



MEUSE

**MALLES
PÉDAGOGIQUES**

**OUTILS DE
SENSIBILISATION**



**CATALOGUE DES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES ET EXPOSITIONS DANS LE
DOMAINE DE L'ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT ET AU DÉVELOPPEMENT
DURABLE DISPONIBLES AU CPIE DE MEUSE ET POUVANT ÊTRE MIS À
DISPOSITION DES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES ET DES CENTRES DE LOISIRS.**

LE CPIE DE MEUSE

Le CPIE propose une éducation à l'environnement au service de tous les publics.

Nous élaborons des séjours environnement, des journées nature pour les scolaires mais également pendant les vacances, des activités de loisirs, des sorties à thème, des formations, des outils pédagogiques...

Depuis plusieurs années, notre association développe des formations à destination des enseignants et des éducateurs à l'environnement et conçoit et réalise des malles pédagogiques et des outils de sensibilisation à l'environnement et au développement durable. Ces différents outils sont à la fois le support d'activités animées par les éducateurs à l'environnement du CPIE mais sont aussi disponibles au prêt pour une utilisation en autonomie par d'autres structures.

LES MALLES :

CONDITIONS D'UTILISATION

Les malles et outils sont utilisables en autonomie par des enseignants ou des animateurs ou peuvent servir de support (totalement ou partiellement) à une intervention du CPIE (payante).

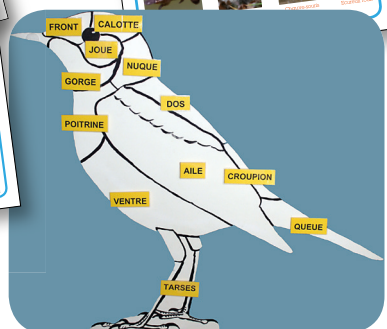
POUR LES MALLES ET OUTILS DÉCRITS DANS CE CATALOGUE :

- L'emprunt est gratuit
- L'emprunt donne lieu à la signature d'une convention et au dépôt d'une caution
- La durée d'emprunt est de 2 mois maximum
- L'emprunteur vient chercher la malle et la ramène au CPIE de Meuse (Bonzée)
- Une formation (payante) à l'utilisation des malles est possible pour un groupe constitué (enseignants, animateurs d'une collectivité...)

NOM DE L'OUTIL	PUBLIC CONCERNÉ	DURÉE MOYENNE D'UTILISATION
LES OISEAUX À LA MANGEOIRE	6-10 ans (cycles 2-3)	5 x 1h30
MALLE «MIRABELLE»	Cycles 1 et 2	9 x 0h45
MALLE «DD» (DÉVELOPPEMENT DURABLE)	9-11 ans (cycle 3)	7 x 1h
MALLE «CLIMAT»	Cycle 3 (CM1-CM2)	3 x 2h30
MALLE «ALIMENTATION RESPONSABLE»	10-14 ans (cycles 3-4)	10 x 1h
JEU «FLEUVE MEUSE»	Cycles 2 et 3	-

- Une affiche «Qu'est-ce qu'un oiseau ?» sur bâche à oeillets et son support
- Des fiches pédagogiques décrivant dans le détail le déroulement de chaque séance
- Des fiches d'activités à photocopier
- Une silhouette d'oiseau rigide grand format sur laquelle peuvent se fixer différents éléments (formes colorées, nom des parties du corps...)
- Un poster des oiseaux du jardin les plus courants
- Une mangeoire en bois en kit à assembler et à installer dans l'école.

- Une affiche «Qu'est-ce qu'un oiseau ?» sur bâche à oeillets et son support
- Des fiches pédagogiques décrivant dans le détail le déroulement de chaque séance
- Des fiches d'activités à photocopier
- Une silhouette d'oiseau rigide grand format sur laquelle peuvent se fixer différents éléments (formes colorées, nom des parties du corps...)
- Un poster des oiseaux du jardin les plus courants
- Une mangeoire en bois en kit à assembler et à installer dans l'école.



La malle « Oiseaux à la Mangeoire » se compose de 5 séances d'1h30. Ces séances sont élaborées de telle façon que les enfants découvrent dans un ordre réfléchi les caractéristiques des oiseaux et leurs besoins au cours de l'année. Cela leur permettra ensuite d'apprendre à les observer et à les reconnaître. Il est important pour la cohérence de l'apprentissage de maintenir l'ordre de ces séances.

PUBLICS CONCERNÉS :

Enfants de 6 à 10 ans (cycles 2 et 3).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apporter des connaissances générales sur les oiseaux
- Apprendre le vocabulaire relatif aux oiseaux
- Comprendre le cycle de vie annuel des espèces.
- Acquérir les savoir-être relatifs à l'observation des oiseaux.

