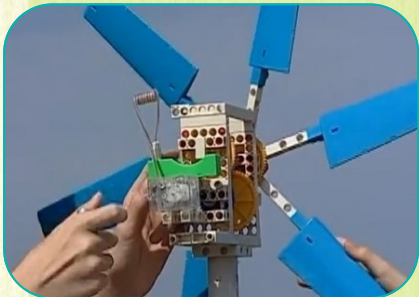




PAYS DE BOURGOGNE

Catalogue des activités 2023 - 2024

*Des expériences à vivre au cœur de la nature,
en toutes saisons !*



Expérimenter



Comprendre



Découvrir



Agir



**SÉJOUR ENVIRONNEMENT
JOURNÉE DÉCOUVERTE
INTERVENTION EXTERIEURE**

A DESTINATION :
**DES SCOLAIRES ;
DE LA MATERNELLE AU LYCÉE
ET DES CENTRES DE LOISIRS**



❖ NOS ÉQUIPEMENTS

D'une capacité de **80 couchages**, notre **bâtiment d'hébergement** s'organise sur deux étages. Chacun comporte des chambres de 3 à 6 lits, une salle d'eau, des sanitaires et un espace collectif. Au rez-de-chaussée, trois salles d'activités sont disponibles.

Tous les repas sont élaborés sur place et pris dans notre salle de restauration. Nous vous proposons une cuisine familiale faite maison, privilégiant les produits frais et pouvant être adaptée aux régimes alimentaires particuliers.

❖ NOS AGRÈMENTS ET LABELS

Notre association œuvre dans le domaine de l'éducation à l'environnement et a obtenu le **label de CPIE (Centre Permanent d'Initiatives pour l'Environnement) en 1996**. A ce titre, le Ministère de l'Education Nationale a délivré un **agrément national à l'Union Nationale des CPIE au titre des associations qui prolongent l'action de l'enseignement public**. Cet agrément national a valeur d'agrément pour chacun des CPIE répartis sur l'ensemble du territoire national.

Par ailleurs, le CPIE bénéficie de :

- **Un agrément « Classe de Découverte »** par la Dsden de Saône-et-Loire : n°71 84 006
- **Un agrément « Hébergement de mineurs »** Jeunesse & Sports pour accueillir 3 classes en simultanément : n°711400001

Depuis l'été 2019, le CPIE valorise la biodiversité qu'il héberge par la labellisation **Refuge LPO** (Ligue de Protection des Oiseaux), et **Refuge Chiroptères** par la SHNA (Société d'Histoire Naturelle d'Autun). Une charte d'engagement a ainsi été signée pour la pérennité de ces espèces et de leur habitat, et d'une bonne cohabitation.



❖ NOS THÉMATIQUES

Au cœur du bocage de l'Autunois, le CPIE Pays de Bourgogne offre un environnement exceptionnel et particulièrement varié (prairie, jardin, étang, bois, ruisseau, bocage). Ce cadre nous permet de vous proposer des activités d'éducation à l'environnement privilégiant le **contact avec le terrain, l'expérimentation et l'action, mais aussi l'alternance d'approches complémentaires** (ludique, scientifique, sensorielle, cognitive, ...).

Nos 4 thématiques - Aquanimation, Brin d'Herbe, Eco-citoyen, Pas si Bête ! - permettent d'aborder la transition écologique et le développement durable sous différents angles (biodiversité, eau, énergie, déchets, patrimoine, consommation responsable, ...) et se déclinent en de multiples activités, **adaptées au niveau** de votre classe (de la maternelle au lycée) et aux **programmes scolaires**.


❖ L'ENSEMBLE DE NOS ACTIVITÉS EN UN CLIN D'OEIL

Abréviations utilisées dans le tableau et le descriptif des activités :

Saison → P : Printemps / E : Été / A : Automne / H : Hiver

Intervention → S : Séjour Environnement / J : Journée Découverte / E : intervention dans votre Etablissement

Module	Activité	Niveau					Saison				Intervention		
		C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E
AQUANIMATION	Barrage ! → p. 6 <i>Construction de barrages naturels sur le ruisseau du Craloup et découverte des énergies.</i>	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	
	Bricol'eau → p. 7 <i>Fabrication d'un bateau à aubes, en bois : scier, poncer, clouer, et bien sûr le personnaliser.</i>	*	*	*			*	*	*	*	*	*	
	Le pays de l'eau → p. 8 <i>Maquette et jeux sur la préservation de l'eau domestique et des milieux naturels</i>		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Le petit peuple de l'eau → p. 9 <i>Découverte, collecte, détermination et importance des petits animaux du ruisseau</i>		*	*	*	*	*	*	*		*	*	*

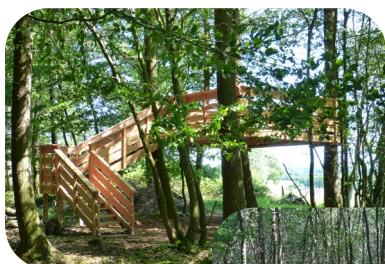
Module	Activité	Niveau					Saison				Intervention			
		C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	
ECO-CITOYEN	Consomm'action ! → p. 10 <i>Ateliers ludiques sur la réduction des déchets et les moyens de consommer autrement.</i>			*	*	*	*	*	*	*	*		*	
	Des déchets au tri → p. 11 <i>Ateliers ludiques sur le tri et le recyclage des déchets.</i>	*	*	*	*	*	*	*	*	*			*	
	Faire sa feuille de papier recyclé → p. 12  <i>Découvrir les techniques de fabrication du papier, d'hier à aujourd'hui, et le recycler.</i>		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
	Gaspillage alimentaire, c'est la lutte ! → p. 13 <i>Du champ à l'assiette : comprendre les causes, trouver des solutions, et agir pour le réduire.</i>			*	*	*	*	*	*	*	*			*
	Jeu de piste des énergivores → p. 14 <i>Course d'orientation autour du bâtiment du CPIE, sur les énergies fossiles et renouvelables.</i>			*	*	*	*	*	*	*	*			
	Les énergies, ... en lumière ! → p. 15 <i>Découverte des sources d'énergies, expérimentations et constructions d'éoliennes.. !</i>			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*



Module	Activité	Niveau					Saison				Intervention		
		C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E
BRIN D'HERBE	A la rencontre de l'arbre ! → p. 16 <i>Une approche ludique en forêt, à la découverte du fonctionnement des arbres.</i>		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Curieux de nature → p. 17 <i>Balade naturaliste, ludique et sensorielle, au contact de la nature et des êtres vivants.</i>	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Jeux, jouets ou instruments "nature" → p. 18 <i>Collecte de matériaux en promenade (ou de récupération) et fabrications buissonnières...</i>	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Land'art → p. 19 <i>Réaliser des œuvres éphémères en extérieur, en collectant des matériaux naturels.</i>	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Le jardin, tout un univers ... → p. 20 <i>Découverte du potager : les espèces animales et végétales, le compost, l'alimentation,...</i>	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	*
	Le paysage se raconte → p. 21 <i>Observation et lecture de paysage : que nous raconte-t-il et comment le représenter.. ?</i>			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Le village des fouletots → p. 22 <i>Invitation à l'imaginaire et construction de mini-cabanes.</i>	*	*				*	*	*	*	*	*	*
	Mon herbier sauvage → p. 23 <i>Création d'un herbier individuel sur les arbres et arbustes de la haie ou les plantes sauvages.</i>		*	*	*	*	*	*	*		*	*	*
	Notre cabane des bois → p. 24 <i>Un rêve d'enfant : construire "sa" cabane en forêt, avec ses amis, et quelques techniques !..</i>		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Sur la trace des charbonniers → p. 25 <i>Approche expérimentale et patrimoniale de l'ancien métier de charbonnier, dans le Morvan.</i>		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		

Module	Activité	Niveau					Saison				Intervention		
		C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E
PASSI BETES !	Accueillons nos oiseaux → p. 26 <i>Construction de nichoirs et mangeoires en bois et/ou en matériaux de récupération.</i>		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Coucou & compagnie ! → p. 27 <i>Jeux de rôle sur la vie des oiseaux au printemps : construction de nids, couvée, chants, ...</i>		*	*			*	*			*	*	*
	Mystérieuses chauve-souris → p. 28 <i>Découverte de ces animaux nocturnes et construction de gîtes permettant de les accueillir.</i>		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Petits hôtes de la forêt → p. 29 <i>Découverte, collecte, détermination et rôle des invertébrés de la litière forestière.</i>	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	*
	Qui est passé par là ? → p. 30 <i>Balade découverte des traces et indices de présence animale et moulage d'empreintes.</i>		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	

Module	Activité	Niveau					Saison				Intervention		
		C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E
	Veillée												
	A la tombée de la nuit... → p. 31 <i>Le crépuscule, une ambiance particulière pour la découverte de la faune nocturne</i>	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		



❖ NOS LIEUX D'ACTIVITÉS

Le CPIE est situé à Collonge la Madeleine (71360), un petit village d'une quarantaine d'habitants niché dans un paysage de bocage et de boisements mêlant chênes, charmes et résineux.

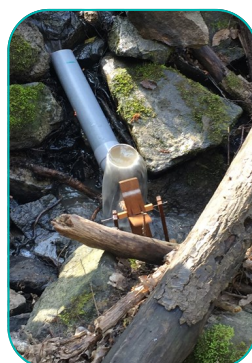


- 1** Le jardin, dans une dynamique de permaculture, est aménagé en contre bas de la salle de restauration.
- 2** Situé dans l'enceinte du CPIE, le pré est entièrement clos.
- 3** Le lavoir est à 100 m du CPIE. On y accède par la route ou par le pré.
- 4** Long de 300 m, le sentier bocager permettant d'accéder au bois est entièrement ombragé.
- 5** Le bois de la Ruchotte est une chênaie-charmaie, propriété du CPIE.
- 6** Le ruisseau du Craloup est situé en contrebas du bois, à environ 800 m du centre.
- 7** L'étang de Collonge est situé à 1 km du centre.

Après avoir compris l'utilité et le fonctionnement d'un barrage hydroélectrique, le ruisseau du Craloup sera un formidable terrain d'expérimentation pour constituer une retenue afin d'essayer de stopper l'élément liquide. Attention au lâcher d'eau !

En fonction des sécheresses annuelles, cette activité est susceptible d'être remplacée, à compter de la mi-mai.

