DECHETS	ECOCITOYENNETE	SEQUENCE ANIMATION de 40 minutes	Sensibiliser sur les impacts d'une production croissante de déchets. Identifier les déchets et apprendre à les trier. Comprendre le processus de transformation des déchets.	
6-12 ans	Dans la peau d'un botaniste junior	FLORE		SEQUENCE ANIMATION de 40 minutes	Apprendre les critères de reconnaissances des plantes et des herbes. Récolter des échantillons et les dessiner. Apprendre à faire un herbier à l'aide d'une presse.	
6-12 ans	La course à l'NRJ	NRJ		SEQUENCE ANIMATION de 40 minutes	Comprendre comment s'exploite et se transforme les énergies. Commenton les utilise et calculer leur empreinte écologique à l'aide d'une balance.	
6-12 ans	Empreinte écologique	ECOCITOYENNETE	DEVELOPPEMENT DURABLE	SEQUENCE ANIMATION de 40 minutes	Comparer le mode de vie de trois familles « américaine », « africaine » et « écolo ». Calculer leur empreinte écologique en fonction de leur mode de vie (alimentation, déplacement, habitat, jeux, déchets). Teste ton écocitoyenneté avec un quizz.	Jeu de 3 familles, tapis, balance.
6-12 ans	Arbre des 4 saisons	FLORE		SEQUENCE ANIMATION de 40 minutes	Apprendre à reconnaître 4 arbres : platane, hêtre, érable, tilleul présents sur le Parc.. .Rcolter les éléments (écorce, feuille, ...) qui permettent de les identifier et les replacer sur le tapis des 4 saisons. Retracer le cycle de vie d'une graine avec le puzzle " la vie de l'arbre".	

AGE	TITRE	THEME 1	THEME 2	TYPE	DESCRIPTION	MODELE
6-12 ans	Jeu d'usage des arbres	FLORE		JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	Apprendre à reconnaître 4 arbres ainsi que leur usage sous forme d'un petit jeu de devinette.	carte arbre, carte usage
6-12 ans	A qui correspond cette trace ?	FAUNE		JEU EXTERIEUR	Jeu de piste à partir de traces animales permettant de découvrir les êtres vivants d'un parc.	Cartes "traces" et carte "animaux"
6-12 ans	Jeu des corridors	ECOLOGIE URBAINE	EAU	EAU	8 joueurs s'affrontent pour vivre en ville - découverte des notions de corridors, barrières, habitats naturel et biodiversité (utilité ou nuisance)	plateau de jeu + jetons+ Cartes à jouer+ dés...
6-12 ans	Jeu des 3 familles	DEVELOPPEMENT DURABLE		JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	Comparer le mode de vie de trois familles « américaine », « africaine » et « écolo » . Calculer leur empreinte écologique en fonction de leur mode de vie (alimentation, déplacement, habitat, jeux, déchets). Teste ton écocitoyenneté avec un quizz.	Cartes
6-12 ans	"Qui mange qui dans le parc?"	FAUNE	ECOLOGIE GENERALE	JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	Comprendre les relations alimentaires entre les animaux et l'importance de la biodiversité dans un parc comme la Colombière.	tapis de jeu + cartes
6-12 ans	Jeu de 7 familles d'énergie	NRJ		JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	Réconstituer les 7 familles d'énergie (pétrole, charbon, gaz, éolien, solaire, hydraulique, bois) et visualiser leur processus d'exploitation et leurs usages dans la vie quotidienne (chauffage, électricité, ...).	Carte représentant 7 familles d'énergie
6-12 ans	Jeu de tapis des NRJ	NRJ		JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	Comprendre comment s'exploite/se transforme les énergies et comment les utilise-t-on. Calculer leur empreinte écologique sur la terre à l'aide de poids. Grâce à une balance, on compare l'impact de l'utilisation de ces différentes énergies.	1 tapis, balance, poids
6-12 ans	Dessin imaginaire d'une plante	FLORE		JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	Après une récolte, aider les enfants à sélectionner les critères de reconnaissance de leur plante au milieu d'une multitude de critères (forme de la tige, de la feuille, ...). Observation précise de l'échantillon recueillis. Approche intuitive de la découverte (dessin imaginaire).	fiche identité + feuille de dessin