DÉROULEMENT :

1. Qu'est-ce qu'un oiseau ?
2. Reconnaître les oiseaux
3. Adaptations et régimes alimentaires des oiseaux
4. Nourrir les oiseaux en hiver
5. Observer les oiseaux

DURÉE :

5 séances d'1h30.

Cette malle étant liée aux besoins des oiseaux, elle ne peut s'utiliser dans sa globalité que sur la période du 1er Novembre au 1er Mars. (Période de nourrissage des oiseaux). Cependant les séances 1, 2 et 3, relatives aux caractéristiques des oiseaux, peuvent s'utiliser indépendamment de cette période. La séance 5 d'observation peut se faire tout au long de l'année dans les jardins en dehors de la mangeoire.

LA MALLE «MIRABELLE»

Un classeur des fiches pédagogiques

- 1 CD
- 8 feutres Velleda
- 3 magnets (étang, champ, clairière)
- 25 aimants
- 1 jeu de cartes «classification» (32 cartes)
- 1 jeu de cartes «chaîne alimentaire» (16 cartes)
- 1 jeu de cartes «memory cycle 1» (24 cartes)
- 1 jeu de cartes «memory cycle 2» (40 cartes)
- 1 jeu de cartes «cycle de vie du mirabellier» (16 cartes)
- 2 jeux de cartes «cycle de vie du mirabellier» (16 cartes)
- 1 jeu de loto (4 planches + 24 vignettes)



Sommaire des activités

Activités plaine

- COMTE « RANA ET SES AMIS »
- LA MÉTÉOROLOGIE (grenouille & libellule)
- LA FLORE DE LA PLAINE Jeu de loto

Activités eau

- COMTE « LE VOYAGE DE SILBERT »
- LA VIE AU VERGER Jeu chaîne alimentaire
- DE LA GRAINE AU FRUIT Cycle à mémoriser

Activités plateau

- COMTE « LES AVENTURES DE TOM EN FORÊT »
- CLASSER LES ANIMAUX
- MEMORY VÉGÉTAL Jeu de mémoire



Malle Mirabelle

Le verger



L'homme et le paysage
A la fin du 19^{ème} siècle, l'homme a introduit la culture fruitière. La vigne a été remplacée, et de nombreux vergers ont été créés. Pommes, poires, cerises, pêches, abricots, prunes et quelques autres fruits de qualité sont le plus souvent et le plus important pour les habitants de la région. Ces arbres ont permis de créer un paysage de verger, une culture de verger, une culture de verger.



Malle Mirabelle

La Malle Mirabelle est composée de trois modules représentant les trois milieux des Côtes de Meuse : le plateau, le coteau et la plaine.

PUBLICS CONCERNÉS :

Cycles 1 et 2.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apporter des connaissances sur les Côtes de Meuse
- Appréhender la biodiversité de ces milieux
- Découvrir les interactions entre les différentes espèces et aborder la notion de corridor écologique
- Vivre des activités avec les autres dans une collectivité organisée par des règles
- Apprendre à utiliser des repères spatiaux et temporels

DÉROULEMENT :

Chaque module est associé à une séance pédagogique composée de trois activités qui durent 45 min : un conte, une activité sur le thème de la faune des Côtes de Meuse et une activité sur le thème de la flore. Chaque séance pédagogique étant indépendante, il est aussi possible de travailler sur un milieu en particulier.

DURÉE :

9 séances de 45 min.

Cette malle peut s'utiliser à tout moment de l'année.

LA MALLE «DD»

(DÉVELOPPEMENT DURABLE)

- Un classeur des fiches pédagogiques
- Des fiches d'activités par séance
- Des cartes de photo-langage
- 1 jeu d'association
- 1 jeu de memory

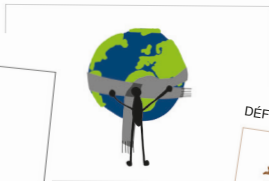
BIODIVERSITÉ



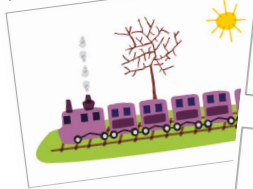
NATURE



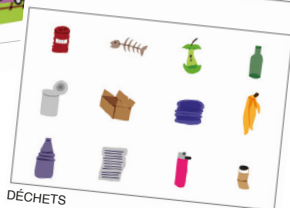
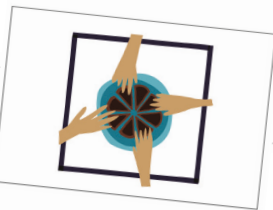
PROTÉGER



TRAIN



PARTAGE

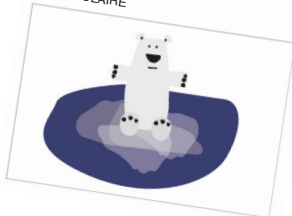


DÉCHETS

DÉFORESTATION



OURS POLAIRE



La malle « DD » a pour vocation la mise en place de démarches de développement durable au travers de découvertes pluridisciplinaires. Cette malle est plutôt conçue pour lancer ou accompagner l'établissement dans la mise en place d'une démarche de développement durable plus globale.