Niveau					Saison				Intervention		Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.		
C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A		S	J	Approches : cognitive, sensorielle, ludique		
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement							
<ul style="list-style-type: none"> Comprendre le fonctionnement d'un barrage hydroélectrique et introduire les énergies renouvelables. Percevoir et ressentir les difficultés à contenir l'élément liquide Apprendre à se servir d'éléments naturels pour l'édification d'un barrage Apprendre à travailler en équipe ; avec ses avantages et ses inconvénients. Apprendre à communiquer et s'organiser. 						<ul style="list-style-type: none"> Questionnements sur des photos portant sur la production d'électricité renouvelable. Croquis d'un barrage hydroélectrique (dès CE2) Observation de la physionomie du ruisseau Consignes de sécurité, conseils pour la construction (conseils sur le choix du lieu d'implantation du barrage) et constitution des équipes (groupes de 2 à 3 élèves) Recherche d'éléments naturels et construction du barrage ; Expérimentations (moulin à eau, vidange). 							
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires													
CYCLE 1				CYCLE 2				CYCLE 3					
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>													
<ul style="list-style-type: none"> Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : communication, acquisition de vocabulaire spécifique Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : se déplacer, adapter ses déplacements, collaborer, coopérer Explorer le monde : découvrir différents milieux, explorer la matière 				<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des démarches scientifiques : se questionner, observer et faire des expérimentations sur l'énergie hydraulique Imaginer, réaliser : réaliser un barrage en équipe S'approprier des outils et des méthodes : choisir des matériaux naturels adaptés. Pratiquer des langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restitution orale et écrite (schéma barrage) Adopter un comportement éthique et responsable : respecter le milieu aquatique et le vivant 									
<i>Connaissances et compétences associées</i>													
				<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Questionner le monde de la matière et des objets : état liquide et propriétés physiques de l'eau (mise en œuvre de quelques expériences simples impliquant l'eau).</p>				<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Matière, mouvement, énergie : observer et décrire différents types de mouvements ; identifier des sources et des formes d'énergie ; reconnaître les situations où l'énergie est stockée, transformée, utilisée ; notion d'énergie renouvelable</p>					



*Devenir capitaine d'un bateau qui avance sans vent, c'est possible. Scier, poncer, assembler, clouer, c'est encore mieux ! Une activité qui permet aux élèves de s'initier au bricolage, mais aussi de comprendre des principes physiques simples. **

Niveau			Saison				Intervention		Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.		
C1	C2	C3	P	E	A	H	S	J	Approches : cognitive, scientifique, ludique, technique		
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement					
<ul style="list-style-type: none"> Mettre en application quelques notions de physique (densité, flottabilité, résistance,...) et d'énergie S'initier au bricolage en manipulant différents outils Apprendre à suivre un plan de construction Construire un jouet réutilisable 						<ul style="list-style-type: none"> Découverte de l'objet à réaliser et des outils nécessaires à sa construction Réflexion sur le choix des matériaux avec essai préalable de différents éléments (bois, fer, plastique, ...) afin d'illustrer et expliquer la flottaison des matières Montage du bateau avec rotation des élèves sur différents postes (ponçage, sciage, clouage, décoration) Expérimentations et courses sur le lavoir de Collonge 					
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires											
CYCLE 2						CYCLE 3					
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>											
<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des démarches scientifiques : se questionner et observer à partir d'expériences simples Concevoir, réaliser : faire des calculs, prendre des mesures pour fabriquer son bateau S'approprier des outils et des méthodes : choisir des outils de bricolage adaptés Pratiquer des langages : acquérir du vocabulaire spécifique, restitution orale et écrite (plan du bateau) Adopter un comportement éthique et responsable : respecter les règles de sécurité 											
<i>Connaissances et compétences associées</i>											
<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Questionner le monde de la matière et des objets : état liquide et propriétés physiques de l'eau (mise en œuvre de quelques expériences simples impliquant l'eau).</p>						<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Matière, mouvement, énergie : observer et décrire différents types de mouvements ; identifier des sources et des formes d'énergie ; reconnaître les situations où l'énergie est stockée, transformée, utilisée ; notion d'énergie renouvelable</p>					

** Pour cette animation un coût supplémentaire est facturé pour l'achat des matériaux spécifiques, en fonction du nombre d'élèves (un bateau par élève).*



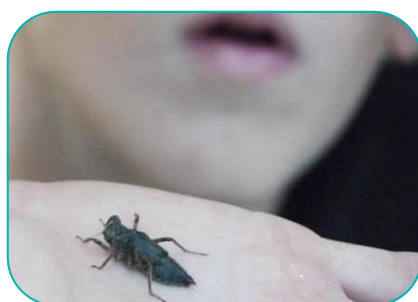
L'eau, une ressource précieuse qui tend à se limiter. En s'appuyant sur leur perception, les élèves sont invités à voyager avec l'eau, de la source jusqu'à la mer, en se posant les bonnes questions : « Comment est gérée l'eau ? Quels gestes permettent de la préserver ? ... » Différents jeux et activités, dont une maquette et des manipulations, offrent la possibilité de comprendre ces enjeux d'aujourd'hui.

Niveau				Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 30 élèves.
C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	Approches : cognitive, artistique
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement					
<ul style="list-style-type: none"> Acquérir certaines notions : bassin versant, amont et aval, affluent, cycle domestique et technique de l'eau,... Comprendre comment est gérée l'eau en France. Découvrir les volumes d'eau consommés en fonction des usages Constater et prendre conscience des effets des activités humaines sur l'eau et les milieux naturels Réfléchir aux actions qui permettent de préserver l'eau. 						<ul style="list-style-type: none"> Recueil des représentations des élèves sur l'eau et les enjeux de l'eau Constitution de maquettes en sous-groupe et analyse Questionnements sur la place et le rôle de l'eau et de l'homme Réflexions et manipulations en équipe sur les eco-gestes et les enjeux de préservation de l'eau et des milieux naturels (pollution de l'eau, surconsommation et gaspillage, ...) 					
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires											
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>											
<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des démarches scientifiques : se questionner et observer à partir des manipulations effectuées ; interpréter des résultats; proposer des hypothèses pour répondre à un problème (risques naturels, inondation, pollution, ...) Imaginer, concevoir, créer et réaliser : produire une maquette de paysage, en groupe, et en comprendre les différents éléments ainsi que son fonctionnement. S'approprier des outils et des méthodes : choisir le matériel adapté ; travailler en groupe, comprendre le fonctionnement d'objets du quotidien et les mettre en pratique. Pratiquer les langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restituer à l'oral Adopter un comportement éthique et responsable : Identifier les impacts des activités humaines sur son environnement, comprendre la vulnérabilité de la ressource en eau et mettre en pratique des notions d'éco-gestion pour sa préservation. Se situer dans l'espace et dans le temps : nommer, localiser et caractériser des espaces, appréhender la notion d'échelle 											
<i>Connaissances et compétences associées</i>											
<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Identifier les trois états de la matière : Reconnaître les états de l'eau et leur manifestation dans divers phénomènes naturels.</p> <p>Comparer des modes de vie : selon la consommation d'eau au quotidien (hygiène, fabrications, alimentation,...)</p> <p>Comprendre qu'un espace est organisé</p>				<p>→ HISTOIRE & GEOGRAPHIE (CM1)</p> <p>Découvrir les lieux où j'habite : identifier les caractéristiques de mon lieu de vie.</p> <p>Consommer en France : satisfaire les besoins en eau soulève des problèmes géographiques liés à la question des ressources et de leur gestion : production, approvisionnement, distribution, exploitation</p>				<p>→ GEOGRAPHIE</p> <p>Des ressources limitées à gérer et à renouveler (5^e) : l'eau, une ressource à ménager et à mieux utiliser</p> <p>L'urbanisation du monde (4^e) : espaces et paysages de l'urbanisation</p> <p>Dynamiques territoriales de la France contemporaine (3^e) : aires urbaines, espaces productifs, espaces de faible densité</p>			
<p>→ SCIENCE & TECHNOLOGIE</p> <p>La planète Terre. Les êtres vivants dans leur environnement : identifier les composantes biologiques et géologiques d'un paysage ; relier les connaissances scientifiques sur les risques naturels ainsi que ceux liés aux activités humaines aux mesures de prévention, de protection; identifier des enjeux liés à l'environnement (besoins de l'être humain, exploitation des ressources et impacts)</p>								<p>→ EPI « Transition écologique et développement durable : eau et paysage</p>			



Des crevettes d'eau douce et des scorpions d'eau ? Pas possible ! Des larves de phryganes qui se camouflent dans un fourreau de cailloux ? Impressionnant ! Mais il y a aussi les larves d'éphémères et de libellules, les grenouilles, les tritons et de tant d'autres encore. Epuisettes à la main, partons vite découvrir la diversité animale du ruisseau du Craloup.

Niveau					Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.
C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A		S	J	E	Approches : cognitive, scientifique, ludique, technique
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement						
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir la diversité des espèces animales présentes dans le ruisseau • Aborder la notion d'écosystème • Apprendre à se servir d'outils d'investigation du milieu aquatique (épuisettes, tamis,...) • Apprendre à capturer des espèces vivantes • Etre sensibilisé au respect du milieu aquatique et de ses habitants 						<ul style="list-style-type: none"> • Recueil des représentations des élèves • Découverte du matériel de prélèvement (épuisettes, tamis,...) et consignes d'utilisation • Consignes sur le prélèvement et les règles de sécurité • Distribution du matériel par petit groupe de 2 ou 3 élèves • Opération de prélèvement de la faune et tri au fur et à mesure dans différents récipients • Observation et identification des espèces en fonction de leurs caractéristiques (couleur, taille, nombre de pattes...) • Dessin d'observations • Jeux autour des espèces observées 						
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires												
CYCLE 2						CYCLE 3						
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>												
<ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer des démarches scientifiques : se questionner ; observer ; émettre des hypothèses au travers d'expériences simples • S'approprier des outils et des méthodes : utiliser les outils adaptés ; manipuler les êtres vivants avec soin • Pratiquer les langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restituer à l'oral et à l'écrit (croquis) • Adopter un comportement éthique et responsable : respecter le milieu et le vivant 												
<i>Connaissances et compétences associées</i>												
<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux et diversité des organismes vivants présents dans un milieu</p>						<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : décrire un milieu de vie dans ses différentes composantes (interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement, écosystème) ; relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie (écosystèmes, biodiversité)</p>						



Complémentaire de l'activité « Des déchets au tri », cette animation permet d'aborder la thématique de prévention des déchets à travers des ateliers ludiques s'inscrivant dans la consommation au quotidien, mais aussi d'identifier des changements de comportement réalistes permettant de s'engager individuellement pour diminuer sa production de déchets.

