

# Animations pédagogiques Gratuites



## SEANCE 1 : En classe, Découvrir l'eau

Thème	Durée	Déroulement	Objectifs
L'eau sur terre, les chiffres clefs	15 min	Expérience l'eau de planète	Visualiser la quantité d'eau de notre planète, où peut-on en trouver, ses 3 états physiques
Consommation et usages	15 min	Savoir comparer 2 illustrations schématiques	Prendre conscience des limites de cette ressource non renouvelable
Le cycle naturel de l'eau	30 min	Savoir se situer sur un schéma, Expérience cycle de l'eau avec une bouilloire, illustration animée	Comprendre la circulation de l'eau en milieu naturel, savoir ce qu'est un cycle, retranscrire les 3 états physiques de l'eau
Le cycle domestique de l'eau	30 min	Savoir se situer sur un schéma	Comprendre la circulation de l'eau de son pompage en milieu naturel jusqu'au robinet puis son parcours jusqu'au rejet en milieu naturel
VOCABULAIRE	10 min	Retrouver les mots sources des activités ci-dessus	Maîtriser un vocabulaire spécifique
Jeux	20 min	Jeux individuel et de groupe autour des cycles domestiques et naturels de l'eau	Communiquer, échanger, retranscrire les connaissances et le vocabulaire appris
<b>TOTAL</b>	<b>2 Heures</b>		

## SEANCE 2 : En classe, L'eau et son territoire

Thème	Durée	Déroulement	Objectifs
Le bassin versant	15 min	Explications générales	Connaître son territoire, savoir définir un bassin versant
Se situer sur un cours d'eau	15 min	Visualisation de photos	Maîtriser et apprendre le vocabulaire des cours d'eau
Le bassin versant du Guiers	20 min	Savoir se repérer sur une carte	Reconnaître les limites de son bassin versant, les cours d'eau etc,
La faune et la flore du bassin versant	15 min	Visualisations de photos	Reconnaître les espèces emblématiques des cours d'eau, zones humides
VOCABULAIRE	10 min	Retrouver les mots sources des activités ci-dessus	Maîtriser un vocabulaire spécifique
Film "Le Guiers"	10 min	Projection d'un film	Découvrir son territoire par les airs
<b>TOTAL</b>	<b>1h30</b>		

## SEANCE 3 : En extérieur, au bord d'un cours d'eau

Thème	Durée	Déroulement	Objectifs
<b>VOCABULAIRE</b>	<b>10 min</b>	Reprise du vocabulaire spécifique aux cours d'eau	Revoir les notions d'amont, aval, rive droite/gauche etc.
<b>Construction d'un aquakit</b>	<b>15 min</b>	Connaître les faces d'un cube, essayer de le reproduire avec le matériel fourni (casque tête)	Savoir monter un aquarium en se référant à des connaissances mathématiques (combien de faces, quels objets nous avons pour construire l'aquarium, travail de concertation), poser les aquakits avant la pêche par groupe.
<b>Pêche des macros-invertébrés</b>	<b>30 min</b>	Trouver des macros-invertébrés dans les différents types de milieux du cours d'eau/marre	Avec une époussette et par groupe, pêcher les insectes dans le cours d'eau, explications (par apport au courant comment placer son époussette pour attraper les invertébrés) pour mieux pêcher et récupérer un maximum d'insectes. Distribution loupes, crayons, support écrit.
<b>Détermination des macros-invertébrés pêchés</b>	<b>45 min</b>	Arriver à faire concorder les insectes pêchés avec ceux présentés dans le dossier	Via le dossier plastifié, remplir la carte d'identité, essayer de varier les espèces entre groupe ( caractéristiques principales d'un insecte via photo abeille dans le dossier : forme, nombre de pattes, cerques etc. Que mangent les insectes pêchés par apport aux mandibules par où respirent-ils, déplacement ? )
<b>Est-ce-que le cours d'eau est en bonne santé ?</b>	<b>15 min</b>	Déterminer par apport aux insectes déterminés la qualité du cours via une échelle des insectes polluo-résistants ou non	Par apport aux espèces déterminées, trouver si le cours d'eau est en bonne santé ou non (si les insectes pêchés réfèrent à une qualité médiocre, qu'est ce qui peut jouer sur la qualité de l'eau ?)
<b>Les cycles de vie</b>	<b>15 min</b>	Savoir ce que deviennent les larves d'insectes pêchés	La majorité des insectes pêchés sont des larves, retrouver les adultes via le jeu méli-mélo et le dossier plastifié, refaire le cycle de vie de la libellule par apport à la larve et à l'adulte, choisir entre grenouille et/ou libellule)
<b>Qui mange qui ?</b>	<b>15 min</b>	Principe de la chaîne alimentaire à partir des larves pêchées	Etablir une chaîne alimentaire (invertébrés, prédateurs, super-prédateurs etc.)
<b>TOTAL</b>	<b>2h à 2h30</b>	Dépend du temps consacré entre la pêche et la détermination	

## OU, Possibilité de réaliser LA SEANCE 3 dans le cadre d'un voyage de fin d'année, sur une JOURNEE ENTIERE :

---> Sur la base de loisirs au Pôle d'Excellence Rural (PER) des Echelles, au bord du Guiers.

**L'IDEE** : Découvrir la vallée du Guiers via un espace intuitif (espace scénographique), réaliser l'animation ci-dessus et jumeler cette animation avec une "Promenade Savoyarde Découverte" (PSD). Cette PSD permet de découvrir plusieurs notions d'un espace aquatique grâce à 6 ateliers de jeux découverte (hydrologie etc.)

**COÛT** : L'animation du SIAGA reste totalement gratuite, ainsi que l'accès au PER.

Si cette idée vous convient, il faudra donc vous déplacer jusqu'au PER des Echelles en bus sur la journée. Possibilité de jumeler plusieurs écoles/classes pour un moindre coût.

Ni le SIAGA ni le PER ou Office du Tourisme des Echelles ne pourra subventionner le transport en bus.

Pour plus de renseignements, n'hésitez pas à nous contacter.