

LES ANIMATIONS BIODIVERSITÉ



CPIE Logne et Grand-Lieu
Educateurs à l'Environnement

02.40.05.23.25

07.50.93.83.94

antoine.orcil@cpie-logne-et-
grandlieu.org



LOGNE ET GRAND-LIEU

SOMMAIRE DES ANIMATIONS SUR LA BIODIVERSITÉ

page 3

Les projets pédagogiques autour de la biodiversité

page 4

Bocage et zone humide

page 5

La haie et le bocage

page 6

La vie de la prairie

page 7

Les insectes de la prairie

page 8

Les bois et leurs habitants

page 9

A la rencontre des arbres

page 10

La litière forestière

page 11

Jeu de piste sur la biodiversité

page 12

Sauvage des rues



OBJECTIFS



QUELQUES EXEMPLES D'ACTIVITÉS POSSIBLES

DÉCOUVRIR LES RICHESSES DE NOTRE ENVIRONNEMENT NATUREL PROCHE

Ce document vous présente des activités que l'on peut proposer sur le thème de la biodiversité. Les objectifs pédagogiques sont à adapter au niveau et à préciser entre l'enseignant et l'animateur du CPIE.

Les interventions ont lieu sur des sites naturels. Leurs spécificités, les saisons ou la météo vont orienter les contenus pédagogiques.

Certains sites sont connus et utilisés par les animateurs du CPIE :

- La Réserve Naturelle des Cailleries et le site des Mauves à Saint Colomban
- Le Bois des Bataillères et la Vallée de la Logne à Corcoué sur Logne
- Les Prés Moreau à Pont St Martin
- La zone humide de la Caillonnière à Rocheservière
- La Coulée Verte à la Chevrolière
- Le Port de l'Halbrandière et Pierre Aigüe à St Aignan de Grand Lieu
- La Corbinière à Pornic
- L'îlot St Michel à Machecoul St Même
- ...

D'autres sites peuvent être utilisés sous réserve d'un repérage, des autorisations le cas échéant, des conditions de sécurité et des potentialités pédagogiques du lieu.

Les projets de découverte de la biodiversité sont à construire ensemble.

BOCAGE ET ZONE HUMIDE

Le bocage est un paysage façonné par l'homme et emblématique des Pays de la Loire. Il est constitué de prairies, de champs, de haies et parfois de zone humides.

Partons à la découverte de cette richesse écologique en perpétuelle évolution.



- Définir et reconnaître les différents milieux qui composent le paysage bocager.
- Identifier certaines espèces peuplant ces milieux.
- Prendre conscience des échanges entre ces différents milieux.



Salamandre où es-tu ?

Jeu de rôle (sous forme d'un grand jeu) sur les petites bêtes aquatiques et les chaînes alimentaires.

Prélèvement à l'épuisette des petits animaux de la mare.

Prélèvement des animaux, observation et identification à l'aide d'une « clé d'identification ».

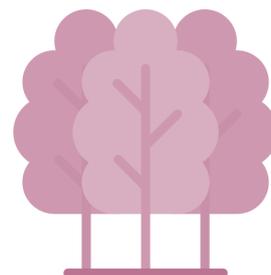
Une vie de grenouille

Se mettre dans la peau d'une grenouille pour comprendre sa vie au fil des saisons.

LA HAIE ET LE BOCAGE



- Découvrir la haie, son rôle et sa diversité (faune et flore).
- Reconnaître des essences d'arbres caractéristiques du bocage.



Mon ami l'arbre

Découverte des arbres par le toucher (aspect, taille, caractéristiques).

Jeu de la grille, identification

Recherche de différentes feuilles d'arbres puis identification à l'aide d'une clé d'identification.

Jeu du béret naturaliste

Jeu par équipe sur le principe du béret avec les feuilles d'arbres préalablement identifiées. Cette activité peut servir d'évaluation notionnelle.

Carte d'identité de l'arbre ou herbier

Compléter une fiche d'identité d'arbre ou réaliser un mini herbier.

Mime de l'arbre

Jeu de rôle sur les différentes parties de l'arbre afin de comprendre ses besoins et son fonctionnement.

La vie de au fil des saisons

Jeu « conté » qui permet aux enfants de découvrir les caractéristiques de la vie d'un animal sauvage au fil des saisons. *Par exemple le chardonneret élégant.*



LA VIE DE LA PRAIRIE



- Comprendre la relation d'interdépendance entre la faune, la flore et la prairie.

Le mime de la pollinisation

Mime des différentes parties d'une fleur (pétales, pistil, étamines...) et d'insectes pollinisateurs partant à la recherche de pollen.



L'observation des insectes

Recherche, capture d'insectes et autres petites bêtes. Utilisation d'outils comme des clés ou des fiches d'identifications afin de les observer et de les identifier.

Permis d'habiter

Grâce aux cartes d'identité des habitants des bois, déterminer si ces animaux vivent ou non dans ce bocage.