Niveau				Saison				Intervention		Encadrement : 1 animateur pour 30 élèves.				
		C3	C4	lycée	P	E	A	H	S		E	Approches : cognitive, ludique		
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement								
<ul style="list-style-type: none"> Prendre conscience que les choix de consommation peuvent réduire la production de déchets et les impacts environnementaux Identifier des comportements simples à adopter pour réduire la production de déchets Aborder la notion des 4R : Réutiliser, Réduire, Réparer, Recycler Inciter à prendre de nouvelles habitudes de consommation et en comprendre l'intérêt, cultiver l'esprit critique. 						<ul style="list-style-type: none"> Ateliers collectifs en petits groupes avec rotation : le panier du consommateur responsable ; le cycle de vie d'un téléphone portable ; identification des principaux logos environnementaux ; le rôle des emballages et savoir trouver et comprendre les informations ; les 4R,... <p><i>Le contenu de ces ateliers étant dense, il est possible d'organiser cette activité sur deux séances.</i></p>								
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires														
CYCLE 3						CYCLE 4								
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>														
<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des démarches scientifiques : se questionner et observer à partir des manipulations effectuées ; interpréter des résultats S'approprier des outils et des méthodes : mettre en relation des informations Pratiquer des langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restituer à l'oral Adopter un comportement éthique et responsable : identifier les impacts des activités humaines 														
<i>Connaissances et compétences associées</i>														
<p>→ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Agir individuellement et collectivement : prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique <p>→ HISTOIRE ET GEOGRAPHIE</p> <ul style="list-style-type: none"> CM1 : Thème 3 : consommer en France CM2 : Thème 1 : se déplacer / Thème 3 : mieux habiter 6e : Thème 1 : habiter une métropole 						<p>→ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Agir individuellement et collectivement : prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement ; développer une conscience citoyenne, sociale et écologique <p>→ HISTOIRE ET GEOGRAPHIE</p> <ul style="list-style-type: none"> 5e : Thème 2 : des ressources limitées, à gérer, à renouveler <p>→ SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE</p> <p>EPI « Transition écologique et développement durable » EPI « Corps, santé, bien-être et sécurité »</p>								



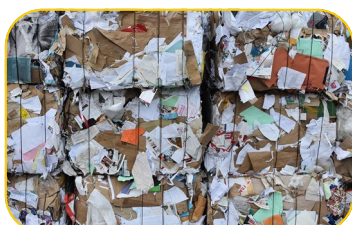
Le tri et le recyclage des déchets s'inscrit aujourd'hui dans la thématique plus globale de la réduction et de la prévention des déchets. Une série d'ateliers ludiques pour comprendre les notions de déchets, de matières premières et matériaux, de filières de recyclage. Ils permettront d'aborder en douceur la consommation responsable, thématique complémentaire pouvant être traitée à la suite.

Niveau					Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 30 élèves.			
C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S		E	Approches : cognitive, ludique			
Objectifs généraux et opérationnels											Déroulement				
<ul style="list-style-type: none"> Différencier les déchets recyclables et les déchets non recyclables Prendre conscience de la diversité des déchets et des points de collecte associés Comprendre le principe du tri et les consignes Identifier les matières et matériaux avec lesquels sont fabriqués les emballages du quotidien Comprendre le principe du recyclage à travers la notion de 2ème vie des déchets et les filières de traitement 											<ul style="list-style-type: none"> Recueil des représentations Tri d'un sac poubelle contenant des déchets recyclables et non recyclables par groupe. Restitution collective Ateliers tournants sous forme de jeux : reconnaissance des principaux logos ; filières de recyclage de la matière (verre, plastique, déchets verts, métal), identification des filières de valorisation (recyclage, incinération, enfouissement, compostage, réutilisation, ...), identification des matières premières et matériaux et des matières valorisées, ... <p><i>Le contenu de ces ateliers étant dense, il est possible d'organiser cette activité sur deux séances.</i></p>				
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires															
CYCLE 3								CYCLE 4							
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>															
<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des démarches scientifiques : se questionner et observer à partir des manipulations effectuées ; interpréter des résultats S'approprier des outils et des méthodes : mettre en relation des informations Pratiquer des langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restituer à l'oral Adopter un comportement éthique et responsable : identifier les impacts des activités humaines 															
<i>Connaissances et compétences associées</i>															
<p>→ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Agir individuellement et collectivement : prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique. <p>→ HISTOIRE ET GEOGRAPHIE</p> <ul style="list-style-type: none"> CM1 : Thème 3 : consommer en France CM2 : Thème 1 : se déplacer / Thème 3 : mieux habiter 6e : Thème 1 : habiter une métropole 								<p>→ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Agir individuellement et collectivement : prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique <p>→ HISTOIRE ET GEOGRAPHIE</p> <ul style="list-style-type: none"> 5e : Thème 2 : des ressources limitées, à gérer, à renouveler <p>→ SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE</p> <p>EPI « Transition écologique et développement durable » EPI « Corps, santé, bien-être et sécurité »</p>							



Le papier demeure le support de notre mémoire et de la diffusion massive des connaissances. Il a accompagné l'homme dans son histoire, mais est-ce l'Homme qui l'a créé le premier ? Comment fabrique-t-on le papier aujourd'hui ? Ensemble mettons la main à la pâte ...

Niveau				Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.		
C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	Approches : cognitive, ludique		
Objectifs généraux et opérationnels								Déroulement					
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir l'évolution technique et technologique de la fabrication du papier • Connaitre les différents types de papier et leurs usages • Comprendre les différentes méthodes et les étapes de fabrication • Réaliser sa propre feuille de papier recyclé • Comprendre le principe du recyclage à travers la notion de 2ème vie des déchets et les filières de traitement • Aborder la notion de gestion en agroforesterie • Prendre conscience des attitudes et comportements de consommation propre à favoriser une utilisation rationnelle de la ressource papier 								<ul style="list-style-type: none"> • Recueil des représentations • Présentations historique, technique et technologique (support vidéo) • Approche environnementale, analyse critique • Ateliers tournants sous forme de jeux (frise historique ; jeux de plateau sur la fabrication industrielle du papier) • Atelier de préparation de la pâte à papier recyclé et réalisation d'une feuille par élève • Présentation de différents logos en lien avec la fabrication du papier 					
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires													
CYCLE 2				CYCLE 3				CYCLE 4					
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>													
<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : acquisition de vocabulaire spécifique • Agir, s'exprimer : collaborer, coopérer • Adopter un comportement éthique et responsable : respecter les consignes de tri, lutter contre le gaspillage du papier 				<ul style="list-style-type: none"> • Adopter un comportement éthique et responsable : identifier les impacts des activités humaines ; réfléchir aux moyens de préserver des ressources naturelles • S'approprier des outils et des méthodes : utiliser du matériel et le manipuler avec soin en respectant les consignes de sécurité • Se situer dans l'espace et dans le temps : replacer des évolutions scientifiques et technologiques (production industrielle de charbon) dans un contexte historique, géographique, économique et culturel 									
				<i>Connaissances et compétences associées</i>									
				<p>→ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agir individuellement et collectivement : prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement ; développer une conscience citoyenne, sociale et écologique 				<p>→ HISTOIRE & GEOGRAPHIE (5^e) Des ressources limitées, à gérer et à renouveler : le bois, l'eau</p> <p>→ SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE (5^e) La planète Terre, l'environnement et l'action humaine : comprendre et expliquer les choix en matière de gestion de ressources naturelles à différentes échelles</p>					



Aujourd'hui, le gaspillage alimentaire est une problématique bien présente dans notre quotidien, et une aberration face aux réalités de notre société. Cette activité permet d'aborder sous forme d'échanges et d'activités ludiques, les différentes formes de gaspillage alimentaire « du champ à l'assiette », et d'en comprendre les différents enjeux afin de trouver les solutions que chacun peut mettre en place.

Niveau				Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 30 élèves.		
		C3	C4	lycée	P	E	A	H	S		E	Approches : cognitive, ludique	
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement							
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les différentes formes et causes du gaspillage alimentaire : en agriculture, dans le commerce, à la maison, dans la restauration, ... • Prendre conscience que le gaspillage alimentaire induit des enjeux environnementaux, sanitaires, sociétaux, culturels et économiques • Déchiffrer les emballages et comprendre les dates de péremption • Identifier des comportements simples à adopter pour réduire le gaspillage alimentaire • Inciter à prendre de nouvelles habitudes de consommation et en comprendre l'intérêt, cultiver l'esprit critique. 						<ul style="list-style-type: none"> • Photolangage : pour identifier et comprendre les causes du gaspillage alimentaire, mais aussi les solutions qui peuvent être apportées. Le tout agrémenté de supports vidéos, et d'emballages alimentaires. • Mise en pratique d'une solution à la maison : cuisiner les restes ! Réflexion en petits groupes sur la confection d'un menu « anti-gaspi » avec des images représentant des restes du frigo. <p><i>(Selon le temps et la disposition du lieu, il est possible de mettre en place un atelier cuisine autour du pain réutilisé.)</i></p>							
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires													
CYCLE 3						CYCLE 4							
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>													
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et s'exprimer : décrire une image et en analyser le sens ; expliquer son choix • Réflexion et discernement : comprendre et discuter des problèmes éthiques ; débattre et respecter la parole ; travailler en groupe • Responsabilités individuelles et collectives : prendre conscience de l'activité humaine sur l'environnement et des conséquences sanitaires, écologiques, économiques et sociales. Engager un comportement responsable pour préserver les ressources naturelles. 													
<i>Connaissances et compétences associées</i>													
<p>→ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre part à une discussion, un débat, ou un dialogue. • Le responsabilité de l'individu et du citoyen dans le domaine de l'environnement et de la santé <p>→ HISTOIRE ET GEOGRAPHIE</p> <ul style="list-style-type: none"> • CM1 : Thème 3 : consommer en France • CM2 : Thème 3 : mieux habiter • 6e : Thème 1 : habiter une métropole <p>→ SCIENCES ET TECHNOLOGIES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les fonctions de la nutrition • Impacts des activités et exploitation des ressources 						<p>→ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre part à une discussion, un débat, ou un dialogue : prendre la parole, faire un choix et le justifier, apprendre à discuter en groupe. <p>→ HISTOIRE ET GEOGRAPHIE</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5e : Thème 2 : des ressources limitées, à gérer, à renouveler <p>→ SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE</p> <p>EPI « Transition écologique et développement durable</p> <p>EPI « Corps, santé, bien-être et sécurité »</p>							



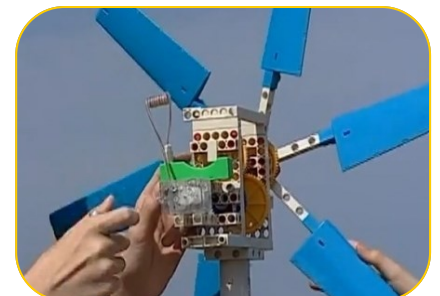
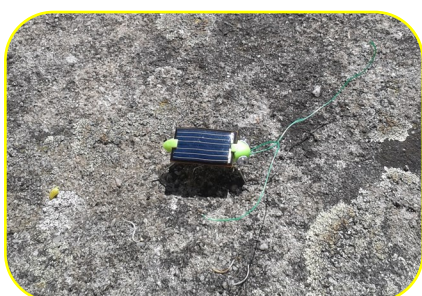
Cette activité permet d'évaluer les connaissances des élèves sur les différentes sources d'énergie à travers une course d'orientation autour des bâtiments du CPIE, mais aussi de réfléchir à des gestes permettant de réduire sa consommation d'énergie.

