



CULTURE BIOME

ACCOMPAGNER LE CHANGEMENT

ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT

ANIMATIONS COLLÈGE - LYCÉE



Depuis 2018, **Culture Biome propose une éducation à l'environnement sur les temps scolaires et extrascolaires**. Dans sa démarche éducative, la structure souhaite proposer aux publics, des **animations ludiques en immersion dans la nature**. Le programme et le contenu des animations **s'adaptent au programme scolaire**. La structure peut se déplacer auprès des écoles pour que les élèves **découvrent ou redécouvrent leur environnement** différemment ou orienter vers un site de proximité pour découvrir l'environnement local.

Le projet éducatif

La structure dans chacun de ses projets a pour **objectifs généraux** de :

- **Permettre à chaque individu d'être outillé** pour pouvoir agir sur les thématiques du respect de l'Homme et de l'environnement.
- **"Re"connecter les personnes à leur environnement** : social et écologique.
- **Générer de l'émotion, du plaisir et du bien-être** à travers l'immersion dans la nature.

La **démarche éducative** de la structure part de ce constat :

Puisque **chaque individu perçoit, imagine, interprète à sa manière** et que les **intelligences sont multiples**, la diversité des méthodes d'apprentissage doit être le miroir de la diversité des individus rencontrés. Ainsi **Culture Biome propose des interventions avec des diversités de méthodes et d'approches** afin de solliciter les savoirs : savoir faire et savoir être des participants via une pluralité d'approches pédagogiques (expérimentale, ludique, sensorielle, artistique, cognitive, scientifique...).

Pour cela les **objectifs éducatifs** de Culture Biome sont :

- **Proposer une éducation aux territoires** avec les acteurs locaux (spécificité écologique et sociale).
- **Placer les participants au cœur de l'action éducative** en variant les approches en fonction de leur vécu.
- Permettre une **éducation dans la nature**.
- Accompagner et outiller, pour un **éveil de l'esprit critique** des participants.
- Amener un **sentiment de bien-être et de confiance** au sein du groupe.

