



PAYS DE BOURGOGNE

Catalogue des activités 2025 - 2026

*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 AGRÉMENTS 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 simultanée : 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>	*	*	*			*	*	*		*	*	*
	Land'art → p. 18 <i>Réaliser des œuvres éphémères en extérieur, en collectant des matériaux naturels.</i>	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Le paysage se raconte → p. 19 <i>Observation et lecture de paysage : que nous raconte t-il et comment le représenter.. ?</i>			*	*	*	*	*	*	*	*	*	
	Le village des fouletots → p. 20 <i>Invitation à l'imaginaire et construction de mini-cabanes, en forêt.</i>	*	*				*	*	*	*	*	*	*
	Mon herbier sauvage → p. 21 <i>Création d'un herbier individuel sur les arbres et arbustes de la haie ou les plantes sauvages.</i>		*	*	*	*	*	*	*		*	*	*
	Notre cabane des bois → p. 22 <i>Un rêve d'enfant : construire "sa" cabane en forêt, avec ses amis, et quelques techniques !..</i>		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Module	Activité	Niveau					Saison				Intervention		
		C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E
PAS SI BETES !	Accueillons nos oiseaux → p. 23 <i>Construction de nichoirs et mangeoires en bois et/ou en matériaux de récupération.</i>		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Coucou & compagnie ! → p. 24 <i>Jeux de rôle sur la vie des oiseaux au printemps : construction de nids, couvée, chants, ...</i>		*	*	*		*	*			*	*	*
	Mystérieuses chauve-souris → p. 25 <i>Découverte de ces animaux nocturnes et construction de gîtes permettant de les accueillir.</i>		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Petits hôtes de la forêt → p. 26 <i>Découverte, collecte, détermination et rôle des invertébrés de la litière forestière.</i>	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	*
	Qui est passé par là ? → p. 27 <i>Balade découverte des traces et indices de présence animale et moulage d'empreintes.</i>		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	

	Veillée	Niveau					Saison				Intervention		
		C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E
	A la tombée de la nuit... → p. 28 <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 idéal : 1 animateur pour 15 élèves.											
C1	C2	C3	C4		P	E	A		S	J		Approches : cognitive, sensorielle, ludique											
Objectifs généraux et opérationnels												Déroulement											
• 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.												• Questionnements sur des photos portant sur la production d'électricité renouvelable. • Observation d'un croquis de 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											
Compétences du socle commun travaillées																							
• 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						• 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																	
						Connaissances et compétences associées																	
						→ QUESTIONNER LE MONDE 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).									→ SCIENCES & TECHNOLOGIE 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								



*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 idéal : 1 animateur pour 15 élèves.			
C1	C2	C3			P	E	A	H	S	J		Approches : cognitive, scientifique, ludique, technique		
Objectifs généraux et opérationnels											Déroulement			
• S’initier au bricolage en manipulant différents outils • Apprendre à suivre un plan de construction et les consignes • Construire un jouet réutilisable • Expérimenter quelques notions de physique (densité, flottabilité, résistance,...) et d’énergie											• 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 (C1) • 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				
Compétences du socle commun travaillées														
• 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														
Connaissances et compétences associées														
→ QUESTIONNER LE MONDE 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).										→ SCIENCES & TECHNOLOGIE 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				

** 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 possible : 1 animateur pour 30 élèves.												
	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	Approches : cognitive, artistique											
Objectifs généraux et opérationnels												Déroulement											
- 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.												- 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																							
Compétences du socle commun travaillées																							
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																							
Connaissances et compétences associées																							
→ QUESTIONNER LE MONDE Identifier les trois états de la matière : Reconnaître les états de l'eau et leur manifestation dans divers phénomènes naturels. Comparer des modes de vie : selon la consommation d'eau au quotidien (hygiène, fabrications, alimentation,...) Comprendre qu'un espace est organisé												→ HISTOIRE & GEOGRAPHIE (CM1) Découvrir les lieux où j'habite : identifier les caractéristiques de mon lieu de vie. 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											
→ SCIENCE & TECHNOLOGIE 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)												→ GEOGRAPHIE Des ressources limitées à gérer et à renouveler (5^e) : l'eau, une ressource à ménager et à mieux utiliser L'urbanisation du monde (4^e) : espaces et paysages de l'urbanisation Dynamiques territoriales de la France contemporaine (3^e) : aires urbaines, espaces productifs, espaces de faible densité → EPI « Transition écologique et développement durable : eau et paysage											