6-12 ans	Pyramide écologique humaine	FAUNE	ECOLOGIE GENERALE	JEU EXTERIEUR	A partir d'un jeu de rôle, visualiser concrètement la hiérarchisation entre les espèces (pyramide) et permettre aux enfants de s'identifier à une espèce. Comprendre l'importance et la fragilité de l'équilibre écologique mis en péril par les activités humaines.	Carte
6-8 ans	Jeu de piste au parc de la Colombière	FLORE		JEU EXTERIEUR	Jeu de piste dans le parc de la colombière à la découverte du patrimoine culturel et naturel	Fiche questions

AGE	TITRE	THEME 1	THEME 2	TYPE	DESCRIPTION	MODELE
7-12 ans	La mobilité en ville	MOBILITE	CHANOINES	JEU INTERIEUR	Reconstituer les trajets de 3 familles citadines depuis leur maison jusqu'au parc ou jardin de leur ville. Comparer leurs contraintes (offre de transport, temps, coût), leur choix et leur impacts environnemental	
7-12 ans	Ville et nature	ECOLOGIE URBAINE		SEQUENCE ANIMATION de 2h	Découvrir les espèces végétales et animales qui peuplent nos villes. Appréhender l'écologie urbaine. Prendre conscience de la biodiversité urbaine. Différencier le milieu urbain par rapport au milieu naturel. Définir et nommer différents types d'habitats. Observer et reconnaître quelques espèces animales. Séance 1 : Découvrir la nature en ville. Séance 2 : Avantages et contraintes : les fonctions de la nature en ville. Séance 3 en extérieur : Mise en pratique : observation et découverte.	
7-12 ans	Devinez quel est cette arbre	FLROE		JEU EXTERIEUR	Jeu de devinette pour apprendre à reconnaître les arbres dans le but de créer un herbier	Carte arbre
7-12 ans	Jeu amnésia Arbre	FLORE		JEU INTERIEUR/EXT ERIEUR	Apprendre à reconnaître les caractéristiques de certains arbres sous forme ' d'un jeu de devinette.	carte arbre
7-12 ans	Impact de l'agriculture sur nos sols	FLORE	DECHETS	HISTOIRE	Visualisation concrète du processus de fabrication du sol et des impacts de l'agriculture intensive sur le sol.	
7-12 ans	Enquête publique à Cassipolis	DEVELOPPEMENT DURABLE	LAC DANS LA VILLE	JEU INTERIEUR	Jeu de rôle permettant de comprendre comment se construit un projet d'aménagement, ainsi que les enjeux du développement durable. Dans la ville de Cassipolis, on note une divergence d'intérêts économiques, sociaux et environnementaux entre les acteurs locaux réunis à l'occasion d'une enquête publique.	
7-12 ans	Mémo des insectes	FAUNE	INSECTES	JEU INTERIEUR	Identifier le régime alimentaire et l'adaptation morphologique de 11 insectes	
7-12 ans	Jeu de piste des corridors	FAUNE	CORRIDORS	JEU EXTERIEUR	Grâce à un jeu de piste autour du lac Kir, les enfants découvrent les barrières limitant le déplacement des animaux et les corridors les favorisant. Une fiche d'observation permet de noter au fur et à mesure de répondre à des questions.	
7-12 ans	Arbre en ville	ECOLOGIE URBAINE	FLORE	JEU EXTERIEUR	Jeu de piste puis de réflexion permettant la découverte de l'utilité de l'arbre en ville et les contraintes qu'il y rencontre - lien entre le citadin et la nature en ville	plateau de jeu, étiquettes en bois, object divers

AGE	TITRE	THEME 1	THEME 2	TYPE	DESCRIPTION	MODELE
7-12 ans	Jeu du circuit de l'eau potable	EAU	EAU POTABLE	JEU INTERIEUR	A l'aide d'un jeu de piste organisé dans l'école, les enfants retracent le chemin de l'eau potable.	
7-12 ans	Tapis des 4 saisons	FLORE		JEU EXTERIEUR	Appréhender les critères de reconnaissance d'un arbre Apprendre à reconnaître 4 arbres : platane, hêtre, érable, tilleul présents sur le Parc. Récolter des critères de reconnaissance d'un arbre (écorce, feuille, ...)	Tapis avec récolte de feuilles, d'écorces, fruits...