Niveau				Saison				Intervention		Encadrement : 1 animateur pour 30 élèves.	
		C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	Approches : cognitive, ludique, physique, technique	
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement					
<ul style="list-style-type: none"> • S'initier à la course d'orientation en recherchant plusieurs balises dispersées sur le site du CPIE • Approfondir et évaluer ses connaissances sur l'énergie • Favoriser l'esprit d'équipe à travers une exploration collective • identifier les objets usuels consommateurs d'énergie et faire le lien avec la consommation courante dans les foyers • Prendre conscience des attitudes et comportements de consommation propre à favoriser une utilisation rationnelle de l'énergie 						<ul style="list-style-type: none"> • Course d'orientation en étoile pour découvrir différents lieux du CPIE en lien avec la consommation d'énergie et pour répondre aux questions • Allers retours entre les balises et l'animateur pour la correction • Proclamation des résultats et compléments d'informations sur les questions abordées • Jeu « c'est le moment d'emménager » et expériences de mesures de consommation d'appareils avec le wattmètre • Discussion sur les changements de comportements en matière d'économie d'énergie 					
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires											
CYCLE 3						CYCLE 4					
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>											
<ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer des langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restituer à l'oral • Adopter un comportement éthique et responsable : relier des connaissances acquises à des questions d'environnement 											
<i>Connaissances et compétences associées</i>											
<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Matière, mouvement, énergie, information : mouvement d'un objet ; identifier des sources d'énergie et des formes ; reconnaître des situations où l'énergie est stockée, transformée, utilisée ; notion d'énergie renouvelable</p> <p>→ EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE</p> <p>Adapter des déplacements à des environnements variés : les courses d'orientation sont l'occasion de mettre en pratique les activités de repérage ou de déplacement (sur un plan, une carte) travaillées en mathématiques et en géographie</p>						<p>→ EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE</p> <p>Adapter des déplacements à des environnements variés : les courses d'orientation sont l'occasion de mettre en pratique les activités de repérage ou de déplacement (sur un plan, une carte) travaillées en mathématiques et en géographie</p> <p>→ SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE (5^e)</p> <p>La planète Terre, l'environnement et l'action humaine : comprendre et expliquer les choix en matière de gestion de ressources naturelles à différentes échelles</p>					



Parce qu'elle est à la fois force, mouvement, chaleur, lumière, l'énergie est présente partout autour de nous. Après avoir recensé toutes les formes d'énergie disponibles sur Terre et compris la différence entre énergie fossile et renouvelable, les élèves se lanceront dans un défi de montage de maquettes fonctionnant avec l'énergie solaire, hydraulique ou éolienne.

Niveau				Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.		
C3	C4	lycée		P	E	A	H	S	J	E	Approches : cognitive, ludique, technique		
Objectifs généraux et opérationnels									Déroulement				
<ul style="list-style-type: none"> Comprendre ce qu'est l'énergie en identifiant les différentes sources et formes d'énergie Distinguer les énergies renouvelables et les énergies épuisables Comprendre la transformation d'une énergie primaire en énergie secondaire Comprendre les enjeux propres aux énergies renouvelables, et réfléchir aux limites de notre consommation, cultiver l'esprit critique. Construire à partir d'un plan une miniature utilisant une énergie renouvelable et la faire fonctionner 									<ul style="list-style-type: none"> Echange animé autour de la définition de l'énergie, des différentes sources et formes d'énergie (électrique, fossile, solaire, éolien ...), des énergies épuisables et renouvelables Découverte et manipulation de quelques sources d'énergie primaires et des 1ères innovations : la houille, la première pile électrique, la dynamo,.. Réalisation de maquettes par petits groupes (éoliennes, véhicule solaire ...) et expérimentations. « C'est le moment d'emménager » : jeux sur notre consommation d'énergie et nos besoins électriques,.. 				
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires													
CYCLE 3													
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>													
<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des démarches scientifiques : se questionner, observer, émettre des hypothèses au travers d'expériences simples Concevoir, réaliser : décrire le fonctionnement d'objets techniques ; réaliser en équipe tout ou partie d'un objet technique. S'approprier des outils et des méthodes : choisir ou utiliser le matériel adapté pour réaliser une production ; organiser en groupe un espace de réalisation expérimentale Pratiquer des langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restituer à l'oral Adopter un comportement éthique et responsable : relier des connaissances acquises à des questions d'environnement. 													
<i>Connaissances et compétences associées</i>													
<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE Matière, mouvement, énergie, information : mouvement d'un objet ; identifier des sources d'énergie et des formes ; reconnaître des situations où l'énergie est stockée, transformée, utilisée ; notion d'énergie renouvelable</p> <p>→ LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN Permettre l'expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres</p>													



Maillon indispensable à l'origine de toutes les chaînes alimentaires, rouage essentiel du cycle de la matière, pompe à oxygène, source d'énergie pour l'homme... le monde végétal est essentiel à l'équilibre de notre environnement. Cette balade forestière permet de comprendre plus précisément le fonctionnement de l'arbre.

Niveau				Saison				Intervention				Encadrement : 1 animateur pour 30 élèves.	
C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	Approches : cognitive, ludique, scientifique		
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement							
<ul style="list-style-type: none"> Repérer les différentes parties de l'arbre Identifier les besoins des végétaux Montrer la croissance de l'arbre Reconstituer le cycle de développement de l'arbre 						<ul style="list-style-type: none"> Observation d'un arbre et de ses productions (feuilles, fleurs et fruits ...) Mise en place d'une expérience pour montrer la circulation de la matière Observation de la structure du bois (cernes, aubier, écorce, ...) Mesure de la taille des arbres (utilisation de la croix du bûcheron, lecture de données) Restitution sous la forme d'un jeu collectif permettant de comprendre le fonctionnement de l'arbre (besoins nutritifs, photosynthèse et croissance, saisonnalité) 							
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires													
CYCLE 2						CYCLE 3							
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>													
<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des démarches scientifiques : se questionner ; observer ; émettre des hypothèses au travers d'expériences simples S'approprier des outils et des méthodes : utiliser les outils adaptés ; manipuler avec soin ; effectuer des mesures ; organiser un espace de réalisation expérimentale Pratiquer les langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restituer à l'oral et à l'écrit Adopter un comportement éthique et responsable : respecter le milieu et le vivant 													
<i>Connaissances et compétences associées</i>													
<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux des végétaux ; diversité des organismes vivants présents dans un milieu</p>						<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : décrire un milieu de vie dans ses différentes composantes (interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement, écosystème) ; relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie (écosystèmes, biodiversité)</p>							



Une balade ludique, sensorielle et naturaliste, agrémentée de jeux adaptés au niveau des élèves, permet de s'imprégner des différentes composantes du milieu naturel et de découvrir la vie sauvage : petits pots à odeur, tableaux nature, découverte de curiosités, écoute et carte sonore, arbre mon ami, etc...

Niveau					Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 30 élèves.		
C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	Approches : cognitive, sensorielle, ludique		
Objectifs généraux et opérationnels									Déroulement					
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir la nature et ses richesses par le biais de multiples activités et approches • Comprendre les interactions entre les êtres vivants et leur environnement • Repérer les caractéristiques du vivant • Observer la vie animale et végétale 									<ul style="list-style-type: none"> • Balade ponctuée d'observations naturalistes et de jeux adaptés au niveau des élèves 					
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires														
CYCLE 1				CYCLE 2				CYCLE 3						
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>														
<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : communication ; acquisition de vocabulaire spécifique • Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : se déplacer ; adapter ses déplacements ; collaborer ; coopérer • Explorer le monde : découvrir différents milieux ; connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux 				<ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer des démarches scientifiques : se questionner ; observer ; émettre des hypothèses au travers d'expériences simples • S'approprier des outils et des méthodes : utiliser le matériel adapté pour mener une observation ; manipuler avec soin • Pratiquer les langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restituer à l'oral et à l'écrit • Adopter un comportement éthique et responsable : respecter le milieu et le vivant 										
<i>Connaissances et compétences associées</i>														
				<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux des végétaux ; diversité des organismes vivants présents dans un milieu</p>				<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : décrire un milieu de vie dans ses différentes composantes (interactions entre des organismes vivants et avec leur environnement, écosystème) ; relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie (écosystèmes, biodiversité)</p>						



Comment fabriquer soi-même des jeux, des jouets ou des instruments avec 3 fois rien... et de l'astuce ? A partir de ce que la nature nous offre au fil des saisons et de quelques matériaux de récupération ; brindilles, écorces, ficelle, bois de cagettes et compagnie deviendront de petits personnages, une rhombe, des anneaux volants, un bateau, un morpion,... Autant d'objets facilement réalisables avec ou sans outils, pour le plus grand bonheur des petits et des grands !

Niveau					Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.
C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	Approches : ludique, sensorielle, technique
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement						
<ul style="list-style-type: none"> Découvrir la nature et ses richesses Fabriquer des objets constitués de matières naturelles en suivant une technique appropriée. Développer sa dextérité par le bricolage, et l'utilisation d'outils Développer sa capacité à résoudre des problèmes, et trouver des solutions d'assemblage. Développer la curiosité, le sens de l'observation et favoriser l'imagination Favoriser le vivre ensemble en jouant avec les objets fabriqués 						<ul style="list-style-type: none"> Collecte d'éléments naturels (brindilles, feuilles, écorce, marrons, ...) Présentation des outils et des règles de sécurité Fabrication de différents jouets et jeux avec des éléments naturels récoltés sur place et de matériaux de récupération (coquille de noix, cure-dents, bouchons, ...) Expérimentation (analyse, modifications,...) Présentation des réalisations en groupe. 						
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires												
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>												
<ul style="list-style-type: none"> Expérimenter, produire, créer : Repérer les propriétés de différents matériaux, imaginer et créer des objets simples, trouver des solutions d'assemblage. S'appropriier des outils et des méthodes : choisir et utiliser des outils adaptés ; manipuler le matériel avec soin, et en sécurité, organiser en groupe un espace de réalisation expérimentale S'exprimer, analyser sa pratique, celles de ses pairs: acquérir du vocabulaire spécifique, partager ses trouvailles au groupe,... Adopter un comportement éthique et responsable : respecter les règles de sécurité, respecter les réalisations du groupe 												
<i>Connaissances et compétences associées</i>												
<p>→ ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> Ecouter, comparer : Identifier, décrire et comparer des éléments sonores Explorer et imaginer : chercher et comprendre la diversité des matériaux sonores dans la nature, écouter et jouer ensemble. Echanger, partager : exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences, écouter et respecter l'avis des autres <p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des langages : communiquer en français, à l'oral, avec précision et richesse du vocabulaire. Pratiquer des démarches scientifiques : choisir et utiliser des outils et des matériaux, expérimenter des assemblages Imaginer et réaliser : réaliser des constructions simples, de petits montages. <p>→ LES REPRESENTATIONS DU MONDE ET DE L'ACTIVITE HUMAINE</p> <p>Aider à la compréhension de l'évolution des sociétés dans le temps à partir de jeux et de jouets anciens et simples.</p>												



Cette activité permet de réaliser des œuvres éphémères utilisant le cadre naturel et des matériaux de la nature. Elle fait appel à l'imaginaire afin que les enfants créent leurs propres œuvres. Réalisées en extérieur, exposées aux éléments climatiques, soumises à l'érosion naturelle, elles disparaîtront. Photos et vidéos permettront de les immortaliser.