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 idéal : 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											
• Découvrir la diversité des espèces animales présentes dans le ruisseau • Aborder la notion d'écosystème et comprendre le rôle des êtres vivants • Apprendre à se servir d'outils d'investigation du milieu aquatique (épuisettes, tamis,...) • Apprendre à capturer des espèces vivantes, avec respect • Etre sensibilisé au respect du milieu aquatique et de ses habitants • Dédramatiser son appréhension des petites bêtes												• 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 (selon le temps restant) • Jeux autour des espèces observées (selon le temps restant)											
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires																							
CYCLE 2												CYCLE 3											
Compétences du socle commun travaillées																							
• 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																							
Connaissances et compétences associées																							
→ QUESTIONNER LE MONDE Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux et diversité des organismes vivants présents dans un milieu												→ SCIENCES & TECHNOLOGIE 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)											



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 possible : 1 animateur pour 30 élèves.											
		C3	C4	lycée	P	E	A	H	S		E	Approches : cognitive, ludique											
Objectifs généraux et opérationnels												Déroulement											
- 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.												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,...											
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires																							
CYCLE 3												CYCLE 4											
Compétences du socle commun travaillées																							
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																							
Connaissances et compétences associées																							
→ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE 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												→ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE Agir individuellement et collectivement : prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement ; développer une conscience citoyenne, sociale et écologique											
→ HISTOIRE ET GEOGRAPHIE CM1 : Thème 3 : consommer en France CM2 : Thème 1 : se déplacer / Thème 3 : mieux habiter 6e : Thème 1 : habiter une métropole												→ HISTOIRE ET GEOGRAPHIE 5e : Thème 2 : des ressources limitées, à gérer, à renouveler											
												→ SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE											
												EPI « Transition écologique et développement durable »											
												EPI « Corps, santé, bien-être et sécurité »											



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 possible : 1 animateur pour 30 élèves.											
C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S		E	Approches : cognitive, ludique											
Objectifs généraux et opérationnels												Déroulement											
- Comprendre la gestion des déchets sur le territoire et les enjeux qui en découlent. - Mettre en pratique le principe du tri (déchets recyclables ou non), avec les différents points de collecte 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 - Engager une réflexion sur la réduction des déchets												- Recueil des représentations - Tri d'un sac poubelle contenant des déchets recyclables et non recyclables par groupe. Restitution collective - Ateliers divers selon le niveau des élèves : la gestion des déchets, les filières de recyclage de la matière (verre, plastique, déchets verts, métal), identification des matières premières et matériaux et des matières valorisées, ... <i>Le contenu de ces ateliers étant dense, il est possible d'organiser cette activité sur deux séances.</i>											
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires																							
CYCLE 3												CYCLE 4											
Compétences du socle commun travaillées																							
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																							
Connaissances et compétences associées																							
→ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE 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. → HISTOIRE ET GEOGRAPHIE CM1 : Thème 3 : consommer en France CM2 : Thème 1 : se déplacer / Thème 3 : mieux habiter 6e : Thème 1 : habiter une métropole												→ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE 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 → HISTOIRE ET GEOGRAPHIE 5e : Thème 2 : des ressources limitées, à gérer, à renouveler → SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE EPI « Transition écologique et développement durable » EPI « Corps, santé, bien-être et sécurité »											