7-12 ans	Réduisons notre impact	LOISIRS - TOURISME	PLAGISTES	JEU INTERIEUR	A l'aide du jeu de carte, identifier les impacts de 10 activités de plein air et de pleine nature sur notre patrimoine naturel (émission de CO ² , consommation de ressources naturelles, déplacement...) Comparer et calculer leur impact sur la fiche de suivi et imaginer des propositions.	
7-12 ans	Jeu des corridors	ECOLOGIE URBAINE	FAUNE	JEU INTERIEUR	8 joueurs s'affrontent pour vivre en ville - découverte des notions de corridors, barrières, habitats naturel et biodiversité (utilité ou nuisance)	plateau de jeu + jetons+ Cartes à jouer+ dés...
7-12 ans	Réseau Eau potable	EAU		EXERCICES	activité pour apprendre le circuit de l'eau potable, éléments principaux du circuit à identifier et à mettre en cohérence existe aussi en jeu Internet	feuille A3 couleur + étiquettes à coller
7-12 ans	Trajet d'une goutte d'eau	EAU	PEDOLOGIE	EXPERIENCES	observer la perméabilité et la capacité de filtration des sols en lien avec la notion de nappe phréatique, cycle de l'eau et bassin versant	bouteilles, supports, filtre et matériaux + fiches
7-12 ans	Jeu de piste dans la combe persil	FLORE		JEU EXTERIEUR	Tout au long d'une promenade semée d'indices, partez à la découverte de la flore de cette combe dijonnaise	Carte indice et planche de la flore
7-12 ans	Protection de la nature	ECOLOGIE GENERALE	FAUNE	SEQUENCE ANIMATION de 2h	S'interroger sur la dégradation de l'environnement en s'appuyant sur l'exemple des girafes du Niger. Comprendre les conflits homme/animaux et percevoir l'intérêt du développement durable. Découvrir d'autres modes de vie. Découvrir l'écologie de la girafe, ses caractéristiques physiques et son habitat et ses besoins. Séance 1 : Comprendre le mode de vie des habitants de la "zone girafe" avec le jeu "Découvre ma vie" et le film "Girafes & Co" . Découvrir l'écologie de la girafe grâce à un diaporama interactif. Séance 2 : Projection du film "Girafes & Co". Apprendre à reconnaître individuellement une girafe avec le jeu "Qui est cette girafe?". Débat autour des solutions de protection mises en place.	

AGE	TITRE	THEME 1	THEME 2	TYPE	DESCRIPTION	MODELE
7-12 ans	Pêche à la ligne: retrouve ton poisson	FAUNE	POISSONS	JEU INTERIEUR	Un jeu de reconnaissance de poissons à l'aide de leur silhouette, de la description de leur comportement et de leur physiologie. La règle du jeu est fournie	
plus de 12 ans	Ecologie du paysage et biodiversité	ECOLOGIE GENERALE	FAUNE	EXERCICES	Evolution d'un paysage dans le temps. Calcul de l'indice de biodiversité.	Fichier word
plus de 12 ans	Qualité de l'eau et indice biotique	ECOLOGIE GENERALE	FAUNE	EXERCICES	Relation entre la présence de certaines espèces aquatiques avec le taux de pollution dans l'eau. Apprendre à déterminer l'indice biologique d'une rivière	Fichier word
plus de 12 ans	Evolution naturelle d'un	GEOLOGIE		EXERCICES	Analyser un paysage grâce aux successions géologiques	Fichier word
plus de 12 ans	Microclimat urbain	ECOLOGIE GENERALE	AIR	EXERCICES	Y-a-t-il une différence de climat entre la ville et la campagne ? Petit exercice permet de répondre à cette question.	Fichier word
Tout Age	Exposition "Arbre et air en ville"	ECOLOGIE GENERALE	FAUNE / FLORE / DEVELOPPEMENT DURABLE	EXPOSITION	Panneaux d'exposition sur les thèmes des grands équilibres planétaires, sur les concepts scientifiques et les phénomènes liés à la biologie des arbres et sur les énergies renouvelables et le comportement d'éco-citoyen. Prolongements pédagogiques possibles	13 panneaux d'exposition