- Les séances 1 & 2 permettent aux enfants de découvrir le développement durable et ses enjeux.
- En séance 3, ils réfléchiront à leur impact au quotidien sur l'environnement.
- En séances 4 et 5, ils établiront un diagnostic de leur école, périscolaire, etc., et proposeront des actions concrètes à mettre en place.
- Les séances 6 et 7 sont des pistes d'actions à mettre en place.

PUBLICS CONCERNÉS :

Enfants de 9 à 11 ans (cycle 3).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Exprimer sa définition du développement durable
- Enrichir ses connaissances en matière de développement durable
- Comprendre l'impact de nos actions au quotidien sur l'environnement
- Comprendre les enjeux du développement durable à l'échelle de la structure
- Développer l'esprit de synthèse
- Aller à la rencontre des différents usagers de la structure

DÉROULEMENT :

1. A la découverte du développement durable
2. Tout savoir sur le développement durable
3. Quel est mon impact ?
4. Le développement durable dans notre structure
5. En quête de développement durable
6. Les éco-gestes
7. 1,2,3 J'éco-bricole !

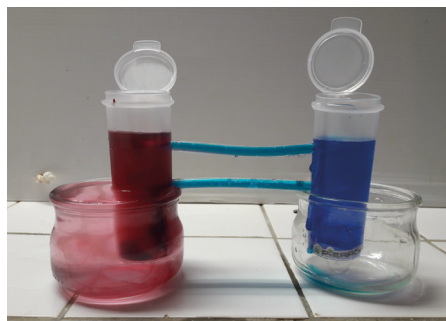
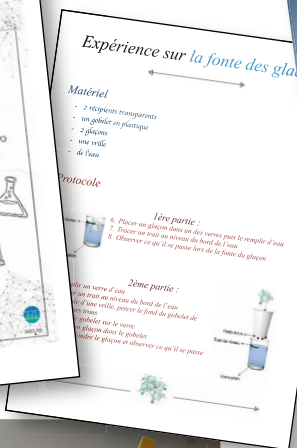
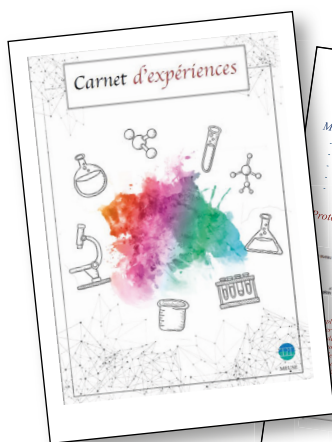


DURÉE :

Les séances sont conçues pour une durée moyenne d'une heure. L'utilisation de cette malle peut se faire toute l'année, mais afin d'évaluer les changements de comportement, il est préférable de la débiter au premier trimestre de l'année scolaire (septembre à décembre).

LA MALLE «CLIMAT»

- Un diaporama de présentation de la thématique et des grandes définitions (effet de serre, albédo, courants marins, fonte des glaces, ...)
- 5 « fiches climat » (aride, tropical, polaire, ...)
- Le matériel nécessaire à un suivi météorologique (thermomètre, baromètre, pluviomètre, ...)
- Un ballon planète Terre
- Un livret d'expériences
- Le matériel nécessaire à la réalisation des expériences
- 5 « fiches théâtre »



La malle « climat » se compose de 3 séances de 2h30. Ces séances sont prévues de manière à ce que les enfants réfléchissent au fonctionnement du climat à la surface de la Terre en expérimentant directement à l'aide de matériel adapté. Grâce à des livrets d'expériences et par petits groupes, chacun peut avancer à son rythme. Les résultats obtenus sont analysés sous forme de moyenne, afin de débattre de manière globale du résultat obtenu.

PUBLICS CONCERNÉS :

Enfants de cycle 3 (CM1-CM2).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Acquérir des notions générales sur le climat et les différents facteurs le composant
- Découvrir le vocabulaire spécifique se rapportant au climat
- Maîtriser des outils de mesures physiques (suivi météorologique)
- Suivre un protocole expérimental et analyser les données obtenues
- Acquérir une réflexion sur les conséquences des actes du quotidien sur le changement climatique

DÉROULEMENT :

1. Qu'est-ce que le climat ?
2. Expériences sur les différents facteurs influençant le climat
3. Les conséquences des actes du quotidien sur le changement climatique (via des situations théâtralisées)

DURÉE :

