

En Cévennes sur le thème de l'eau

Sortie pour les scolaires



Le forfait « journée » comprend :

Une demi-journée pour la visite guidée de la Maison de l'eau :

Cette visite peut se faire le matin ou l'après-midi suivant le programme que nous élaborerons ensemble.

Un grand choix d'activités pour l'autre demi-journée :

Certaines séances d'animation proposées ci-dessous se réalisent en groupe de 10 à 15 enfants, afin d'avoir une meilleure implication de chacun. Et d'autres, notamment les grands jeux, se déroulent en classe entière. La durée varie de 1h à 2h.

Ces activités sont adaptées au niveau scolaire des enfants et mettent en pratiques essentiellement l'approche sensorielle, ludique, expérimentale et participative.

TARIFS « forfait journée » :

- 200.00€ pour une classe de 16 à 25 personnes.
- 150.00€ pour une classe de 10 à 15 personnes.
- 50.00€ pour une classe du territoire communautaire

TARIFS « visite guidée » pour les groupes de + de 10 personnes :

- 2.50€/personne pour les moins de 12 ans
- 4.00€/personne pour les plus de 12 ans

TARIFS « animations » :

- 5.00€/personne pour les plus de 16 ans
- 3.00€/personne pour les 6 à 16 ans

TARIF « animation à l'école » :

- 150.00€ la demi-journée + 0.25cts le kilomètre



Les animations proposées !

L'eau, c'est magique !

Répartis en petits groupes, et munis d'une fiche de synthèse, les enfants réalisent diverses expériences leur permettant de découvrir quelques notions liées à l'eau comme : l'évaporation, la condensation, la pression, les tourbillons, l'infiltration, le ruissellement, la filtration, flotte ou coule, se mélange et ne se mélange pas, et même la tension de surface avec les bulles de savon géantes, et les gerris, qui marchent sur l'eau...

Selon le niveau des enfants, nous parlerons du cycle naturel et domestique de l'eau.

La rivière, un milieu vivant !

Au fil de l'eau, les sens en éveil, les enfants iront à la rencontre d'une rivière. A travers divers petits jeux, et une approche naturaliste, ils découvriront le vocabulaire relatif à un cours d'eau, la forêt qui y pousse, les oiseaux qui s'y promènent et le petit peuple aquatique.

Le petit peuple de la rivière !



C'est au bord de la rivière, que le groupe découvrira la minuscule diversité aquatique qui se cache sous nos pieds, sous nos yeux. Munis de seaux et épuisettes, répartis en binômes, les enfants feront un échantillonnage des arthropodes aquatiques. A l'aide d'une loupe et d'une fiche d'identification, chaque binôme en apprendra un peu plus sur sa bête, son mode de nutrition, de respiration, son cycle de vie...

Arbres et compagnies !

Balade sensorielle où se mêle approche artistique et naturaliste, pour aller à la rencontre des arbres et des plantes qui nous entourent.



Construit moi une rivière !

C'est un atelier ludique autour d'une maquette permettant de comprendre le fonctionnement d'un bassin versant. Les enfants aménageront leur territoire afin de comprendre les interactions entre l'homme et le milieu, quelles menaces l'homme peut faire peser sur un cours d'eau et quels aménagements permettent de réduire cet impact.

Jeu de piste dans le village :

Grâce à des indices et au plan du village, les équipes partiront se balader à la recherche de nombreuses énigmes à résoudre. Ce jeu permet d'introduire ou bien d'approfondir les thèmes abordés dans le musée. (La rivière, le vocabulaire lié au cours d'eau, la faune et la flore, le moulin, le patrimoine hydraulique, la gestion de l'eau...)

Rallye nature !



C'est sur le sentier d'interprétation, qu'un parcours est installé de manière temporaire entre bord de rivière et forêt. Les équipes trouvent tout au long du parcours différentes épreuves à effectuer. Ils ont en leur possession une feuille de route sur laquelle ils pourront inscrire le résultat des épreuves. Ce jeu est pensé pour faire découvrir la faune et la flore d'un milieu naturel.

Insectes et compagnies !

Promenons-nous dans le pré, promenons-nous dans la forêt tant que les insectes ...sont encore là ! Soulevons un arbre mort ou une souche morte ! Secouons les branches de quelques arbres ! Explorons dans les hautes herbes et sous les pierres, puis capturons à l'aide d'un aspirateur ces petites bêtes à 4,6 ou 8 pattes. Après avoir cherché de diverses façons ces arthropodes, nous prendrons le temps de les identifier au moyen d'une clé de détermination et d'une fiche de synthèse.