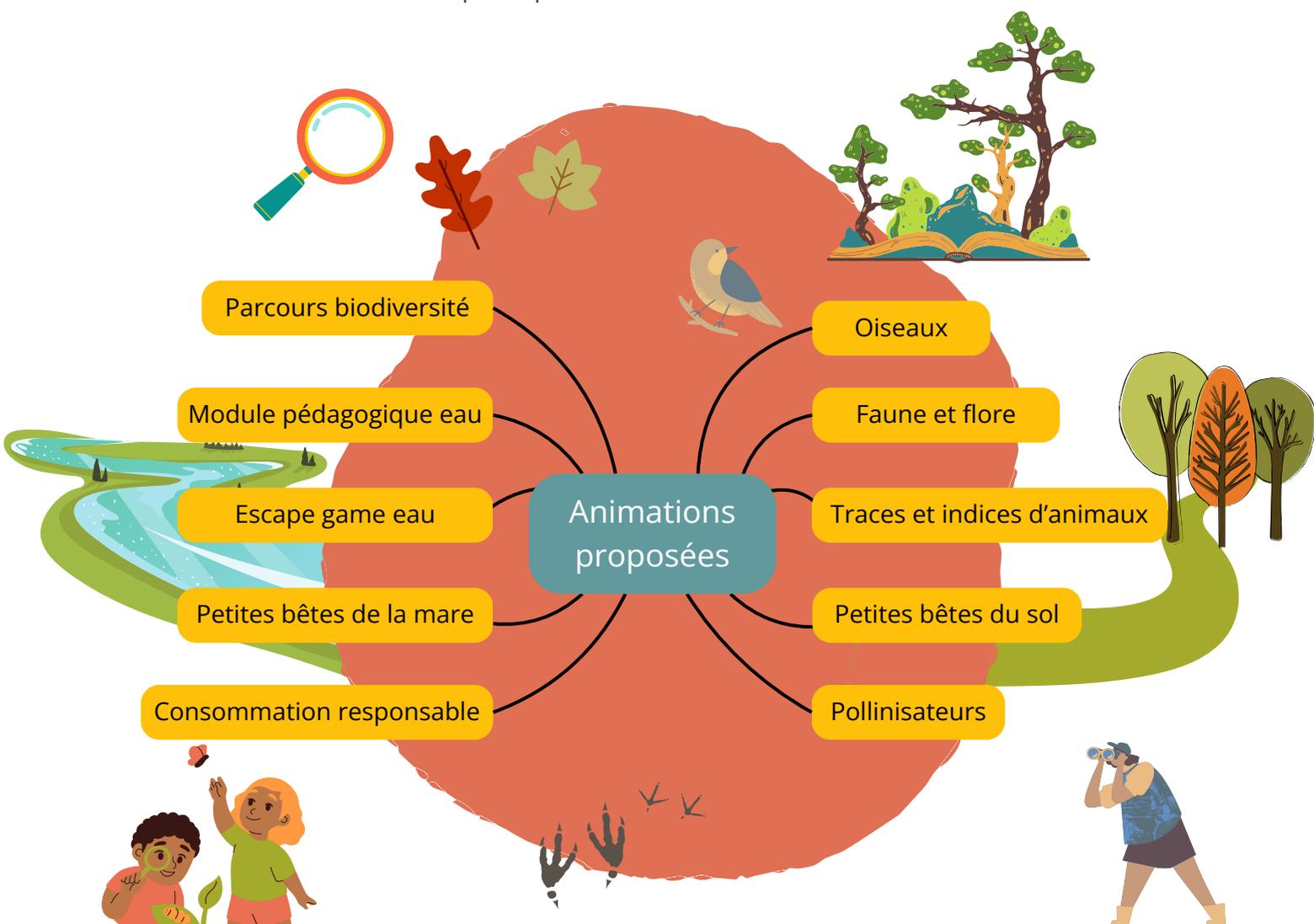


Culture Biome s'appuie sur des compétences de personnes formées à l'éducation à l'environnement vers un développement durable et à la coordination de projet de territoire.

En 2018, **Marine Pépin porteuse du projet est chargée de coordination et de développement de la structure** et aussi **formatrice et animatrice**. En 2021, **Guillaume Chaslerie - Chargé de projets de territoire** a rejoint l'équipe. Puis en 2022 c'était au tour d'**Aude Verhaeghe - Chargée d'action EDD**. Aude pourra vous proposer des animations spécifiques adaptées à votre public et sera disponible pour échanger avec vous sur votre projet.

À proximité de votre espace de vie nous partirons explorer et pourrons aborder différentes thématiques :

- **Écocitoyenneté** : déchet, eau, énergie, consommation responsable, alimentation...
- **Nature / environnement** : traces et indices, forêt, mare et étang, conte nature, jardin...
- **Société** : démarche participative / collaborative...



Des animations au rythme des saisons et pour tous les niveaux

Animations



COLLÈGE

LYCÉE

AUTOMNE
HIVER

PRINTEMPS
ÉTÉ

	COLLÈGE	LYCÉE	AUTOMNE HIVER	PRINTEMPS ÉTÉ
Faune et flore	✓	✓	✓	✓
Traces et indices d'animaux	✓	✓	✓	✓
Petites bêtes du sol	✓	✓		✓
Pollinisateurs	✓	✓		✓
Oiseaux	✓	✓		✓
Parcours biodiversité	✓	✓	✓	✓
Petites bêtes de la mare	✓	✓	✓	✓
Module pédagogique eau		✓	✓	✓
Escape game eau <i>"Enquête en eau trouble"</i>		✓	✓	✓
Consommation responsable	✓	✓	✓	✓

Cette proposition est non exhaustive, le programme détaillé et les objectifs sont affinés en fonction de vos demandes.



Contact : Aude Verhaeghe - animation@culturebiome.fr - 07.62.61.19.95

Tels des explorateurs venez découvrir la diversité des animaux et des végétaux dans la nature. Munissez-vous de quelques outils et essayez de reconnaître les différentes espèces végétales et animales. Par le jeu vous pourrez comprendre les besoins et le rôle de chacun dans la nature.