Niveau					Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.
C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	Approches : ludique, sensorielle, technique
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement						
<ul style="list-style-type: none"> • Sensibiliser aux démarches artistiques • Apprendre à s'exprimer et à communiquer par les arts, de manière individuelle et collective en concevant et en réalisant des productions visuelles • Découvrir la nature et ses richesses • Développer sa créativité et son imagination • Exprimer sa sensibilité, ses sentiments et ses émotions • Développer son sens critique • Apprendre à travailler en volume et dans l'espace • Aborder les notions de temps, de durabilité 						<ul style="list-style-type: none"> • Collecte d'éléments naturels (brindilles, feuilles, écorces, marrons, bois, terre, pierre, sable, eau, rocher, etc.) • Fabrication de différentes productions avec les éléments naturels récoltés • Réalisation d'œuvres éphémères • Exposition et présentation collective des différentes créations 						
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires												
<ul style="list-style-type: none"> • EXPLORER LE MONDE DE LA MATIERE Découvrir différents milieux : bois, pré, ruisseau, cour, jardin, ... Explorer des caractéristiques visuelles des matières et des matériaux : couleur, intensité, opposition brillant/terne, clair/sombre Utiliser, fabriquer, manipuler, associer des matières : choisir et utiliser des matériaux ; réaliser des constructions ; travailler individuellement ou en groupe • DECOUVERTE SENSORIELLE Explorer tactilement des formes et des surfaces y compris les yeux fermés : rugueux, lisse, doux, piquant, froid, humide, liquide, solide 												



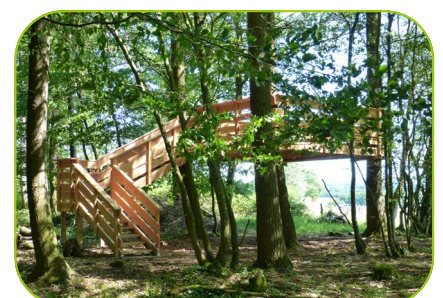
Un potager, qu'est-ce que c'est, et qu'est-ce qu'on y fait ? Une grande question pour aborder de nombreuses activités : le compostage, les petites bêtes auxiliaires (qui sont-elles et comment les accueillir), les légumes du jardin (semis, paillage,..) à l'assiette (associer les légumes au plat, la saisonnalité,..)... Autant de questions à poser et de découvertes pour apprendre de cette aventure pleine de vie : « créer un potager » ...

Niveau					Saison			Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.	
C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	S	J	E	Approches : cognitive, scientifique, ludique, sensorielle	
Objectifs généraux et opérationnels										Déroulement		
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir la biodiversité d'un jardin : la diversité des espèces végétales et animales et comment l'améliorer / la préserver. • Découvrir les caractéristiques du vivant, ses besoins, sa diversité • Appréhender la notion de temps : la croissance des végétaux, le cycle de la saisonnalité et de la matière • Comprendre l'organisation d'un espace, et participer à son aménagement 										<ul style="list-style-type: none"> • Recueil des représentations, découverte et observation des espaces du jardin • Observation de la biodiversité du jardin : les plantes sauvages et ou légumières / aromatiques, les petites bêtes du jardin et/ou du compost, Selon la saison et votre projet : • Appréhender les besoins des plantes et réaliser quelques semis (en godets ou directement au potager), • Création d'un jardin vertical à emporter, réaliser en matériaux de récupération (palette, bois, brique alimentaire..)* • Jeux d'association plat – légume, la saisonnalité, l'alimentation, le compostage,... <p>* A partir du CE1</p>		
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires												
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>						<i>Connaissances et compétences associées</i>						
<ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer des démarches scientifiques : se questionner ; observer ; émettre des hypothèses au travers d'expériences simples • S'approprier des outils et des méthodes : utiliser des outils adaptés ; manipuler avec soin ; effectuer des mesures ; organiser un espace de réalisation expérimentale • Pratiquer les langages : acquérir du vocabulaire spécifique et technique • Adopter un comportement éthique et responsable : respecter le milieu et le vivant • Concevoir, réaliser : faire des calculs ; prendre des mesures pour fabriquer un jardin vertical • Explorer le monde : découvrir différents milieux : appréhender le monde du vivant (reconnaître les principales étapes de 						<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux des végétaux ; diversité des organismes vivants présents dans un milieu</p> <p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : décrire un milieu de vie dans ses différentes composantes (interactions des organismes vivants entre eux et leur environnement, écosystème) ; relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie (écosystèmes, biodiversité)</p>						



Le site du CPIE offre un beau panorama sur la campagne environnante. A travers différents ateliers, nous tenterons d'appréhender les caractéristiques de ce paysage typiquement bourguignon et d'en comprendre la modification par et pour les activités humaines.

Niveau				Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 30 élèves.	
C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	Approches : cognitive, ludique, technique		
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement						
<ul style="list-style-type: none"> • Percevoir le paysage par une approche sensible • Apprendre à se repérer dans l'espace • S'initier à la lecture de paysage • Comprendre les interactions entre un espace et les activités humaines • Identifier les transformations apportées par l'homme dans l'environnement 						<ul style="list-style-type: none"> • Découverte du site et imprégnation d'une portion de paysage par des jeux d'approche (« qui suis-je ? » ; « le photographe ») • Identification de certains éléments du paysage (plans, couleurs, textures, lignes, ...) • Réalisation de croquis et maquettes sous différents points de vue • Analyse des cartes aériennes / comparaison avec des photos anciennes et actuelles 						
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires												
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>												
<ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer des démarches scientifiques : se questionner ; observer ; émettre des hypothèses • Expérimenter, produire, créer : représenter le monde environnant • S'approprier des outils et des méthodes : choisir ou utiliser le matériel adapté proposé pour mener une observation • Pratiquer les langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restituer à l'oral • Se situer dans l'espace et dans le temps : se repérer ; nommer et caractériser des espaces, s'orienter et se situer dans un espace géographique et maîtriser les notions d'échelles; utiliser et produire des représentations de l'espace 												
<i>Connaissances et compétences associées</i>												
<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Explorer les organisations du monde : comprendre qu'un espace est organisé ; identifier les paysages</p>						<p>→ GEOGRAPHIE</p> <p>Découvrir les lieux où j'habite : réinvestir la lecture des paysages du quotidien de l'élève et la découverte de son environnement proche, réalisées au cycle 2, pour élargir ses horizons ; mobiliser le vocabulaire de base (description des milieux et formes d'occupation humaine)</p> <p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : aménagements de l'espace par les humains et contraintes naturelles</p>						



En Bourgogne, c'est le nom que l'on donne aux lutins. Ils habitent les trous de souche ou les creux de rochers, mais seront aussi heureux d'emménager dans les cabanes que les enfants leur construiront. Ce sont eux qui s'occupent de la bonne santé de la forêt et de tous les animaux qui y vivent, alors un petit service rendu leur fera le plus grand plaisir, et qui sait, peut-être laisseront-ils un remerciement ?...

Niveau				Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 30 élèves	
C1	C2			P	E	A	H	S	J	E	Approches : ludique, imaginaire, sensorielle, technique	
Objectifs généraux et opérationnels										Déroulement		
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir la nature par le biais de l'imaginaire • Identifier et reconnaître les deux essences d'arbres du bois : le chêne et le charme • Identifier et collecter les matériaux naturels nécessaires à la construction • Imaginer et construire collectivement une mini-cabane 										<ul style="list-style-type: none"> • Introduction sous la forme d'une petite histoire présentant les Fouletots et les raisons pour lesquelles on leur construit des cabanes • Constitution des petits groupes d'enfants et choix des emplacements de cabanes • Récupération des matériaux et construction • Visite et description des cabanes par les enfants 		
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires												
<p>→ MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS</p> <p>Oser entrer en communication : communiquer avec les adultes et les autres enfants Echanger et réfléchir avec les autres : expliquer ; proposer des solutions ; discuter un point de vue</p> <p>→ EXPLORER LE MONDE</p> <p>Découvrir différents milieux et des espaces moins familiers : haie bocagère, bois Utiliser, fabriquer, manipuler des objets : choisir et utiliser des outils et des matériaux ; réaliser des constructions</p>												



Devenir botaniste le temps d'une balade pour découvrir **(au choix) : les essences d'arbres et d'arbustes de la haie ou les plantes sauvages du village**. Ces dernières « mauvaises herbes » sont bien souvent comestibles et/ou médicinales. La haie quand à elle est un refuge pour la faune, où elle peut y trouver à manger et l'utiliser pour se déplacer en sécurité.

Niveau				Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.
C2	C3	C4	lycée	P	E	A		S	J	E	Approches : cognitive, ludique, technique
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement					
<ul style="list-style-type: none"> Faire la différence entre les plantes herbacées et les plantes ligneuses Observer, identifier, classer les essences d'arbres et d'arbustes rencontrés dans la haie / les plantes sauvages Effectuer des prélèvements végétaux de manière scientifique et raisonnée Acquérir quelques mots de vocabulaire spécifiques à la botanique Réaliser un herbier individuel 						<ul style="list-style-type: none"> Recueil des représentations sur les végétaux ; quel est le rôle de la haie ? Quel regard avons-nous sur les plantes sauvages ? ... Différenciation feuilles simples/composées et alternes/opposées, forme du limbe, comment les plantes se reproduisent-elles, ... Consignes de collecte puis récolte Classement et identification avec une clé de détermination en salle Réalisation de l'herbier : classement, collage, report de données (nom, famille, forme du limbe,...) 					
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires											
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>											
<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des démarches scientifiques : reconnaître les parties observables du végétal Concevoir, réaliser : fabriquer un herbier S'approprier des outils et des méthodes : identifier et classer les feuilles à l'aide d'une clé de détermination Pratiquer des langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restitution orale et écrite Adopter un comportement éthique et responsable : respecter le vivant 											
<i>Connaissances et compétences associées</i>											
<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux des végétaux ; diversité des organismes vivants présents dans un milieu</p>						<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : décrire un milieu de vie dans ses différentes composantes (interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement, écosystème) ; relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie (écosystèmes, biodiversité)</p>					



Hutte, abri, cabanon... de l'amoureux de la nature, du berger ou du charbonnier. Des diversités de formes et de fonction, des lieux d'aventures, d'évasion et de rêverie à construire et à partager collectivement.

Niveau				Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 30 élèves.
C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	Approches : cognitive, ludique, physique, technique
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement					
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier quelques essences d'arbres du bois : le chêne, le charme et le merisier • Apprendre à faire quelques nœuds d'attache • Identifier la nature des matériaux de construction • Imaginer une cabane et la construire collectivement • Prendre du plaisir à utiliser la cabane comme espace ludique 						<ul style="list-style-type: none"> • Choix des emplacements dans le bois • Récupération des matériaux • Apprentissage de quelques nœuds • Construction des cabanes • Présentation et visite des constructions. 					
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires											
CYCLE 2						CYCLE 3					
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>											
<ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer des démarches scientifiques : reconnaître quelques essences d'arbres et d'arbustes • Concevoir, réaliser : construire une cabane • S'approprier des outils et des méthodes : réaliser en équipe tout ou partie d'un objet • Pratiquer des langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restitution orale et écrite • Adopter un comportement éthique et responsable : respecter le vivant ; respecter les règles de sécurité 											
<i>Connaissances et compétences associées</i>											
<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux des végétaux ; diversité des organismes vivants présents dans un milieu</p>						<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : décrire un milieu de vie dans ses différentes composantes (interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement, écosystème) ; relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie (écosystèmes, biodiversité).</p>					



Autrefois, le métier de charbonnier consistait à faire carboniser du bois pour le transformer en charbon. Comme ce processus durait plusieurs jours et parce qu'il fallait veiller au feu, les hommes s'abritaient dans une cabane. A travers l'évocation de cette activité passée, les élèves doivent reconstruire, à l'aide d'un plan, une cabane forestière en rondins de bois. Il seront également des archéologues retrouvant par carottage et tamisage des morceaux de charbon de bois conservés dans le sol.

