

Ce livret est à destination des acteurs de l'éducation (enseignants, animateurs, éducateurs...) qui souhaitent emmener leurs groupes d'enfants ou d'adolescents dans notre centre agroécologique, soit en séjour classe découverte, soit en sortie à la journée.

L'objectif de ce livret est que vous puissiez voir les activités possibles, lister celles qui vous plaisent, afin que l'on co-construise ensuite le programme d'animation, selon vos envies et nos possibilités.

CODE COULEUR PAR PUBLIC

- Activités possibles seulement en séjour classe découverte
- Activités possibles à la journée ET en séjour

CODE COULEUR PAR ÂGE

- ■ Tous âges
- ■ Cycle 3 / 9-12 ans
- ■ Cycle 1 / moins de 5 ans
- ■ Cycle 2 / 6-9 ans
- ■ Ados / 11 ans et plus



CONTACT

lesamanins.com : rubrique "classes découvertes"

classe.decouverte@lesamanins.com

04 75 43 75 05

Centre agroécologique Les Amanins
1324 route de Crest
26400 La Roche sur Grâne

Les Amanins



LISTES DES ACTIVITÉS :

Animations jeunesse à la journée & séjours classes découvertes





VIE DE LA FERME

- **ATELIER JARDIN** : jeux pour comprendre l'intérêt de l'agriculture biologique, de l'alimentation locale et de saison, puis atelier jardinage bio (12 max)
- **JEUX SENSORIELS AU JARDIN** : petits jeux autour des 5 sens, pour une immersion et une découverte de nos jardins biologiques
- **LE COMPOST & SES PETITES BÊTES** : apprendre à composter, découvrir les petites bêtes et leurs rôles dans la décomposition, et aborder leur classification
- **ENQUÊTE DES ANIMAUX DE LA FERME** : voir nos animaux, enquêter pour trouver des indices et en savoir plus sur leurs modes de vie en répondant à des questions, puis faire une activité surprise !
- **ATELIER BEURRE** : fabriquer du beurre avec la force de nos bras et de la coopération, avec la bonne crème fraîche de nos vaches, puis le déguster !
- **ATELIER PAIN** : fabriquer des beaux petits pains pour le goûter, visiter les coulisses en voyant le moulin et le four à bois, et rencontrer notre boulanger (16 max)
- **ATELIER CUISINE** : cuisiner avec des bons produits bio et locaux de la nature et/ou de notre ferme, en suivant une recette délicieuse et simple, puis déguster (16 max)
- **ATELIER FROMAGE** : fabriquer du bon fromage avec notre équipe élevage en fromagerie, puis aller en déguster dans notre cave (10 max)
- **NOURRIR NOS ANIMAUX** : nourrir les animaux de notre ferme, ramasser les œufs et passer du temps avec eux et avec notre équipe élevage, pour apprendre à s'en occuper (12 max)
- **BOUTIQUE** : acheter des bons produits bio et locaux de notre ferme, ou d'autres produits éthiques venant des producteurs ou d'artisans locaux



DÉCOUVERTE NATURE

- **DÉCOUVERTE NATURE** : balade animée en immersion dans la nature, avec tous ses sens en éveil, pour découvrir la faune et la flore qui nous entourent
- **DÉCOUVERTE DES ARBRES** : reconnaître les arbres, puis faire des activités ludiques ou artistiques avec leurs feuilles, et/ou conte sur les arbres pour les petits (16 max)
- **PETITES BÊTES TERRESTRES ou DE LA MARE** : découvrir les petites bêtes, apprendre à les reconnaître ou les classifier, et des anecdotes sur leurs modes de vie (16 max)
- **LAND ART et/ou CABANES** : faire de belles créations artistiques collectives dans la nature dans notre belle forêt, avec des éléments naturels, puis les montrer aux autres
- **JEUX SENSORIELS EN NATURE** : petits jeux autour des 5 sens, pour découvrir notre environnement naturel, tout en s'amusant
- **L'AVENTURE DE LA MIGRATION DES OISEAUX** : se mettre dans la peau des oiseaux migrateurs, et vivre toutes les étapes de ce périple complexe et passionnant (16 max)
- **MON OISEAU MYSTÈRE** : jouer pour apprendre les secrets sur les plumes, becs, pattes et chants de nos amis les oiseaux, pour retrouver son oiseau mystère (16 max) NEW
- **GRAND JEU BIODIVERSITÉ** : jeu coopératif pour connaître les secrets de la biodiversité, mesurer son importance pour les humains et pour le reste de la nature
- **GRAND JEU TRACES ET INDICES DE VIE** : enquêter sur les traces (plumes, poils, crânes...) des animaux sauvages, afin de mieux connaître la faune qui nous entoure
- **GRAND JEU LA NATURE EN AUTOMNE-HIVER** : connaître toutes les techniques et astuces des animaux ou des plantes pour passer la saison froide
- **BRICOLAGE-DÉCORATION NATURE => fabrication au choix** (16 max) :
 - Créer des encres végétales, puis faire de jolies illustrations avec.
 - Faire un modelage avec terre argileuse et éléments naturels, à offrir à la nature.
 - Fabrication de gîtes pour les insectes ou autres animaux.