**Animation
Faune et flore**

Nombre de participant·es maximum par animateur·ice :

15 à 20 jeunes maximum

Durée : une demi-journée

Objectifs pédagogiques :

- Observer la biodiversité du milieu
- Découvrir les espèces animales et végétales de l'espace de nature
- Comprendre le cycle de vie des espèces
- Appréhender l'utilisation d'un livre d'identification

Approches pédagogiques : sensorielle / ludique / expérimentale / artistique

Matériel : livres d'identification / carnet d'enquête / loupes / jumelles



Contact : Aude Verhaeghe - animation@culturebiome.fr - 07.62.61.19.95

Venez enquêter sur la faune présente sur l'espace de nature. À l'aide de loupes, nous allons observer tous les indices laissés par les animaux qui vivent sur le site (empreintes, reste de repas, crottes...) et essayer de les reconnaître et comprendre leur mode de vie.

**Animation
Traces et
indices des
animaux**

Nombre de participant·es maximum par animateur·ice :

15 à 20 jeunes maximum

Durée : une demi-journée

Objectifs pédagogiques :

- Appréhender la diversité de la faune du site
- Identifier leur milieu de vie
- Savoir reconnaître les empreintes laissées par certains animaux
- Comprendre les modes de vie de la faune et les interactions avec leur milieu

Approches pédagogiques : sensorielle / ludique / expérimentale

Matériel : livres d'identification / carnet d'enquête / traces et indices d'animaux (cranes, crottes...)



Contact : Aude Verhaeghe - animation@culturebiome.fr - 07.62.61.19.95

Une animation pour découvrir les petites bêtes du sol à travers une enquête intrigante qui vous fera comprendre leurs modes de vie dans la nature, appréhender leur diversité et comprendre le cycle de vie de la matière...

Animation
Petites bêtes
du sol

Nombre de participant-es maximum par animateur-ice :

15 à 20 jeunes maximum

Durée : une demi-journée

Objectifs pédagogiques :

- Appréhender la diversité des petites bêtes
- Observer leur milieu de vie
- Savoir identifier grâce à une clé de détermination
- Comprendre leurs intérêts dans la nature
- Appréhender le cycle de vie de la matière organique

Approches pédagogiques : sensorielle / ludique / expérimentale / scientifique

Matériel : livres d'identification / carnet d'enquête / boîtes / loupes / insectes miniatures



Contact : Aude Verhaeghe - animation@culturebiome.fr - 07.62.61.19.95

Cette animation vous plongera dans le monde merveilleux des pollinisateurs. Vous découvrirez alors que derrière ce nom se cache de nombreuses petites bêtes qu'il faut protéger. Mais pourquoi ? Quels rôles jouent les pollinisateurs ? Où se cachent-ils ?

Nombre de participant-es maximum par animateur-ice :

15 à 20 jeunes maximum

Durée : une demi-journée

Objectifs pédagogiques :

- Appréhender la diversité du monde des pollinisateurs
- Comprendre leurs rôles dans un milieu
- Identifier les enjeux de préservation des pollinisateurs

Approches pédagogiques : expérimentale / ludique / artistique

Matériel : jeux / outils d'observation et d'identification / contes



Ouvrez grand vos yeux et vos oreilles des oiseaux se cachent sans doute tout près de vous. Découvrez la diversité des oiseaux près de chez vous. Munissez-vous de jumelles et d'un livre d'identification et apprenez à observer leurs détails si particuliers.

Nombre de participant-es maximum par animateur-ice :

15 à 20 jeunes maximum

Durée : une demi-journée

Objectifs pédagogiques :

- Apprendre à se servir de jumelles
- Appréhender l'utilisation d'un livre d'identification
- Reconnaître certaines espèces grâce à leur chant et leurs caractéristiques physiques
- Se rendre compte de la diversité des espèces sur un même lieu



Approches pédagogiques : ludique / sensorielle / créative / scientifique

Matériel : livres d'identification / carnet d'enquête / jumelles



En équipe, partez à la découverte de la diversité du milieu. Vous serez amené à découvrir les petites bêtes, à identifier différents arbres, à émettre des hypothèses sur les traces et indices laissés par les animaux ou encore à écouter les chants des oiseaux.

**Animation
Parcours
biodiversité**

Nombre de participant-es maximum par animateur-ice :

25 à 30 jeunes maximum

Durée : une demi-journée

Objectifs pédagogiques :

- Appréhender la diversité d'un milieu
- Comprendre le principe de biodiversité
- Se repérer dans l'espace

Approches pédagogiques : expérimentale / ludique / artistique

Matériel : outils d'observation et d'identification / carte / matériel d'exploration



Muni d'une épuisette, c'est parti pour la pêche aux petites bêtes ! Venez découvrir un monde flottant, nageant, rampant, aux abords de l'eau... Une animation qui permettra de les identifier à l'aide d'une clé de détermination !