Niveau				Saison				Intervention		Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.	
C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	Approches : cognitive, technique	
Objectifs généraux et opérationnels								Déroulement			
<ul style="list-style-type: none"> • S'approprier l'histoire du bois de Collonge • Coopérer dans le cadre d'une construction collective • Construire une cabane en s'aidant d'un plan et de photos • Découvrir des vestiges du passé, avec soin et méthode. 								<ul style="list-style-type: none"> • Présentation du site et de l'ancienne place de charbonnier • Explications des règles du jeu et des consignes de sécurité : Construction puis jeu autour de la cabane • « Fouille » à la recherche de fragments de charbon de bois. • Présentation d'une meule de charbonnier, et de la gestion 			
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires											
CYCLE 3											
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>											
<ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer des démarches scientifiques : identifier les usages passés et actuels du bois ; proposer des hypothèses sur la nature du sol sur le lieu d'activité, réaliser un travail de fouille archéologique avec méthode et soin. • Concevoir créer, réaliser : reconstituer un cabane en rondin de bois • S'approprier des outils et des méthodes : faire le lien entre les documents mis à disposition et la construction ; travailler en groupe • Pratiquer les langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; rendre compte des hypothèses et des conclusions • Adopter un comportement éthique et responsable : respecter les règles de sécurité • Se situer dans l'espace et dans le temps : replacer des évolutions scientifiques et technologiques (production industrielle de charbon) dans un contexte historique, géographique, économique et culturel 											
<i>Connaissances et compétences associées</i>											
<p>→ HISTOIRE & GEOGRAPHIE (CM2)</p> <p>L'âge industriel en France : énergies et machines, la ville industrielle, le monde rural</p>											



Cette activité de fabrication de mangeoires et de nichoirs a pour objectif d'agir pour la biodiversité tout en s'initiant au bricolage. Une fois installées dans l'environnement de l'école ou sur la commune, les mangeoires aideront sans aucun doute les Sittelles, Pinsons et Mésanges à passer la période hivernale. Les nichoirs permettront quant à eux, de favoriser la présence de ces passereaux au printemps, pendant la période de reproduction. *

Niveau				Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.				
C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	Approches : cognitive, ludique, technique				
Objectifs généraux et opérationnels										Déroulement					
<ul style="list-style-type: none"> Découvrir quelques espèces de passereaux susceptibles de fréquenter les nichoirs et les mangeoires Aborder les notions d'espèces nicheuses et hivernantes Manipuler des outils (scies, vrilles, marteaux...) en toute sécurité et acquérir quelques notions de bricolage Utiliser et assembler des matériaux pour réaliser différents nichoirs et mangeoires Agir pour la biodiversité en favorisant la présence ou le maintien de ces oiseaux dans un espace aménagé de sa commune (école, parc, jardin, verger, ...) 										<ul style="list-style-type: none"> Présentation de quelques espèces d'oiseaux fréquentant les nichoirs et les mangeoires (modes de vie, besoins alimentaires) Présentation des prototypes de nichoir et mangeoire à construire, des outils et des matériaux nécessaires pour la réalisation (consignes d'utilisation et de sécurité) Réalisation en petits groupes Explication des consignes et règles inhérentes à la pose et à l'entretien. 					
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires															
CYCLE 2						CYCLE 3									
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>															
<ul style="list-style-type: none"> Concevoir, réaliser : faire des calculs ; prendre des mesures pour fabriquer une mangeoire ou un nichoir S'approprier des outils et des méthodes : choisir des outils de bricolage adaptés Pratiquer des langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restitution orale Adopter un comportement éthique et responsable : respecter les règles de sécurité 															
<i>Connaissances et compétences associées</i>															
<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux et diversité des organismes vivants présents dans un milieu</p>						<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : décrire un milieu de vie dans ses différentes composantes (interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement, écosystème) ; relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie (écosystèmes, biodiversité)</p>									

* Pour cette animation, un coût supplémentaire est facturé pour l'achat des matériaux en fonction du nombre de fabrications.



Devenir un oiseau... Un jeu de simulation grandeur nature pour découvrir les différentes étapes de la vie de nos amis à plumes à travers la construction du nid, la nutrition, la reproduction et les éléments concourant ou non à mener à bien la nichée. Une activité complète pouvant s'associer à de l'écoute et/ou de l'observation avec ou sans jumelles.

Niveau			Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 30 élèves.
C2	C3		P	E		S	J	E	Approches : cognitive, ludique, technique, sensorielle	
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement				
<ul style="list-style-type: none"> Comprendre l'adaptation de la morphologie au régime alimentaire et au milieu de vie Appréhender la diversité des régimes alimentaires et la fonction du nid Identifier les pressions naturelles (prédation, caractères abiotiques) et humaines (activités, pollution, ignorance...) exercées sur les oiseaux Réfléchir aux moyens pouvant être mis en œuvre pour protéger les oiseaux et favoriser leur présence autour de l'école ou de chez soi 						<ul style="list-style-type: none"> Recueil des représentations des élèves et explications des règles du jeu L'alimentation : recherche d'insectes par binôme La reproduction : distribution de cartes d'identités représentant un passereau. Constitution des binômes puis construction des nids avec des éléments naturels, et présentation La couvée : perte ou gain d'œufs par la distribution de cartes exposant une situation positive ou négative pour l'oiseau. Comptage du nombre d'œufs par couple pour évaluer la réussite de la mission Discussion collective sur les actions pouvant être mises en place pour protéger les oiseaux. Observation et/ou écoute. 				
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires										
CYCLE 2					CYCLE 3					
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>										
<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des démarches scientifiques : se questionner ; observer ; émettre des hypothèses Imaginer, réaliser : réaliser des objets simples et de petits montages S'approprier des outils et des méthodes : utiliser les outils adaptés, manipuler avec soin Pratiquer les langages : acquérir du vocabulaire spécifique, restituer à l'oral Adopter un comportement éthique et responsable : respecter le milieu et le vivant 										
<i>Connaissances et compétences associées</i>										
<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux et diversité des organismes vivants présents dans un milieu</p>					<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : décrire un milieu de vie dans ses différentes composantes (interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement, écosystème) ; relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie (écosystèmes, biodiversité)</p>					



*Etonnantes mammifères nocturnes qui volent et qui voient avec leurs oreilles, les chauves-souris ont longtemps été victimes de nombreuses légendes engendrées par la peur et l'ignorance de l'Homme. Aujourd'hui protégées, certaines espèces sont en déclin du fait de la disparition de leurs habitats, de l'utilisation de pesticides et du dérangement pendant l'hibernation. Cette activité a pour objectif d'en savoir plus sur les particularités et les mœurs de ces animaux, mais aussi d'agir pour leur maintien en construisant des gîtes permettant de les accueillir. L'activité en veillée « A la tombée de la nuit ... » est un complément intéressant pour aller les rencontrer. **

Niveau				Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.
C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	Approches : cognitive, ludique, technique
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement					
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les principales espèces de chauves-souris présentes en Bourgogne • Comprendre le principe de l'écholocation • Manipuler des outils (scies, vrilles, marteaux...) en toute sécurité et acquérir quelques notions de bricolage • Utiliser et assembler des matériaux pour réaliser plusieurs gîtes • Agir pour la biodiversité en favorisant la présence ou le maintien des chauves-souris dans sa commune 						<ul style="list-style-type: none"> • Introduction sur les espèces présentes en Bourgogne et sur leurs particularités • Jeux collectifs sur le mode de déplacement et de chasse des chauves-souris • Présentation des gîtes à construire, des outils et des matériaux nécessaires pour la réalisation (consignes d'utilisation et de sécurité) • Réalisation en petits groupes • Explication des consignes et règles inhérentes à la pose et à l'entretien 					
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires											
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>											
<ul style="list-style-type: none"> • Concevoir, réaliser : faire des calculs, prendre des mesures pour fabriquer une mangeoire ou un nichoir • S'approprier des outils et des méthodes : choisir des outils de bricolage adaptés • Pratiquer des langages : acquérir du vocabulaire spécifique, restitution orale • Adopter un comportement éthique et responsable : respecter les règles de sécurité 											
<i>Connaissances et compétences associées</i>											
<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux et diversité des organismes vivants présents dans un milieu</p>						<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : décrire un milieu de vie dans ses différentes composantes (interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement, écosystème) ; relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie (écosystèmes, biodiversité)</p>					

** Pour cette animation, un coût supplémentaire est facturé pour l'achat des matériaux en fonction du nombre de fabrications.*



La litière forestière est un milieu qui foisonne de vie. La collecte, l'observation et l'identification des invertébrés permettent de comprendre le rôle essentiel qu'ils jouent dans l'écosystème forestier.

Niveau					Saison				Intervention			Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.	
C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A		S	J	E	Approches : cognitive, scientifique, ludique, technique	
Objectifs généraux et opérationnels											Déroulement		
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir la diversité des espèces animales présentes dans le sous-bois • Comprendre le rôle des animaux présents dans la litière • Apprendre à capturer des espèces vivantes • Dédramatiser son appréhension des petites bêtes 											<ul style="list-style-type: none"> • Recueil des représentations des élèves • Découverte du matériel (boîtes-loupes, pinceaux) et consignes sur le prélèvement • Distribution du matériel par petit groupe de 2 ou 3 élèves • Opération de prélèvement de la faune et tri au fur et à mesure dans différents récipients • Observation et identification des espèces en fonction de leurs caractéristiques (couleur, taille, nombre de pattes...) • Dessin d'observations • Jeux autour des espèces observées 		
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires													
CYCLE 2							CYCLE 3						
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>													
<ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer des démarches scientifiques : se questionner ; observer ; émettre des hypothèses au travers d'expériences simples • S'approprier des outils et des méthodes : utiliser les outils adaptés ; manipuler les êtres vivants avec soin • Pratiquer les langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restituer à l'oral et à l'écrit (croquis) • Adopter un comportement éthique et responsable : respecter le milieu et le vivant 													
<i>Connaissances et compétences associées</i>													
<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux et diversité des organismes vivants présents dans un milieu</p>							<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : décrire un milieu de vie dans ses différentes composantes (interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement, écosystème) ; relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie (écosystèmes, biodiversité)</p>						



Comme de vrais naturalistes, menons l'enquête pour identifier les indices de présence des petits et grands animaux vivants aux alentours du CPIE.