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 idéal : 1 animateur pour 15 élèves.				
	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S		E	Approches : cognitive, ludique			
Objectifs généraux et opérationnels											Déroulement				
• Réaliser sa propre feuille de papier recyclé • Découvrir l'évolution technique et technologique de la fabrication du papier, avec les différentes méthodes et étapes. • Comprendre et mettre en pratique les notions de réduction, recyclage et de réutilisation (3R) • Adopter une réflexion et des comportements responsables (impact des activités humaines sur l'utilisation de ressources et d'énergie)											• Recueil des représentations • Présentation de la fabrication du papier à travers l'histoire et dans la nature • Atelier de préparation de la pâte à papier recyclé et réalisation d'une feuille par élève • Echange sur la préservation des ressources et éviter le gaspillage du papier				
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires															
CYCLE 2					CYCLE 3					CYCLE 4					
Compétences du socle commun travaillées															
• 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					• 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										
					Connaissances et compétences associées										
					→ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE • Agir individuellement et collectivement : prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement ; développer une conscience citoyenne, sociale et écologique					→ HISTOIRE & GEOGRAPHIE (5 ^e) Des ressources limitées, à gérer et à renouveler : le bois, l'eau → 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					



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 possible : 1 animateur pour 30 élèves.											
		C3	C4	lycée	P	E	A	H	S		E	Approches : cognitive, ludique											
Objectifs généraux et opérationnels												Déroulement											
• 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.												• 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.											
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires																							
CYCLE 3												CYCLE 4											
Compétences du socle commun travaillées																							
• 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																							
Connaissances et compétences associées																							
→ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE • 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 → HISTOIRE ET GEOGRAPHIE • CM1 : Thème 3 : consommer en France • CM2 : Thème 3 : mieux habiter • 6e : Thème 1 : habiter une métropole → SCIENCES ET TECHNOLOGIES • Les fonctions de la nutrition • Impacts des activités et exploitation des ressources												→ ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE • Prendre part à une discussion, un débat, ou un dialogue : prendre la parole, faire un choix et le justifier, apprendre à discuter en groupe. → HISTOIRE ET GEOGRAPHIE • 5e : Thème 2 : des ressources limitées, à gérer, à renouveler → SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE EPI « Transition écologique et développement durable EPI « Corps, santé, bien-être et sécurité »											



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 possible : 1 animateur pour 30 élèves ou plus
		C3	C4	lycée	P	E	A	H	S		Approches : cognitive, ludique, physique, technique
Objectifs généraux et opérationnels										Déroulement	
• 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										• 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					
Compétences du socle commun travaillées											
• 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											
Connaissances et compétences associées											
→ 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 → EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE 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						→ EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE 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 → 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					



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 des expériences de production d'énergies avec différents éléments.

Niveau				Saison				Intervention			Encadrement possible : 1 animateur pour 30 élèves.				
		C3	C4	lycée	P	E	A	H	S		E	Approches : cognitive, ludique, technique			
Objectifs généraux et opérationnels											Déroulement				
- 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 - Expérimenter la production d'énergie et l'utilisation des ressources renouvelables - Comprendre les enjeux propres aux énergies renouvelables, et réfléchir aux limites de notre consommation, cultiver l'esprit critique.											- 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 d'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															
Compétences du socle commun travaillées															
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.															
Connaissances et compétences associées															
→ 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 → LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN Permettre l'expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres															



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 idéal : 1 animateur pour 15 élèves.				
	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	Approches : cognitive, ludique, scientifique			
Objectifs généraux et opérationnels											Déroulement				
- 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 - Apprendre à identifier quelques essences d’arbres et d’arbustes											- Reconnaître l’arbre (et les végétaux comme des êtres vivants) - Observation d’un arbre, de sa structure et de ses productions (feuilles, fleurs et fruits, cernes, aubier écorce,...) - Restitution sous la forme d’un jeu collectif permettant de comprendre le fonctionnement de l’arbre (besoins nutritifs, photosynthèse et croissance, saisonnalité) - Le rôle et l’importance de l’arbre au sein de l’écosystème forestier (gestion forestière des forêts tout en favorisant la biodiversité)				
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires															
CYCLE 2										CYCLE 3					
Compétences du socle commun travaillées															
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															
Connaissances et compétences associées															
→ QUESTIONNER LE MONDE 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										→ SCIENCES & TECHNOLOGIE 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)					