Animation
Petites bêtes
de la mare

Nombre de participant-es maximum par animateur-ice :

15 à 20 jeunes maximum

Durée : une demi-journée

Objectifs pédagogiques :

- Appréhender le diversité des petites bêtes
- Observer leur milieu de vie
- Identifier les espèces grâce à une clé de détermination
- Comprendre leurs intérêts dans la nature

Approches pédagogiques : sensorielle / cognitive / expérimentale / scientifique

Matériel : épuisette / loupe d'observation / clé de détermination



Abordez les enjeux de l'eau grâce à une animation ludique, puis établissez un diagnostic sur l'établissement ou le territoire, par son analyse élaborer un plan d'action, puis rencontrez un acteur lié à ce plan d'action et, enfin, mettez en œuvre un projet répondant à l'analyse du diagnostic.

Nombre de participant-es maximum par animateur-ice :

25 à 30 jeunes maximum

Durée : 5 séances, d'une demi-journée chacune

- Séance 1: Aborder les enjeux de l'eau grâce à des animations ludiques (cycle de l'eau, quantité, qualité, etc.).
- Séance 2: Établir un diagnostic de l'eau dans son établissement et/ou sur son territoire.
- Séance 3: À partir du diagnostic, identifier une problématique et proposer une liste de plusieurs projets concrets en faveur de la ressource en eau.
- Séance 4: Aller à la rencontre d'acteurs inspirant de son territoire afin de faciliter le passage à l'action et d'adapter le projet.
- Séance 5: Accompagner la mise en œuvre du projet.



LYCÉE

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre les enjeux de l'eau de manière ludique et participative
- Accompagner la mise en œuvre de projets concrets en faveur de l'eau par les lycéen·nes dans leur établissement ou sur leur territoire

Approches pédagogiques : ludique / scientifique

Matériel : jeux / maquette



Incarnez des vacanciers ligériens estivaux qui souhaitent se baigner et faire du canoë dans un rivière. Malheureusement vous êtes confrontés à un obstacles majeur : Il n'y a plus d'eau ! Par équipe, venez enquêter sur les causes de ce problème et les moyens de le résoudre. Chaque groupe parcourra un des trois mondes suivants : la Maison, le jardin Potager et la Nature.

Animation
Escape game
eau
"Enquête en
eau trouble"

Nombre de participant-es maximum par animateur-ice :

15 jeunes maximum (répartis en 3 équipes de 5)

Durée : 2 heures

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre les grands enjeux liés à l'eau (pollution, qualité, biodiversité, quantité, climat, etc.)
- Découvrir des éléments de la Directive cadre sur l'eau (DCE) et du Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat (GIEC) régional
- Appréhender les enjeux de gouvernance de l'eau

Approches pédagogiques : ludique / cognitive / scientifique

Matériel : cryptex, boîtes cadenassées, fiches d'identités, cartes, courriers, etc.



Dans le cadre d'un dispositif pédagogique "consommation responsable" coordonné par le GRAINE Pays de la Loire, nous vous proposons d'échanger collectivement et de découvrir les dessous de la consommation responsable à travers 2 jeux différents (au choix).

**Animation
Consommation
responsable**

Nombre de participant-es maximum par animateur-ice :

15 à 20 jeunes maximum

Durée : une demi-journée

Objectifs pédagogiques :

- Saisir la notion d'empreinte écologique
- Comprendre comment limiter l'impact des activités humaines
- Proposer des solutions écocitoyennes pour prolonger la durée de vie de nos ressources

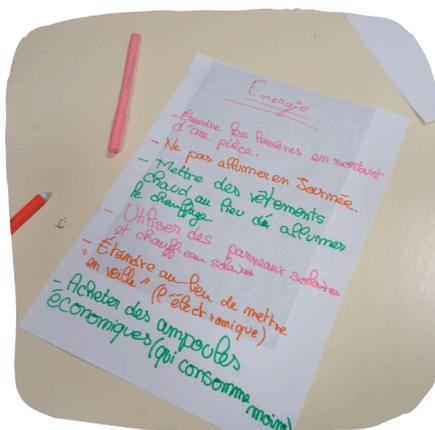
Approches pédagogiques : expérimentale / ludique