Niveau				Saison				Intervention		Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.	
C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	Approches : cognitive, scientifique, ludique, technique	
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement					
<ul style="list-style-type: none"> Acquérir des connaissances sur les espèces sauvages locales Interpréter certains signes de présence de mammifères sauvages Reconnaître différentes empreintes de mammifères et d'oiseaux Apprendre la technique du moulage d'empreintes 						<ul style="list-style-type: none"> Recueil des représentations et présentation des indices de présence que les animaux peuvent laisser derrière eux, et qui permettent leur identification. Balade ludique en forêt autour de la recherche et la récolte d'indices de présences (empreintes, crottes, poils, plumes, terriers, restes de repas et éléments du squelette, ...) Moulages d'empreinte au choix, pour chaque élève et/ ou pour la classe. 					
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires											
CYCLE 2						CYCLE 3					
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>											
<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des démarches scientifiques : se questionner ; observer ; émettre des hypothèses Concevoir, réaliser : suivre une procédure pour fabriquer un moulage d'empreinte S'approprier des outils et des méthodes : utiliser les outils adaptés ; manipuler avec soin Pratiquer les langages : acquérir du vocabulaire spécifique ; restituer à l'oral Adopter un comportement éthique et responsable : respecter le milieu et le vivant 											
<i>Connaissances et compétences associées</i>											
<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux et diversité des organismes vivants présents dans un milieu</p>						<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : décrire un milieu de vie dans ses différentes composantes (interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement, écosystème) ; relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie (écosystèmes, biodiversité)</p>					



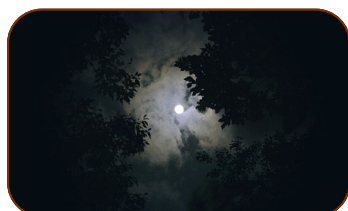
La nuit aussi, il y a de la vie, et le CPIE, son bois et le village, sont le refuge d'animaux nocturnes inspirants contes et légendes.

Espèces rares et protégées, nous vous proposons d'aller à leur rencontre lors d'une promenade à la tombée de la nuit, complétée d'un temps de présentation sur ces espèces souvent méconnues !

Thèmes au choix : **Balade contée, découverte du village, Chouettes et Hiboux, Chauves-souris, amphibiens.** (Un mélange des différentes thématiques est possible selon vos envies)

Durée et contenu adaptés selon la saison, l'âge et le nombre d'enfants (de 1h à 2h00)

Niveau					Saison				Intervention		Encadrement : 1 animateur pour 15 élèves.	
C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	Approches : cognitive, scientifique, ludique, technique		
Objectifs généraux et opérationnels						Déroulement						
<ul style="list-style-type: none"> • (Re)Découvrir un environnement la nuit, et dédramatiser ses craintes. • Approche d'animaux nocturnes : apprendre à observer et écouter des espèces vivantes, en les respectant. • Acquérir des connaissances sur quelques espèces sauvages de proximité, apprendre à les reconnaître. • Agir pour la biodiversité en découvrant des habitats favorisant la présence ou le maintien des espèces chez soi. 						<ul style="list-style-type: none"> • Introduction en salle sur la thématique choisie et rapide présentation des espèces concernées, petits jeux de découverte possible. • Sortie en groupe : observation, écoute. Utilisation de matériel technique (par exemple « Batbox » pour les chauves souris), ou découverte de traces et indices (pelotes de réjection pour les chouettes et hiboux). • Retour en salle, retour au calme et conclusion. 						
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires												
<i>Compétences du socle commun travaillées</i>												
<ul style="list-style-type: none"> • Questionner le monde : Observer, éveiller sa curiosité, et poser des questions. • Pratiquer des langages : acquérir du vocabulaire spécifique et le restituer, exprimer ses sentiments et émotions. • Adopter un comportement éthique et responsable : comprendre l'importance d'un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement, de l'impact de l'activité humaine, et de préserver les ressources naturelles et la diversité des espèces. 												
<i>Connaissances et compétences associées</i>												
<p>→ QUESTIONNER LE MONDE</p> <p>Comment reconnaître le monde du vivant : Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants. Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu : diversité, interdépendance et prédation.</p>						<p>→ SCIENCES & TECHNOLOGIE</p> <p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : décrire un milieu de vie dans ses différentes composantes (interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement, écosystème) ; relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie (écosystèmes, biodiversité), identifier quelques impacts humains dans un environnement.</p>						



2 exemples de séjours au CPIE

A _ Séjour multi thématiques avec activité veillée : « A la tombée de la nuit ... ».

Descriptif : Séjour avec 2 classes, dans le cadre du dispositif « classes découvertes » du Conseil Régional de Bourgogne Franche-Comté : l'encadrement peut alors être assuré par 2 animateurs par classe.

Contenus possibles : Panachage des modules (Aquanimation, Eco-citoyen, Brin d'Herbe, Pas si bête).
Début des activités dès la matinée d'arrivée + organisation d'une veillée par classe entière le 2ème soir.
En compensation de cette dernière, le créneau d'activité du lendemain matin est libre ce qui laisse du temps pour terminer les bagages et libérer les chambres avant 10h.
Dernière après midi : cabane pour les 4 groupes, avec possibilité de les mixer.

Séjour type A - thématique mixte - Ecole / commune - Du lundi au mercredi.				
Jour 1	Lundi			
Accueil - dépôt des bagages dans les chambres et des bottes au local dédié				
Classe	Groupe 1 : 12 CE2	Groupe 2 : 13 CE2	Groupe 3 : 14 CM1/CM2	Groupe 4 : 14 CM1/CM2
Matinée 9h15/11h45	Curieux de nature	Bricol'eau	Mon herbier sauvage	Barrage !
Repas de 12h15 à 13h15 - Jusqu'à 14h : Temps libre - Installation dans les chambres				
Après-midi 14h00/16h30	Le jardin, tout un univers	Qui est passé par là	Mystérieuses chauves-souris	Faire sa feuille de papier recyclé
Goûter de 16h30 à 17h00 - Temps libre et/ou douches jusqu'à 19h00 - Repas de 19h00 à 20h00				
Jour 2	Mardi			
Petit déjeuner de 7h45 à 8h45				
Matinée 9h15/11h45	Bricol'eau	Curieux de nature	Barrage !	Mon herbier sauvage
Repas de 12h15 à 13h15 - Jusqu'à 14h : Temps libre				
Après-midi 14h00/16h30	Qui est passé par là	Le jardin, tout un univers	Faire sa feuille de papier recyclé	Mystérieuses chauves-souris
Goûter de 16h30 à 17h00 - Temps libre et/ou douches jusqu'à 19h00 - Repas de 19h00 à 20h00				
<i>Veillée (20h30/22h00-30)</i>	<i>Balade contée</i>		<i>Les chauves-souris</i>	
Jour 3	Mercredi			
Petit déjeuner - rangement des chambres (linge de lit retiré et déposé dans la salle d'activité de l'étage, draps et taies séparés)				
Matinée 9h15/11h45	<i>Rangement des chambres et valises avant 10h + temps libre</i>	<i>Rangement des chambres et valises avant 10h + temps libre</i>	<i>Rangement des chambres et valises avant 10h + temps libre</i>	<i>Rangement des chambres et valises avant 10h + temps libre</i>
Repas de 12h15 à 13h15 - Jusqu'à 14h : Temps libre				
Après-midi 14h00/16h30	<i>Notre cabane des bois</i>		<i>Notre cabane des bois</i>	
Goûter de 16h30 à 17h00 - Rangement des bottes - Départ				

B _ Séjour thématique.

Descriptif : Séjour avec 2 classes, dans le cadre du dispositif « classes découverte » du Conseil Régional de Bourgogne Franche-Comté : l'encadrement peut alors être assuré par 2 animateurs par classe. Exemple d'une arrivée en fin de matinée, ne permettant pas la réalisation d'une activité sur cette demi-journée.

Contenus possibles : Exemple Thématique eau « Aquanimation ».

En cas d'arrivée tardive sur le site, selon votre trajet (10h30 - 11h00), il est possible de proposer une visite découverte du site et des lieux d'activités avec un animateur par groupe ou par classe.

Si vous souhaitez un séjour thématique, nous pouvons également vous proposer un rallye dans l'enceinte du CPIE, avec questions sur les activités du séjour, comme bilan. Il est possible de mixer les groupes et les âges. Pour le dernier jour : une veillée peut aussi vous être proposée la veille au soir, afin de vous permettre de reprendre le bus en début d'après-midi.

Séjour type B - thématique eau - Ecole / commune - Du mercredi au vendredi.				
Jour		Mercredi		
Accueil - dépôt des bagages dans les chambres et des bottes au local dédié				
Classes	Groupe 1 : 12 CE2	Groupe 2 : 13 CE2	Groupe 3 : 14 CM1/CM2	Groupe 4 : 14 CM1/CM2
Matinée Arrivée tardive (10h30-11h)	Visite découverte du CPIE (et des sites d'activités)	Visite découverte du CPIE (et des sites d'activités)	Visite découverte du CPIE (et des sites d'activités)	Visite découverte du CPIE (et des sites d'activités)
Repas de 12h15 à 13h15 - Jusqu'à 14h : Temps libre_ Installation dans les chambres				
Après-midi 14h00/16h30	Le pays de l'eau	Bricol'eau	Barrage !	Le petit peuple de l'eau
Goûter de 16h30 à 17h00 - Temps libre et/ou douches jusqu'à 19h00 - Repas de 19h00 à 20h00				
Jour		Jeudi		
Petit déjeuner de 7h45 à 8h45 - rangement des chambres				
Matinée 9h15/11h45	Bricol'eau	Barrage !	Le petit peuple de l'eau	Le pays de l'eau
Repas de 12h15 à 13h15 - Jusqu'à 14h : Temps libre				
Après-midi 14h00/16h30	Le petit peuple de l'eau	Le pays de l'eau	Bricol'eau	Barrage !
Goûter de 16h30 à 17h00 - Temps libre et/ou douches jusqu'à 19h00 - Repas de 19h00 à 20h00				
Jour		Vendredi		
Petit déjeuner - rangement des chambres (linge de lit retiré et déposé dans la salle d'activité de l'étage, draps et taies séparés)				
Matinée 9h15/11h45	Barrage !	Le petit peuple de l'eau	Le pays de l'eau	Bricol'eau
Repas de 12h15 à 13h15 - Jusqu'à 14h : Temps libre				
Après-midi 14h00/16h30	Rallye (grand jeu) de fin de séjour			
Goûter de 16h30 à 17h00 - Rangement des bottes - Départ				

Des projets à la carte ...

Des animations du CPIE sur le territoire Bourguignon proche de Collonge...

Visite de la station de traitement d'eau potable de Saint-Emiland - SMEMAC

Si vous avez un projet autour de l'eau, de son cycle naturel et de son traitement, votre classe peut bénéficier de 2 animations sur la journée : **la visite guidée**, par un animateur du CPIE, **du SMEMAC** (Syndicat Mixte de l'Eau Morvan-Autunois-Couchois) **et une activité sur l'eau et ses usages au CPIE**. (Sous réserve des disponibilités d'accès à l'usine)

Animation 1 : rendez-vous au barrage du Pont du Roy sur la commune de Tintry (réservoir superficiel à 10 km du CPIE) puis visite de l'usine de traitement de l'eau, à 5 km du barrage. La demi journée se terminera, dans une salle mise à disposition par l'usine, par une approche de l'épuration de l'eau en station de traitement des eaux usées.

