

LIVRET D'ANIMATION

DANS LES ÉCOLES

2026 - 2027



Nos animations

Dans votre école

Durée d'une animation

Environ 1h30 à 2h

Animations

La graine

Traces et empreintes

Moulage d'empreintes

Abeille

Petites bêtes du sol

Tarif animation

200 € + frais kilométriques

LA GRAINE



Durée de l'animation :

2h

Lieu :

Dans la classe

Objectifs pédagogiques :

- Connaître le cycle de la graine.
- Découvrir les différents modes de dispersion des graines.
- Comprendre la pollinisation et la germination.

À compléter par une animation
au Domaine du Ciran :

Notre ami l'arbre

DÉROULÉ DE SÉANCE

→ Temps d'échange

C'est quoi une graine ? D'où vient-elle ?

Évaluer les connaissances des élèves

Introduction aux grandes étapes du cycle de la graine

→ Le cycle de la graine

Explication des différentes étapes (pollinisation, germination, croissance...)

→ Comment la graine germe ?

Comprendre les conditions nécessaires à la germination

Découvrir le rôle de la pollinisation

→ Les différents mode de dispersion des graines

Comprendre comment les graines se déplacent :

- Par le vent
- Par les animaux
- Par l'eau

Option : Atelier bombe à graine

(Activité réalisable avec supplément 2€ par enfants)

TRACES ET EMPREINTES



Durée de l'animation :

1h30

Lieu :

Dans la classe

Objectifs pédagogiques :

- Observer les indices de présences.
- Connaître les besoins des animaux et les indices qu'ils laissent.
- Faire la différence entre un animal sauvage et un animal domestique.

À compléter par une animation
au Domaine du Ciran :

Trace et empreintes

DÉROULÉ DE SÉANCE

→ Échange : qu'est ce qu'un indice de présence

Comprendre qu'est ce qu'un indice de présence

Comprendre le besoins de animaux sauvage

→ Animal sauvage ou domestique

Savoir faire la différence entre un animal sauvage et domestique.

→ Travail en 3 groupes

Atelier 1 : Mangé ou pas mangé

Reconnaître les reste de nourriture

Reperer si l'indice de présence à ete manger ou non

Atelier 2 : Indices de présence

Apprendre à reconnaître un indice de présence laissé par un animal

Associer l'indice de présence à l'animal

Atelier 3 : Tableau reconnaissance

Associer l'animal à son empreinte et à son pelage

Reconnaître les empreintes

TRACE ET EMPREINTE

Rallye en étoile



Durée de l'animation :

2h00

Lieu :

Dans la classe ou dehors

Objectifs pédagogiques :

- Observer les indices de présences.
- Connaître les besoins des animaux et les indices qu'ils laissent.
- Comprendre ce qu'est un indice de présence.
- Savoir observer, identifier et reconnaître les différentes traces.
- Apprendre à travailler en équipe

À compléter par une animation
au Domaine du Ciran :

Trace et empreintes

DÉROULÉ DE SÉANCE

→ **Mise en situation / explication des ateliers**

→ **Travail en petit groupe :**

Chaque groupe tourne sur différents ateliers :

- Les empreintes : reconnaître des empreintes d'animaux
- Les plumes : identifier des plumes et comprendre leur utilité
- Les restes de nourriture : observer des coquilles, noisettes rongées, os, etc.
- Les habitats : découvrir différents abris (terriers, nids, etc.
- ...

→ **Synthèse en classe entière**

- *Retour sur chaque atelier : chaque groupe présente ce qu'il a découvert*
- *Retransmission des observations*
- *Approfondissement des connaissances : discussion, apports complémentaires*

→ **Évaluer les connaissances acquises**

Jeu de cartes : associer indice de présence à l'animal.

EMPREINTE D'ANIMAUX

Atelier moulages d'empreintes



Durée de l'animation :

1h30

Lieu :

Dans la classe

Objectifs pédagogiques :

- Connaître quelques empreintes.
- Associer des empreintes à la bonne famille.
- Savoir quand et où on peut observer des empreintes.

À compléter par une animation
au Domaine du Ciran :

Trace et empreintes

DÉROULÉ DE SÉANCE

→ **Echange sur les traces et empreintes d'animaux.**

Les animaux de la forêt et ce qu'ils laissent derrière eux.
Evaluer leur connaissances

→ **Qu'est ce qu'une empreinte ?**

*Reconnaître les différentes familles d'empreinte.
Savoir quand et où on peut en voir*

→ **Jeux autour des empreintes**

Savoir reconnaître des empreintes

→ **Atelier moulage d'empreintes**

- Chaque enfant reçoit une boule d'argile
- Choix d'une empreinte d'animal parmi un large éventail
- Réalisation du moulage de l'empreinte dans l'argile

À LA DÉCOUVERTE DES ABEILLES



Durée de l'animation :

2h

Lieu :

Dans la classe

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir les abeilles, leur anatomie, leur cycle de vie, leur organisation.
- Comprendre comment est organisée une ruche.
- Découvrir les différents produits de la ruche.

DÉROULÉ DE SÉANCE

→ Échange : que connaissez-vous des abeilles ?

Évaluer leurs connaissances sur cet insecte.

→ L'anatomie

Connaître son anatomie et son cycle de vie.

→ Le métier de l'apiculteur et la ruche

Connaître les outils de l'apiculteur.

Comprendre le fonctionnement d'une ruche.

→ Les 6 métiers de l'abeille

Connaître le rôle des abeilles

→ Les différents produits de la ruche

Savoir d'où viennent le nectar, le pollen, le miel, la cire, la gelée royale et la propolis.

→ Dégustation

→ Petit jeu de questions / réponses

Évaluer ce que l'on vient d'apprendre.

PETITES BÊTES



Durée de l'animation :

1h30

Lieu :

Dans la classe

Objectifs pédagogiques :

- Connaître quelques petites bêtes.
- Découvrir les 6 familles de petites bêtes.
- Reconnaître si c'est une petites bêtes ou pas.

À compléter par une animation
au Domaine du Ciran :

Petites bêtes du sol

DÉROULÉ DE SÉANCE

→ Echange sur les petites bêtes

Evaluer leurs connaissances

→ Petites bêtes ou pas petites bêtes ?

Savoir reconnaître une petite bête

Observer les différences entre les êtres vivants

→ Travail en demi groupe :

Atelier 1 : Décrire une petite bête pour la faire deviner aux camarades.

Savoir observer

Utiliser du vocabulaire adapté

Atelier 2 : Classer les petites bêtes dans la bonne famille.

Reconnaître les familles de petites bêtes

Savoir classer les petites bêtes

→ Retransmission en classe entière

Mise en commun des observations

Échanges sur les réponses

Correction collective

PETITES BÊTES



Durée de l'animation :

2h

Lieu :

Dans la classe

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir les petites bêtes du sol.
- Connaître les différentes familles de petites bêtes.
- Comprendre leur rôle au sein de l'environnement.

À compléter par une animation
au Domaine du Ciran :

Petites bêtes du sol

DÉROULÉ DE SÉANCE

→ Échange sur les petites bêtes

Evaluer les connaissances

→ Classer les petites bêtes

Savoir travailler en équipe

Se poser des questions sur le classement

→ Retrouver les 6 familles de petites bêtes

Découverte par petit groupe d'une des familles

Connaître les 6 familles de petites bêtes

Savoir transmettre les informations trouvées

→ Restitution

Mise en commun des découvertes

→ Le rôle des petites bêtes dans l'environnement

Savoir le rôle des petites bêtes