

# ENVIRONNEMENT CAMPAGNE

## A LA RECHERCHE DES PLANTES COMESTIBLES, MEDICINALES, UTILITAIRES ...



Le but est d'éveiller les élèves aux richesses du monde végétal : « il n'y a pas de « mauvaise herbe », ils découvriront les plantes **toxiques, médicinales, comestibles ou utilitaires**.

Sur une première demi-journée, **une balade botaniste** permet de découvrir (au choix) les plantes comestibles, les plantes médicinales ou utilitaires.

Cette approche peut être complétée par une seconde demi-journée **"atelier"** sur un des thèmes suivants **selon la saison**.

- ◆ Réalisation de recettes de beignets et d'une infusion à déguster au goûter
- ◆ Cueillette et réalisation d'un sirop, d'un dentifrice ou d'un savon
- ◆ Initiation à quelques techniques de teintures végétales
- ◆ Fabrication d'un tabouret confectionné à partir de végétaux ramassés par les enfants



≥ cycle 2

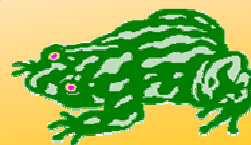
autour du centre **IE**

≥ 1/2 journée

*Un matin, dans un champ, je sentis quelque chose  
De vivant et de mou, qui glissait sous mon pied ;  
Et j'aperçus, balourd et comme estropié,  
Un crapaud dont les yeux étaient couleur de rose.*

ARSENE VERMENOUIZE

**Le crapaud**



## LE JARDIN POUR LA TERRE À ARLANC

Ce **parc-jardin** dessiné en forme de carte du monde raconte le voyage mêlé des hommes et des plantes. Cet espace est conçu pour être un lieu de promenade, de rêve et de découvertes. S'étendant sur plus de 6 hectares il présente 2000 variétés et 8700 espèces de plantes.

Chaque plante est située sur le continent qui l'a vu naître : cherchez le lilas en Chine, le dahlia au Mexique... !

**Une animation adaptable** au cycle des classes fait découvrir le jardin aux enfants, à travers l'un des modules suivants :

- **les grands découvreurs** > les enfants découvriront les différents continents et les façons dont l'homme s'est représenté le monde au fil des siècles. Encadrement du groupe par un animateur du parc pendant une heure environ.

- **arbre, qui es-tu ?** > qu'est-ce qu'un arbre ? Les enfants sauront tout de lui : sa composition, les saisons de l'arbre et feront connaissance avec les arbres voyageurs. Encadrement du groupe par un animateur du parc pendant une heure environ.

- **l'eau, source de vie** > où se cache l'eau dans les plantes ? Comment est-elle utilisée ? Voilà l'énigme à résoudre par les enfants. Ils apprendront comment les jardiniers gèrent l'approvisionnement en eau des plantes. Encadrement du groupe par un animateur du parc pendant une heure environ.



≥ cycle 2

à 45 km **VA**

1/2 journée

# ENVIRONNEMENT CAMPAGNE

## L'EAU - LA RIVIÈRE MILIEU VIVANT

**Découverte de la rivière** et de ce qui y vit...

Exercice du sens de l'**observation** et l'esprit de **synthèse**...

**Relation** entre les **animaux** qui vivent dans la rivière et la **qualité**...

Les **chaînes alimentaires**...



Différentes notions sont abordées avec les cycles 2 et 3 : amont et aval, bassin versant,...

Recherche des différents types de **pollution**, quelles sont celles présentes sur le secteur.

En fonction de l'âge, de la durée et du nombre d'élèves, l'intervention ne se déroulera pas de la même façon.

≥ cycle 1

près du centre **IE**

≥ 1/2 journée

## L'EAU : FORCE MOTRICE

En Livradois-Forez, les cours d'eau étaient jalonnés de nombreux **moulins** fonctionnant grâce à l'**énergie hydraulique** (moulin à papier, meules pour la farine et l'huile, rouets pour les couteaux, moulins à chanvre etc.)

Les pieds dans le ruisseau, les enfants découvrent les secrets du courant, la force motrice de l'eau à travers expériences et observations.

Fabrication d'un moulin pour les plus jeunes.



≥ cycle 1

près du centre **IE**

1/2 journée

## L'EAU : ASSAINISSEMENT ET EPURATION DES EAUX

Sur une **journée en salle** : Comprendre le fonctionnement des réseaux de rejet d'eaux usées. Connaître les différents traitements de l'eau



Sensibilisation à l'éco-citoyenneté : économie d'eau, utilisation massive de produits chimiques.

Possibilité de faire une **sortie rivière sur une demi-journée** avec notion de bassin versant, qualité biologique des eaux, différents types de pollution et sensibilité des macro-invertébrés vis-à-vis de la pollution et une **demi-journée en classe** avec expériences permettant d'apprécier les différents systèmes de filtration utilisés pour épurer une eau sale et analyse des résultats.

≥ cycle 3

près du centre **IE**

1 journée

# ENVIRONNEMENT CAMPAGNE

## L'EAU AU QUOTIDIEN - POTABILITÉ ET EAU MINÉRALE

Cette animation nécessite au préalable un travail de l'enseignant ; faire réaliser une enquête de consommation d'eau auprès de ses élèves via une fiche à remplir.