Animation 2 : (ou parallèlement si 2 groupes) activité en salle au CPIE Pays de Bourgogne sur la demi journée : « *Le pays de l'eau* ».

Renseignements et devis au 03 85 82 42 60 ou d.putot@cpie-pays-de-bourgogne.com. Contenu et durée adaptable selon la période de votre venue, l'âge et le nombre de personnes. Véhicule pour le groupe indispensable.



Un projet « école du dehors » accompagné par le CPIE Pays de Bourgogne



L'école du dehors désigne un concept pédagogique dans lequel **l'enseignement a lieu régulièrement dans un espace naturel proche de l'école**. C'est l'enseignant qui y enseigne, avec **l'accompagnement tout au long de l'année et l'intervention ponctuelle du CPIE, en lien avec le programme scolaire et vos projets de classe**.

Au centre de la pédagogie se trouve l'apprentissage par l'expérience directe, dans des situations d'apprentissage authentiques, et la stimulation des compétences essentielles à la vie dans le monde moderne.

Toutes les raisons sont bonnes pour enseigner dehors ! **L'environnement lui-même est un outil pédagogique** qui apporte de nombreux bénéfices. L'extérieur permet le **développement des compétences cognitives, émotionnelles, sociales et créatives**, mais apporte aussi **un bien-être physique, mental et affectif**.

Une plus grande motivation, un développement de la curiosité, de la créativité et de l'esprit critique, un encouragement au dépassement de soi et l'observation générale de meilleurs résultats scolaires (..), sont autant de bienfaits liés à l'enseignement dehors.

Cette année 2020-2021, ce sont 3 classes, de la maternelle au cycle 3, du RPI Jean Tardieu (71) qui ont pu profiter d'un accompagnement, en partie financé par la région. Si ce type de projet vous intéresse, n'hésitez pas à nous contacter afin de voir ensemble quelles modalités vous proposer.

Contact : Delphine Putot d.putot@cpie-pays-de-bourgogne.com 03 85 82 42 60



❖ NOTRE ÉQUIPE

Constituée d'animateurs nature passionnés et diplômés, notre équipe pédagogique est présente au CPIE tout au long de l'année. Nous sommes à votre écoute pour étudier, définir et concevoir un projet correspondant à vos attentes et objectifs.



Découvrir, s'émerveiller, se dépenser, expérimenter, échanger, comprendre, agir...

L'éducation à l'environnement et au développement durable est notre cœur de métier depuis plus de 30 ans. Nous vous accompagnons pour mettre ces verbes en mouvement et faire l'expérience des activités pédagogiques du CPIE dans le cadre d'un **séjour environnement**, d'une **journée découverte** ou d'**interventions dans votre établissement**.



❖ NOS TROIS FORMULES D'INTERVENTION

Pour toute intervention et séjour, une adhésion annuelle à l'association de 10 euros par structure est obligatoire.

La **journée découverte** peut s'organiser tout au long de l'année. Vous avez la possibilité de choisir deux activités parmi toutes celles qui sont proposées dans le catalogue. Le midi, le pique-nique peut être tiré du sac (mise à disposition d'une salle en cas de mauvais temps) ou nous pouvons vous proposer un repas chaud. Afin de profiter pleinement de cette journée, nous vous demandons d'arriver au CPIE entre 9h00 et 9h30 et de prévoir votre retour à partir de 16h00. Les déplacements depuis votre structure (aller et retour) jusqu'au CPIE sont à votre charge.

Journée découverte	Tarif par élève *
Animation demi-journée sans repas chaud **	13,50 €
Animation journée sans repas chaud	22.50 €

* Tarifs donnés pour un groupe de 20 enfants minimum (nous consulter si l'effectif est inférieur), pour un seul animateur par classe

** Nous pouvons vous proposer un repas chaud au tarif de 13 € par élève et accompagnateur.

Les **interventions en classe** peuvent s'organiser tout au long de l'année sur des demi-journées ou des journées d'animation. Nous avons la possibilité d'adapter certaines de nos activités prévues en extérieur, si l'environnement proche de votre établissement scolaire s'y prête.

Intervention en milieu scolaire	Tarif unitaire
Animation demi-journée	265,00 €
Animation journée	530,00 €
Frais de déplacement	0,55 € / km

Le Séjour Environnement peut s'organiser tout au long de l'année sur une **durée de 2 à 5 jours**, en pension complète. Cette expérience collective, en dehors du lieu de vie habituel et de la famille, a pour objectif de favoriser l'apprentissage de la citoyenneté en abordant la nature et notre environnement autrement :

- Permettre de découvrir la nature par le jeu, l'imaginaire, les sens ...
- Etre ancré dans le réel, en prenant le temps de marcher, d'observer, d'écouter, de se questionner ...
- Se sentir responsable en prenant conscience de certains enjeux environnementaux ...

Le séjour peut être consacré à une thématique ou en combiner plusieurs

Les tarifs sont calculés pour les horaires suivants : arrivée le premier jour avant midi et départ le dernier jour avant 17h. Les déplacements depuis l'établissement scolaire (aller et retour) jusqu'au CPIE sont à la charge des établissements. **La gratuité est accordée à l'enseignant(e) et à un accompagnateur pour 10 élèves.**

****Prix pour 3 jours (Aide du Conseil Régional B F-C déduite): 188 €**

Séjour Environnement	TARIF PAR ELEVE *			
	2 jours	3 jours	4 jours	5 jours
Pension complète avec 1 animateur par classe	104.5 €	176 €	248 €	320 €
Pension complète avec 2 animateurs par classe	142.5 €	233 €**	324 €	415 €

* Tarifs donnés à titre indicatif sur la base de 20 élèves minimum., sous réserve d'un coût supplémentaire pour les activités de bricolage.

Pour l'organisation de votre séjour, nous vous proposons spécifiquement :

- Une réunion de préparation pédagogique et logistique ainsi que la visite de notre site.
- La rédaction et l'envoi de documents (planning, fiches d'activités,...) facilitant votre déclaration de séjour.
- La présentation du séjour aux parents d'élèves sous forme de diaporama à votre demande .
- Des documents pédagogiques remis à la fin du séjour.

Quelques précisions concernant les modalités d'organisation de votre séjour :

Délais d'envoi des projets dans les Dsden (par l'enseignant)

- **6 semaines minimum** pour les classes de Saône-et-Loire (hors semaines de vacances scolaires) entre l'examen du projet de séjour par les services de la Dsden et la date de début du séjour .
- **8 semaines minimum** pour les classes hors Saône-et-Loire.

Procédures pour l'aide du Conseil Régional Bourgogne Franche-Comté (envoi par le CPIE Pays de Bourgogne)



**** Dans le cadre du dispositif « Classes découvertes »**, le CPIE Pays de Bourgogne est agréé pour permettre aux classes de la région de bénéficier d'une **aide de 15 € par jour et par élève pour 3 jours de séjours**. L'encadrement est assuré par 2 animateurs environnement par classe.

- Le dossier est rempli par l'enseignant(e) et le CPIE au moment de l'élaboration du projet, soit lors d'un rendez-vous au CPIE, soit par voie numérique.
- Le CPIE se charge de l'envoi du dossier au Conseil Régional.
- Une fiche d'attestation et d'évaluation du séjour est remplie et signée par l'enseignant(e) et le CPIE à la fin du séjour.
- L'aide est directement versée au CPIE qui répercute cette dernière sur le prix du séjour.



❖ FOIRE AUX QUESTIONS



Notre équipe est à votre disposition pour répondre à toutes vos questions, mais vous trouverez ici quelques réponses à celles qui sont les plus fréquemment posées :

◆ **Qui dois-je contacter pour organiser une activité ?**

Vous pouvez joindre le Pôle Education au **03 85 82 42 60 (Delphine Putot) d.putot@cpie-pays-de-bourgogne.com** ou l'accueil du CPIE au 03 85 82 12 27 contact@cpie-pays-de-bourgogne.com.

Vous pouvez également nous contacter via le formulaire sur notre site internet www.cpie-pays-de-bourgogne.com

◆ **Ai-je besoin d'apporter du matériel pédagogique spécifique ?**

Non, le CPIE fournit l'ensemble du matériel aux groupes, pour les activités : épuisettes, boîtes-loupes, outillage divers, etc... Toutefois, n'hésitez pas à vous munir de sacs et de pochettes plastiques pour ramener ce qui pourrait être collecté au cours d'une activité.

Pour les temps libres, **nous ne fournissons pas** de petit matériel et jouets d'extérieur (ballons, matériel nomade de ping-pong, frisbee, Mölkky...).

◆ **Quel est l'équipement approprié ?**

Il est nécessaire de prévoir **des vêtements et des chaussures adaptés aux activités en extérieur et aux conditions météorologiques**. Pour les séjours environnement, nous fournissons une liste pour le trousseau.

Pour les activités en lien avec le milieu aquatique, forestier, le jardin, ou pouvant se dérouler en extérieur, une paire de chaussures fermées est à prévoir et **une paire de bottes est indispensable**.

◆ **Où se déroulent les activités sur site ?**

Un séjour environnement ou une journée découverte au CPIE ne nécessite aucun déplacement supplémentaire en bus. L'ensemble des sites où nous intervenons sont situés dans le centre ou à proximité immédiate. Un plan de situation au début du document permet de visualiser les différents lieux d'activités.

◆ **Que se passe-t-il en cas de mauvais temps ?**

En cas de conditions météorologiques très défavorables, nous vous proposerons une activité de substitution en salle, en relation avec celle initialement prévue. Si vous venez au CPIE pour une Journée Découverte, nous vous remercions de joindre le Pôle Education la veille pour revoir l'organisation et le contenu des animations. Une salle sera mise à votre disposition pour le temps du pique-nique.

◆ **Quel est le rôle des accompagnateurs lors d'une activité ?**

Le bon déroulement d'une animation repose sur une participation active des accompagnateurs, en particulier lorsque les activités se déroulent en atelier ou en petits groupes. Toutefois, afin de favoriser au maximum l'autonomie des enfants, il est préférable de ne pas dire ou faire à la place mais plutôt d'accompagner. Par ailleurs, il est demandé aux accompagnateurs de veiller au respect de principes de savoir-vivre relevant du bon sens (téléphone portable, tabac, conversation, ...). Nous vous remercions de les informer à ce sujet.

◆ **Lors d'un séjour environnement, qui gère la vie quotidienne ?**

C'est vous et vos accompagnateurs. Les animateurs nature sont présents sur le centre de 9h à 17h et durant la pause déjeuner de 12h15 à 13h15.

◆ **Comment les repas sont-ils pris en charge pour les élèves ayant un régime alimentaire particulier ou étant allergiques ?**

En amont du séjour, nous vous transmettrons un formulaire individuel à remplir par les parents. Nous proposons des repas adaptés, sans porc ou sans viande (poisson et œufs), ainsi que des adaptations aux allergies, sauf cas très particuliers où les repas peuvent être fournis par les parents.

Ces informations devront être transmises au CPIE 15 jours avant votre venue.



N'hésitez pas à nous contacter pour composer au plus près de vos envies, votre projet !

