

CATALOGUE THEMATIQUE

THEME 1	TITRE	THEME 2	AGE	TYPE	DESCRIPTION	MODELE
	Jeu d'usage des petits		4-6 ans	EXERCICES/JEU	Retrouve à quoi sert ces objets	Fiche exercice et objets
DECHETS						
	Tri et recyclage des déchets	ECOCITOYENNETE	6-12 ans	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.	
DEVELOPPEMENT DURABLE						
	Jeu des 3 familles		6-12 ans	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 éco-citoyenneté avec un quizz.	Cartes
	Enquête publique à Cassipolis	LAC DANS LA VILLE	7-12 ans	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.	
EAU						
	Réseau Eau potable		7-12 ans	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

THEME 1	TITRE	THEME 2	AGE	TYPE	DESCRIPTION	MODELE
	Trajet d'une goutte d'eau	PEDOLOGIE	7-12 ans	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
	Jeu du circuit de l'eau potable	EAU POTABLE	7-12 ans	JEU INTERIEUR	A l'aide d'un jeu de piste organisé dans l'école, les enfants retracent le chemin de l'eau potable.	
ECOCITOYENNETE						
	Empreinte écologique	DEVELOPPEMENT DURABLE	6-12 ans	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 éco-citoyenneté avec un quizz.	Jeu de 3 familles, tapis, balance.
ECOLOGIE GENERALE						
	Protection de la nature	FAUNE	7-12 ans	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.	
	Ecologie du paysage et biodiversité	FAUNE	plus de 12 ans	EXERCICES	Evolution d'un paysage dans le temps. Calcul de l'indice de biodiversité.	Fichier word

THEME 1	TITRE	THEME 2	AGE	TYPE	DESCRIPTION	MODELE
	Microclimat urbain	AIR	plus de 12 ans	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
	Qualité de l'eau et indice biotique	FAUNE	plus de 12 ans	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
	Exposition "Arbre et air en ville"	FAUNE / FLORE / DEVELOPPEMENT DURABLE	Tout Age	EXPOSTION	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

ECOLOGIE URBAINE

	Jeu des corridors	EAU	6-12 ans	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...
	Jeu des corridors	FAUNE	7-12 ans	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...
	Arbre en ville	FLORE	7-12 ans	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 citoyen et la nature en ville	plateau de jeu, étiquettes en bois, object divers
	Ville et nature		7-12 ans	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.	

THEME 1	TITRE	THEME 2	AGE	TYPE	DESCRIPTION	MODELE
FAUNE						
	"Quel oiseau suis-je?"	OISEAUX	3-5 ans	JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	Reconstitue le puzzle des oiseaux et retrouve sa plume.	4 puzzles + boules avec des plumes
	Observons les oiseaux		3-6 ans	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.	
	Création d'insectes imaginaires	INSECTES	4-5 ans	JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	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
	Observation d'insectes et de petites bêtes	PEDOFAUNE	4-5 ans	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
	"Qui mange qui chez les insectes?"	INSECTES	4-5ans	JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	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
	Insectes et Petites bêtes du sol		5-6 ans	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 le chaîne alimentaire dans l'écosystème.	

THEME 1	TITRE	THEME 2	AGE	TYPE	DESCRIPTION	MODELE
	"Qui mange qui dans le parc?"	ECOLOGIE GENERALE	6-12 ans	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
	Qui mange qui ?	ECOLOGIE GENERALE	6-12 ans	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.	
	A qui correspond cette trace ?		6-12 ans	JEU EXTERIEUR	Jeu de piste à partir de traces animales permettant de découvrir les êtres vivants d'un parc.	Cartes "traces" et carte "animaux"
	Pyramide écologique humaine	ECOLOGIE GENERALE	6-12 ans	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
	Mémo des insectes	INSECTES	7-12 ans	JEU INTERIEUR	Identifier le régime alimentaire et l'adaptation morphologique de 11 insectes	
	Pêche à la ligne: retrouve ton poisson	POISSONS	7-12 ans	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	
	Jeu de piste des corridors	CORRIDORS	7-12 ans	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.	

FLORE

THEME 1	TITRE	THEME 2	AGE	TYPE	DESCRIPTION	MODELE
	Mime de l'arbre		3-5 ans	JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	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
	Nos amis les arbres		3-5 ans	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.	
	L'arbre mystère		3-5 ans	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
	Puzzle critères de reconnaissance d'une plante		6/12 ans	JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	Première approche des critères reconnaissance des Herbacés pour mieux les reconnaître. Adopter une démarche d'observation scientifique (classification des plantes).	puzzle
	Arbre des 4 saisons		6-12 ans	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".	
	Jeu d'usage des arbres		6-12 ans	JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	Apprendre à reconnaître 4 arbres ainsi que leur usage sous forme d'un petit jeu de devinette.	carte arbre, carte usage
	Le cycle de vie de l'arbre		6-12 ans	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

THEME 1	TITRE	THEME 2	AGE	TYPE	DESCRIPTION	MODELE
	Dessin imaginaire d'une plante		6-12 ans	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
	Dans la peau d'un botaniste junior		6-12 ans	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.	
	Jeu de piste au parc de la Colombière		6-8 ans	JEU EXTERIEUR	Jeu de piste dans le parc de la colombière à la découverte du patrimoine culturel et naturel	Fiche questions
	Impact de l'agriculture sur nos sols	DECHETS	7-12 ans	HISTOIRE	Visualisation concrète du processus de fabrication du sol et des impacts de l'agriculture intensive sur le sol.	
	Tapis des 4 saisons		7-12 ans	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...
	Jeu de piste dans la combe persil		7-12 ans	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
	Jeu amnésia Arbre		7-12 ans	JEU INTERIEUR/EXTERIEUR	Apprendre à reconnaître les caractéristiques de certains arbres sous forme ' d'un jeu de devinette.	carte arbre
	Devinez quel est cette arbre		7-12 ans	JEU EXTERIEUR	Jeu de devinette pour apprendre à reconnaître les arbres dans le but de créer un herbier	Carte arbre
	Evolution naturelle d'un milieu		plus de 12 ans	EXERCICES	Analyser un paysage grâce aux successions géologiques	Fichier word

FLROE

GEOLOGIE

LOISIRS - TOURISME

THEME 1	TITRE	THEME 2	AGE	TYPE	DESCRIPTION	MODELE
	Réduisons notre impact	PLAGISTES	7-12 ans	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.	
MOBILITE						
	La mobilité en ville	CHANOINES	7-12 ans	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	
NRJ						
	La course à l'NRJ		6-12 ans	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.	
	Jeu de tapis des NRJ		6-12 ans	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
	Jeu de 7 familles d'énergie		6-12 ans	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