Matériel : jeux / photo langage / maquette

2 ateliers possibles : Ile de Robinson - Fabrik à burgers

*Pour plus d'informations sur chacun des ateliers, contactez-nous ! **OU CLIQUEZ ICI***

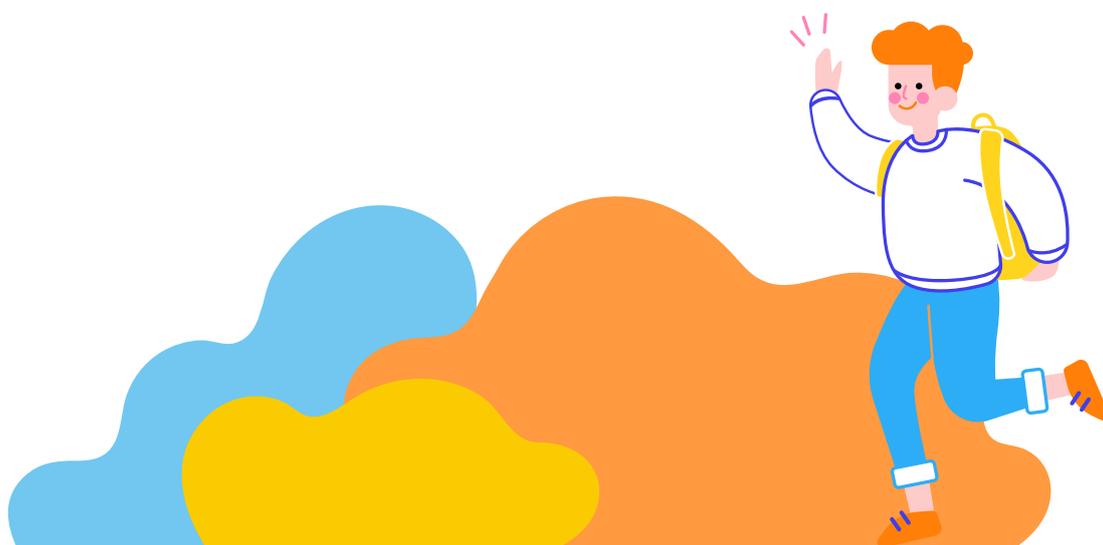
Consommation responsable | GRAINE Pays de la Loire (graine-pdl.org)



Contact : Aude Verhaeghe - animation@culturebiome.fr - 07.62.61.19.95

Le tarif de nos animations s'adapte en fonction de votre demande pour vous proposer un prix juste. Nous incluons les frais de déplacement, la préparation et la coordination dans chacun des devis réalisé.

Vous avez un projet en tête ? Une journée à proposer à l'ensemble des classes de l'école ? Une classe découverte sur une ou plusieurs journées ? Contactez-nous pour que nous puissions échanger et créer un devis adapté à votre projet !





Accompagnement des Aires Terrestres Éducatives

Avez-vous déjà entendu parler des AME et ATE ? Ces projets sont coordonnés par l'Office Français de la Biodiversité et permettent aux élèves de mener un projet d'ampleur nationale dans le cadre scolaire ! Il s'agit de laisser en gestion à une ou plusieurs classes, un espace de nature à proximité de l'école, pour y réaliser un diagnostic de la biodiversité présente puis de mener des actions sur cet espace pour y favoriser cette dernière. Ces projets à visées sociales et environnementales demandent de réunir un enseignant et un référent formé à l'éducation à l'environnement afin d'accompagner au mieux les élèves acteurs du projet. Dans ce cadre Culture Biome accompagne déjà une dizaine de classes. Vous souhaitez les rejoindre ? Contactez-nous !



Plus d'informations sur les projets d'aires éducatives : <https://www.ofb.gouv.fr/aires-educatives>

Financement de vos actions

Culture Biome est référencé sur la plateforme ADAGE, vous pouvez donc faire une demande de financement de vos animations par le biais du Pass Culture.

Le module pédagogique eau et l'escape game à destination des lycéen·nes peuvent être financés par la région Pays de la Loire en déposant un dossier dans le cadre des AEL (action éducatives ligériennes).