3 séances de 2h30

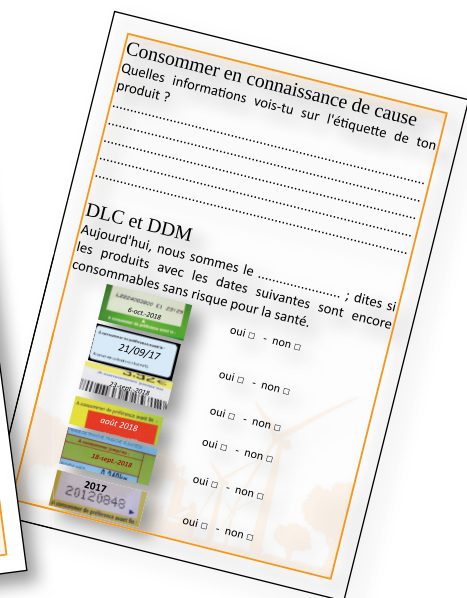
■ Cette malle nécessite le suivi d'un protocole expérimental, elle ne peut s'utiliser que si le groupe a accès à une salle de TP ou salle d'activités avec des grandes tables et des branchements électriques accessibles facilement. Cela est nécessaire pour la séance

■ 2. Il peut cependant être envisagé de faire les expériences dehors, au soleil par beau temps (et ainsi l'utilisation de lampes n'est plus nécessaire).

Les séances 1 et 3 peuvent se faire en classe.

LA MALLE «ALIMENTATION RESPONSABLE»

- 1 CD (contenant 1 diaporama + le livret pédagogique à imprimer)
- Des fiches pédagogiques
- Des fiches d'activités à photocopier
- Des boîtes et emballages de produits alimentaires du commerce



Au-delà de répondre à un besoin primaire quotidien, s'alimenter est un acte loin d'être anodin.

La malle « Alimentation responsable » se compose de 10 activités permettant de découvrir et comprendre les principaux enjeux autour de l'alimentation responsable et durable.

PUBLICS CONCERNÉS :

Enfants de 10 à 14 ans (cycles 3 et 4).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Connaître les principaux enjeux de l'alimentation responsable (sociaux, santé, eau, consommation d'énergie, changement climatique, déchets, biodiversité, sols)
- Prendre conscience que nos choix et modes de consommation en matière d'alimentation ont un impact sur l'environnement.

DÉROULEMENT :

1. Photo-langage
2. Hier et aujourd'hui
3. Saisonnalité des productions
4. Consommation d'énergie et changement climatique
5. D'où vient ce que je mange ?
6. Enjeux écologiques
7. Enjeux sociaux et équité
8. Dates de péremptions : DLC et DDM
9. Déchiffrage d'étiquettes - Choisir en connaissance de cause
10. Passons à la pratique !

DURÉE :

10h (environ 1h par activité)

LE JEU «FLEUVE MEUSE»

- Une bâche alvéolée représentant le Fleuve Meuse (1,74 m x 1,4 m)
- Un dé coloré
- Une échelle de crue de la Meuse avec 10 niveaux
- Un sablier de 5 minutes
- Des tuiles « Haie », « Prairie », « Etang », « Ripisylve », « Bosquet », « Mare », « Lotissement », « Labour », « Parking »
- Des pièces représentant 10 espèces emblématiques
- Des cartes question « Photo quiz », « Questions », « Dessin », « Devinette » et « Bonus / Malus »



Le jeu Fleuve Meuse est un jeu de questions et de plateau coopératif dont l'objectif est de construire le maximum de milieux naturels qui permettent d'accueillir différentes espèces, afin de marquer le maximum de points.

PUBLICS CONCERNÉS :

Cycles 2 et 3.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir le Fleuve Meuse et les milieux aquatiques qui lui sont liés
- Connaître des espèces emblématiques inféodées au Fleuve Meuse
- Comprendre l'importance de la préservation de ces milieux
- Comprendre l'impact des activités humaines sur les milieux naturels
- Apprendre à travailler en équipe

DÉROULEMENT :

Le jeu se déroule de manière coopérative en faisant se succéder lancer de dé, épreuve en équipe (questions de connaissance sur le fleuve Meuse) et action sur le plateau (pose d'une tuile, d'une espèce) afin de simuler les impacts des activités humaines et de l'aménagement du territoire sur les milieux et la biodiversité.

Le jeu se déroule «contre la montre», le temps qui s'écoule étant représenté par la montée de l'eau de la Meuse.

«Fleuve Meuse» peut se jouer avec une classe maximum, mais est plus intéressant encore en demi-classe, car les enfants peuvent jouer plus fréquemment.

DURÉE :

45 minutes – 1h minimum



MEUSE

nous contacter pour en savoir plus

CPIE de Meuse 14 rue Chaude 55160 Bonzée - 03.29.87.36.65 - www.cpie-meuse.fr

Catalogue financé par :

