

Ce livret est à destination des **enseignants, animateurs ou éducateurs** qui souhaitent emmener leur groupe dans notre **centre agroécologique**.

L'idée est que vous puissiez **voir les activités possibles**, avant de **construire ensemble le programme d'animation**, selon vos envies et nos possibilités.

- Certaines activités ne sont **possibles qu'en séjour classe de découvertes**.
- D'autres sont **possibles aussi à la journée** => elles sont précédées d'un symbole « **+** »

  
**Quels enfants  
laisserons-nous à la planète ?**





## « DECOUVERTE DE LA NATURE »

- + ● DECOUVERTE NATURE : balade d'immersion en nature, pour découvrir la faune et la flore avec des approches ludiques et sensorielles
- + ● COMPARAISON DES MILIEUX NATURELS : observer la biodiversité de plusieurs milieux (prairie, forêt...) et noter les différences (**15 pers. maxi**)
- + ● TRACES ET INDICES DE VIE : partir à la recherche des traces des animaux sauvages, pour savoir lesquels vivent autour de nous
- + ● DECOUVERTE DE LA FLORE : animation sur la reconnaissance des végétaux (reconnaissance des arbres, plantes utiles ou comestibles...)
- + ● LA VIE DE LA MARE : découvrir les petites bêtes de la mare, leurs modes de vie, et les interactions entre elles (**15 pers. maxi**)
- + ● PETITES BETES TERRESTRES : découvrir les petites bêtes terrestres (prairie, sol, ou compost), et classification ludique des arthropodes
- + ● LAND ART : faire de l'art avec des éléments de la nature. Créations collectives ou individuelles, et faisant ressortir les couleurs, les formes...
- + ● JEUX SENSORIELS EN NATURE : jeux autour des 5 sens, pour découvrir notre environnement naturel
- + ● JEU D'ORIENTATION : jeu pour apprendre à retrouver des balises, grâce à une boussole et une carte
- + ● LECTURE DE PAYSAGE : dessiner et observer le paysage, pour voir l'impact de l'humain sur la nature





## « AUTOUR DE LA FERME »

- + ● **LA VIE DU JARDIN** : jeux pour comprendre les notions de jardinage biologique & d'agroécologie ; puis atelier jardinage **(10 pers. maxi)**
- + ● **JEUX SENSORIELS AU JARDIN** : jeux autour des 5 sens, pour découvrir les nos jardins biologiques
- + ● **LE COMPOST & SES PETITES BETES** : découvrir les petites bêtes, et de leur rôle de décomposeur ; puis classification ludique des arthropodes
- + ● **ENQUETE DES ANIMAUX DE LA FERME** : grand jeu pour mieux connaître nos animaux et leur mode de vie : alimentation, habitat...
- + ● **ATELIER BEURRE** : fabriquer du beurre avec la crème fraîche de nos vaches, tout en coopérant ; puis dégustation tous ensemble
- **DU PRE AU FROMAGE** : fabriquer du fromage avec notre éleveur.euse dans la fromagerie ; puis petite dégustation en cave **(8 pers. maxi)**
- **DU BLE AU PAIN** : fabriquer des petits pains au levain pour le goûter ; visiter moulin & four à pain ; rencontrer le boulanger **(15 pers. maxi)**
- **ATELIER CUISINE** : cuisiner avec les produits du jardin et/ou de la nature ; sensibilisation sur la nourriture biologique & locale **(15 pers. maxi)**
- **SOIN AUX ANIMAUX** : nourrir les animaux de la ferme, et aller voir la traite (si la saison le permet) **(10 pers. maxi)**





## « COOPERATION & VIVRE ENSEMBLE »

- **JEUX COOPERATIFS** : vivre la coopération en s’amusant, puis analyse de chaque jeu pour apprendre à coopérer (entraide, confiance, écoute...)
- **JEUX COOPERATIF (niveau 2)** : jeux plus difficiles, pour aller plus loin sur les différentes attitudes à travailler pour arriver à coopérer
- **JEUX SUR LES EMOTIONS** : apprendre à nommer ses émotions, et à les exprimer, pour pouvoir mieux communiquer avec les autres
- **MEDIATION & GESTION DES CONFLITS** : apprendre les bases de la Communication Non Violente pour mieux gérer les conflits
- **GRAND JEU « CYCLE DU VIVANT »** : par équipe les enfants doivent trouver des balises, qui leur montrent ce que l’on produit, et comment en agroécologie on nourrit la terre pour qu’elle nous nourrisse
- **GRAND JEU DE L’ESCARGOT** : jeu coopératif avec des questions ou défis, pour revoir ou apprendre des choses abordées aux Amanins
- **JEUX DE BON MATIN** : petit jeu pour bien commencer la journée, se réveiller de façon ludique, et créer du lien dans le groupe
- **DISCUSSION PHILOSOPHIQUE** : temps où chacun peut s’exprimer sur une question, dans un cadre d’écoute et de bienveillance





## « ECOLOGIE PRATIQUE »

- + ● **TERRE A BATIR** : notions sur l'éco-construction et le rôle des matériaux naturels ; balade pour voir nos bâtiments écologiques ; fabrication de briques en terre crue. Atelier animé par notre factotum **(15 pers. maxi)**
- + ● **TOILETTES SECHES, PHYTO-EPURATION & LOMBRICOMPOST** : sujets abordés rapidement lors de la visite, ou plus profondément lors d'un atelier spécifique, pour mieux comprendre leurs intérêts écologiques
- + ● **LE COMPOST & SES PETITES BETES** : découvrir les petites bêtes, et de leur rôle de décomposeur ; puis classification ludique des arthropodes
- + ● **GRAND JEU « CYCLE DU VIVANT »** : par équipe les enfants doivent trouver des balises, qui leur montrent ce que l'on produit, et comment en agroécologie on nourrit la terre pour qu'elle nous nourrisse
- + ● **ENERGIES RENOUVELABLES** : jeux et petite expérience scientifique pour comprendre la différence entre énergies fossiles et renouvelables ; voir nos installations, et comprendre leur intérêt écologique **(15 pers. maxi)**
- **LE CYCLE DE L'EAU DANS LA NATURE** : aborder par des petites expériences le cycle de l'eau dans la nature, et le rôle important de sa qualité pour la vie et la biodiversité **(10 pers. maxi)**



## ACTIVITES TRANSVERSALES

- **+** VISITE : découverte de l'histoire et des valeurs du projet, puis visite des lieux, et rencontre des animaux de notre ferme. Explication des toilettes sèches, de la phyto-épuraton et du lombricompostage
- **+** RENCONTRE METIER : maraîcher / éleveur / boulanger / factotum : temps d'échanges où les élèves posent des questions pour découvrir le métier, le parcours, les valeurs d'un salarié de notre équipe
- TEMPS ENSEIGNANT : une salle libre pour un temps géré par l'enseignant.e (ou autre adulte accompagnateur), où vous pouvez faire la synthèse de la journée, communiquer avec les parents, mener 1 temps d'enseignement, ou 1 animation (balade, photos, cabanes...)
- BOUTIQUE : une sélection de produits (cartes postales, et aliments bio & locaux) sont montrés aux enfants. Ils notent ce qu'ils souhaitent acheter et nous confient leur argent. On leur prépare leurs paquets, qu'ils récupèrent le dernier jour, pour ramener des souvenirs chez eux