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 idéal : 1 animateur pour 15 élèves.				
C1	C2	C3	C4		P	E	A	H	S	J	E	Approches : cognitive, sensorielle, ludique				
Objectifs généraux et opérationnels												Déroulement				
• Découvrir la nature et ses richesses par le biais de multiples activités et approches sensorielles • Comprendre les interactions entre les êtres vivants et leur environnement (notion d'écosystème) • Repérer les caractéristiques du vivant • Observer la vie animale et végétale, et ses détails												• Balade ponctuée d'observations naturalistes et de différents jeux sensorielles adaptés au niveau des élèves				
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires																
CYCLE 1					CYCLE 2					CYCLE 3						
Compétences du socle commun travaillées																
• 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					• 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											
					Connaissances et compétences associées											
					→ QUESTIONNER LE MONDE 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						→ SCIENCES & TECHNOLOGIE 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)					



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 possible : 1 animateur pour 30 élèves.	
C1	C2	C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	Approches : ludique, sensorielle, technique	
Objectifs généraux et opérationnels												Déroulement	
- 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												- Collecte d'éléments naturels (brindilles, feuilles, écorces, marrons, bois, terre, pierre, sable, eau, rocher, etc.) - Initiation à la collecte en éveillant les élèves aux richesses de la nature (formes, couleurs, textures,...) - Réalisation d'œuvres éphémères - Exposition et présentation collective des différentes créations	
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires													
- 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													



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 possible : 1 animateur pour 30 élèves.		
		C3	C4	lycée	P	E	A	H	S	J	E	Approches : cognitive, ludique, technique	
Objectifs généraux et opérationnels											Déroulement		
• Percevoir le paysage par une approche sensible • Apprendre à se repérer dans l'espace • S'initier à la lecture de paysage en comprenant les interactions entre un espace et les activités humaines • Expérimenter le croquis d'observation et ses caractéristiques • Identifier les transformations apportées par l'homme dans l'environnement											• 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 ou maquettes du paysage observé • Analyse des cartes aériennes / comparaison avec des photos anciennes et actuelles		
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires													
Compétences du socle commun travaillées													
• 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													
Connaissances et compétences associées													
→ QUESTIONNER LE MONDE											→ GEOGRAPHIE		
Explorer les organisations du monde : comprendre qu'un espace est organisé ; identifier les paysages											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)		
											→ SCIENCES & TECHNOLOGIE		
											Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : aménagements de l'espace par les humains et contraintes naturelles		



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 possible : 1 animateur pour 30 élèves		
C1	C2				P	E	A	H	S	J	E	Approches : ludique, imaginaire, sensorielle, technique	
Objectifs généraux et opérationnels											Déroulement		
• Découvrir la forêt par le biais de l’imaginaire • Identifier et reconnaître les deux essences principales d’arbres du bois : le chêne et le charme, leurs particularités, leurs fruits, leur écorce, leurs feuilles, ... • Imaginer et construire collectivement une mini-cabane											• Introduction sous la forme d’une petite histoire présentant les Fouletots et les raisons pour lesquelles on leur construit des cabanes. • Présentation des ressources naturelles disponibles • Constitution des petits groupes d’enfants et choix des emplacements de cabanes • Récupération des matériaux et construction • Visite et présentation des cabanes par les enfants		
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires													
→ MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS													
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													
→ EXPLORER LE MONDE													
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													



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												
- 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													- 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																									
Compétences du socle commun travaillées																									
- 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																									
Connaissances et compétences associées																									
→ QUESTIONNER LE MONDE												→ SCIENCES & TECHNOLOGIE													
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												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)													



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 possible : 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			
• Identifier quelques essences d’arbres du bois : le chêne, le charme, le merisier (...) • Construire en équipe, de manière responsable et respectueuse de l’environnement en adoptant une réflexion et des techniques d’adaptation (sans ficelle, utilisation de matériaux naturels disponible sans coupe ni arrachage) • Respecter les consignes de sécurité simples et prendre plaisir à utiliser sa construction de manière ludique										• Présentation du bois et des ressources naturelles disponibles, les constructions possibles. • Explication des consignes et règles de sécurité • Constructions collectives en petits groupes • Présentation et visite des constructions, analyse du choix du site et de la construction, des difficultés rencontrées,...			
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires													
CYCLE 2								CYCLE 3					
Compétences du socle commun travaillées													
• 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													
Connaissances et compétences associées													
→ QUESTIONNER LE MONDE 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								→ SCIENCES & TECHNOLOGIE 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).					