ÉCOLOGIE PRATIQUE



COOPÉRATION & VIVRE ENSEMBLE

- **VISITE DES AMANINS** : présentation du projet, puis visite pour découvrir les lieux de notre centre agroécologique, et rencontrer des animaux de notre ferme
- **PHYTOÉPURATION** : découvrir les intérêts de nos bassins de phyto-épuration, des toilettes sèches et du lombric-compost (lors de la visite, ou d'un atelier spécifique)
- **TERRE À BÂTIR** : aborder l'écoconstruction, voir les avantages de la terre et des matériaux écos dans les maisons, puis fabriquer des briques en terre crue (16 max)
- **ÉNERGIES RENOUVELABLES** : explorer les énergies renouvelables et leurs intérêts écologiques, avec une démarche scientifique et ludique (16 max)
- **CYCLE DE L'EAU & RÉGÉNÉRATION** : comprendre le cycle de l'eau et les enjeux de sa préservation, avec des expériences pour aborder les paysages régénératifs (pour les grands) et/ou grâce au voyage conté de Lili la goutte d'eau (pour les petits) (16 max) NEW
- **FRESQUE DE LA BIODIVERSITÉ** : comprendre les raisons et enjeux de la perte de biodiversité, son importance, et réfléchir à commencer la préserver (16 max) NEW
- **FRESQUE DU CLIMAT** : comprendre les raisons et enjeux du dérèglement climatique, et imaginer ensemble des solutions pour notre avenir (16 max)
- **GRAND JEU CYCLE DU VIVANT** : jeu coopératif et ludique en équipes, pour sentir les intérêts de l'agriculture bio, et comment nourrir la terre pour qu'elle nous nourrisse
- **GRAND JEU D'ORIENTATION** : jeu coopératif en équipe, pour apprendre de façon ludique à utiliser une boussole, à se repérer sur un plan, et à lire une carte
- **LECTURE DE PAYSAGE** : dessiner et observer le paysage, pour mieux le comprendre et voir l'impact de l'humain sur la nature
- **RENCONTRE MÉTIER** : temps d'échanges pour découvrir le métier d'un membre de notre équipe, qui vous expliquera son parcours et répondra aux questions des jeunes



- **JEUX COOPÉRATIFS** : vivre la coopération en jouant, puis analyser chaque jeu pour comprendre ses différentes facettes (entraide, confiance, écoute, trouver sa place...) à entretenir pour mieux vivre ensemble
- **JEUX COOPÉRATIFS niveau 2** : jeux plus difficiles, pour aller plus loin dans l'expérimentation, et dans l'analyse de sa posture de coopération
- **GESTION DES ÉMOTIONS** : comprendre l'importance de nommer ses émotions, apprendre à les exprimer sous forme de jeux, pour mieux communiquer et apaiser ses relations avec les autres
- **GESTION DES CONFLITS & MÉDIATION** : découvrir pour expérimenter de façon ludique quelques outils de bases utilisés aux Amanins pour gérer les conflits, inspirés de la Communication Non Violente (16 max) NEW
- **DISCUSSION PHILOSOPHIQUE** : temps pour s'exprimer sur une question philosophique, et y réfléchir collectivement, dans un cadre d'écoute et de bienveillance
- **INTELLIGENCES MULTIPLES** : comprendre les différents types d'intelligences, repérer celles sur lesquelles on est à l'aise pour gagner en confiance en soi, puis les mettre en lumière grâce à des jeux coopératifs (16 max) NEW
- **GRAND JEU OLYMPIADES** : jouer en équipes à pleins de petits défis pour expérimenter la coopération, ou apprendre des choses sur la nature, tout en s'amusant
- **ÉCHANGE AVEC L'ÉCOLE DU COLIBRI** : correspondre avec les élèves du même niveau (réservé aux classes élémentaires), puis les rencontrer lors de votre venue
- **TEMPS ENSEIGNANT** : temps en fin de journée pour l'enseignant avec un petit groupe (retour sur la journée, écrire aux parents, faire une activité...)