Comprendre le fonctionnement des réseaux d'eau potable ; schéma du circuit de l'eau...

Aborder les notions de quantité et de de de qualité de l'eau...

Connaître les différents composants de l'eau...

Sensibiliser à l'**éco-citoyenneté** : économie d'eau, prix de l'eau ...

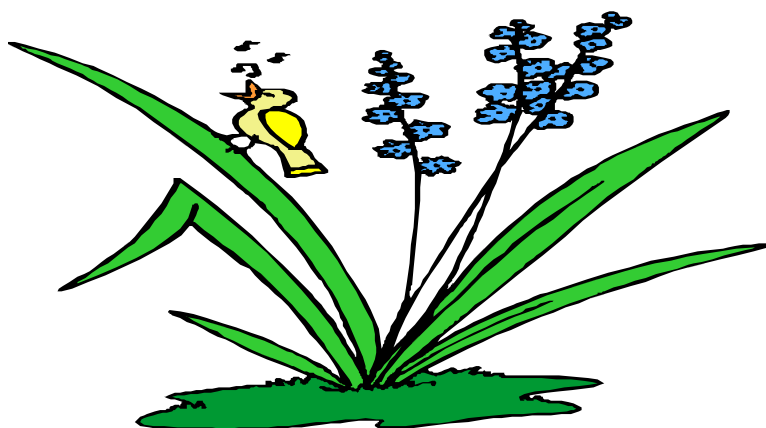
1/2 journée >> découverte les différentes catégories d'eau avec une sortie dans le village et un travail au centre. Sensibilisation à l'éco-citoyenneté.

1/2 journée >> atelier dégustation des eaux, notion de potabilité, les sels minéraux...

≥ cycle 2

près du centre **IE**

≥ 1/2 journée



## DETOURS EN EAUX DORMANTES : LES TOURBIÈRES D'AIX LA FAYETTE



Découverte ludique des différents types de tourbières avec leur **végétation spécifique**.

Elles occupent moins de 1 % de la surface du globe. Pourquoi se sont-elles installées à certains endroits ?

Quelle est leur utilisation ?

Quels dangers menacent ces milieux fragiles ?

Quelle faune y habite ?

Le cycle de l'eau—eau captive, eau libre...



≥ cycle 2

à 15 km **IE**

1/2 journée

# ENVIRONNEMENT CAMPAGNE

## LES ENERGIES RENOUVELABLES



L'énergie est présente dans chacun de nos actes quotidiens.

Pour mieux découvrir et comprendre les énergies renouvelables, que sont **la force de l'eau**, **la force du vent** et **le soleil**, les enfants se livreront à de multiples expériences :

- ◆ Relevés de températures (couleurs, isolants...)
- ◆ Montages solaires et éoliens
- ◆ Construction d'un véhicule solaire
- ◆ Cuisson solaire
- ◆ Pyrogravure solaire

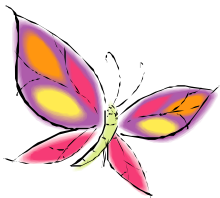


≥ cycle 2

au centre IE

≥ 1/2 journée

## LES INSECTES



Courir après les **papillons**, soulever des cailloux pour attraper une **larve**, s'asseoir pour contempler une **fourmilière**... l'animation débute par une collecte d'insectes, puis se poursuit par des jeux permettant d'apprendre à les déterminer et mieux comprendre leurs modes de vie.

≥ cycle 1

à 7 km IE

1 h 30 à 2 heures

# ENVIRONNEMENT CAMPAGNE

## LA JASSERIE DU COQ NOIR ET LES HAUTES CHAUMES



**Présentation** : 9 000 ha de lande situés entre 1200 m et 1634 m d'altitude... Les Hautes Chaumes du Forez servent d'écrin au **jas** du Coq Noir, authentique ferme d'estive de plus de 120 ans qui a cessé son activité traditionnelle en 1953.

**Deux animations se déroulent à la jasserie :**

**1) Au temps de l'estive, grand jeu culturel**  
Clés de la **jasserie** en mains, les enfants se transforment en enquêteur et se lancent à la découverte du lieu : la vie de ses habitants et son histoire

**2) Balade éveil montagnard**  
Les élèves partent à la découverte du milieu montagnard et plongent au cœur d'une richesse, celle des Hautes Chaumes à travers sa faune, sa flore, ses paysages, ses hommes... La balade permet d'aborder quelques facettes de ce territoire en utilisant des supports variés : le conte, la science, l'art, le jeu...

≥ cycle 1

à 50 km IE

journée

## AGRIVAP > MUSÉE DE LA MACHINE AGRICOLE ET À VAPEUR À AMBERT

AGRIVAP, ou quand la vie des ateliers, des scieries...était rythmée par les sifflets des machines à vapeur.

Le musée fait revivre ces belles mécaniques d'antan avant de retracer la progressive mécanisation des campagnes.

 <http://agrivap.free.fr>



≥ cycle 2

à 40 km VA

1/2 journée