*Cette activité de fabrication 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 nichoirs permettront de favoriser la présence des mésanges, sittelles et différents passereaux au printemps, pendant la période de reproduction. **

Niveau				Saison				Intervention			Encadrement idéal : 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											
• Découvrir quelques espèces de passereaux susceptibles de fréquenter les nichoirs • 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 une fabrication • 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, ...)												• Présentation de quelques espèces d'oiseaux fréquentant les nichoirs et les mangeoires (modes de vie, besoins alimentaires) • Présentation des prototypes de nichoir 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											
Compétences du socle commun travaillées																							
• 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																							
Connaissances et compétences associées																							
→ QUESTIONNER LE MONDE Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux et diversité des organismes vivants présents dans un milieu												→ SCIENCES & TECHNOLOGIE 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)											

** 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 possible : 1 animateur pour 30 élèves.													
	C2	C3	C4		P	E			S	J	E	Approches : cognitive, ludique, technique, sensorielle												
Objectifs généraux et opérationnels													Déroulement											
• 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													• 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											
Compétences du socle commun travaillées																								
• 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																								
Connaissances et compétences associées																								
→ QUESTIONNER LE MONDE Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux et diversité des organismes vivants présents dans un milieu													→ SCIENCES & TECHNOLOGIE 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)											



*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 idéal : 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				
• 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											• 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															
Compétences du socle commun travaillées															
• 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															
Connaissances et compétences associées															
→ QUESTIONNER LE MONDE										→ SCIENCES & TECHNOLOGIE					
Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux et diversité des organismes vivants présents dans un milieu										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)					

** 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 idéal : 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	
• Découvrir la diversité des espèces animales présentes dans le sous-bois • Aborder la notion d'écosystème (forestier) en comprenant le rôle des animaux présents dans la litière • Apprendre à capturer avec respect, des espèces vivantes • Dédramatiser son appréhension des petites bêtes • Etre sensibilisé au respect des milieux naturels et de ses habitants												• 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 (selon le temps restant) • Jeux autour des espèces observées (selon le temps restant)	
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires													
CYCLE 2												CYCLE 3	
Compétences du socle commun travaillées													
• 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													
Connaissances et compétences associées													
→ QUESTIONNER LE MONDE Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux et diversité des organismes vivants présents dans un milieu												→ SCIENCES & TECHNOLOGIE 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)	



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 idéal : 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			
• 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											• 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			
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires														
CYCLE 2											CYCLE 3			
Compétences du socle commun travaillées														
• 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														
Connaissances et compétences associées														
→ QUESTIONNER LE MONDE Comment reconnaître le monde du vivant : cycle de vie des êtres vivants ; quelques besoins vitaux et diversité des organismes vivants présents dans un milieu											→ SCIENCES & TECHNOLOGIE 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)			



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 !

Un mélange de différentes thématiques est proposé selon les observations possibles et le lien avec les activités réalisées en journée : *Chouettes et Hiboux, Chauves-souris, amphibiens, découverte du village, conte,....*

Niveau					Saison				Intervention			Encadrement idéal : 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	
• (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.												• Introduction les espèces nocturnes et petit jeu d'écoute des sons de la nuit. • 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), observation des amphibiens au lavoir,.... • Retour, retour au calme et conclusion.	
Notions abordées en lien avec les programmes scolaires													
Compétences du socle commun travaillées													
• 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.													
Connaissances et compétences associées													
→ QUESTIONNER LE MONDE 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.												→ SCIENCES & TECHNOLOGIE 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.	



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.

Depuis 2020, de nombreux enseignants sur territoire ont profité 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