LES INSECTES DE LA PRAIRIE

Les insectes sont des animaux discrets. Nous en croisons certains dans nos espaces de vie, souvent mal-aimés dans nos maisons quand il s'agit de cafards, de moustiques ou de termites... et appréciés dans les jardins en tant qu'auxiliaires de cultures ou pour leur beauté : papillons, abeilles, libellules. Ils représentent 80 % de la biodiversité animale sur terre et ont un rôle déterminant dans le fonctionnement des écosystèmes : pollinisation, recyclage des matières organiques...



- Apprendre à reconnaître les insectes.
- Découvrir les différentes familles d'insectes.
- Apprendre le rôle joué par les insectes dans la pollinisation.
- Comprendre le cycle de vie d'une plante et l'étroite relation entre plantes et insectes.

Le mime de la pollinisation

Mime des différentes parties d'une fleur (pétales, pistil, étamines...) et d'insectes pollinisateurs partant à la recherche de pollen.



L'observation des insectes

Recherche, capture des insectes et autres petites bêtes. Utilisation d'outils comme des clés ou des fiches d'identifications afin de les observer et de les identifier.



Memory des insectes

Associer des paires d'images d'insectes sur le principe du jeu du memory.

A quelle famille appartient cet insecte

Classer des insectes par famille (diptères, lépidoptères..), à l'aide de cartes indices.

Insectes à modeler

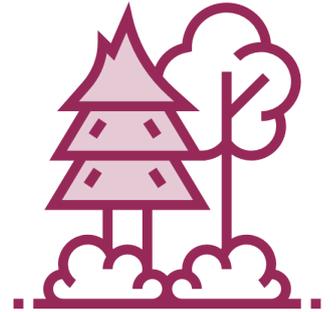
Reproduire l'anatomie de certains insectes avec de la pâte à modeler et des éléments naturels sur des silhouettes.

LES BOIS ET LEURS HABITATS

Beaucoup d'animaux vivent dans les bois, mais nous n'avons pas souvent la chance de les apercevoir. Il faut donc s'approcher et regarder de plus près, prendre le temps d'écouter, de toucher, de fouiller pour les découvrir.



- Découvrir les animaux des bois par une approche sensorielle, imaginaire, ludique ou naturaliste.



Temps d'écoute

Ecoute des animaux que l'on ne voit pas mais que l'on peut entendre : les oiseaux. Présentation de quelques oiseaux et de leurs chants (à l'aide d'appeaux)



Toile de vie

Jeu qui permet de mettre en avant l'interdépendance entre les animaux des bois et d'aborder la notion de chaîne alimentaire et de réseaux trophiques

Permis d'habiter

Grâce aux cartes d'identités des habitants des bois, déterminer si ces animaux vivent ou non dans ce bocage.

Mon animal extraordinaire

Créer un animal imaginaire à l'aide d'argile et d'éléments naturels puis le placer dans le milieu. Pour aller plus loin, les élèves peuvent lui inventer une histoire.

À LA RENCONTRE DES ARBRES

Ils parlent entre eux, partagent les richesses du sol, s'entraident, apprennent les uns des autres. Bienvenue dans le monde merveilleux des arbres. Une vie secrète dont la science découvre progressivement l'étendue et la complexité.

- Découvrir son environnement proche, la nature ordinaire.
- Découvrir que l'arbre est vivant.
- Trouver l'âge d'un arbre.
- Observer et reconnaître les arbres.
- Comprendre la vie de l'arbre au fil des saisons.



Mon ami l'arbre

Découverte des arbres par le toucher (aspects, tailles, caractéristiques).

Jeu de la grille, identification

Recherche de différentes feuilles d'arbres puis identification à l'aide d'une clé d'identification.

Jeu du béret naturaliste

Jeu par équipe sur le principe du béret avec les feuilles d'arbres préalablement identifiées. Cette activité peut servir d'évaluation notionnelle.

Carte d'identité de l'arbre ou herbier

Compléter une fiche d'identité d'arbre ou réaliser un mini herbier.

Mime de l'arbre

Jeu de rôle sur les différentes parties de l'arbre afin de comprendre ses besoins et son fonctionnement.

Mini dendromètre

Fabrication d'un mini instrument servant à mesurer la hauteur des arbres.

L'âge d'un arbre

Déterminer l'âge d'un arbre à l'aide de coupe de troncs.

Cycle de vie de l'arbre

Jeu de reconnaissance, associer la feuille au nom de l'arbre, à son fruit et comprendre le rythme de la vie des plantes.

La tête dans les arbres

Petite balade avec un miroir.



LA LITIÈRE FORESTIÈRE, UN ÉCOSYSTÈME À PART ENTIÈRE

La litière végétale est l'ensemble des feuilles mortes et des débris végétaux en décomposition sur le sol. Elle accueille un écosystème d'organismes décomposeurs qui la transforme peu à peu en humus. Découvrons ce qui se cache dans le sol ...



- Comprendre le fonctionnement du sol du milieu forestier.
- Découvrir le rôle des organismes et micro-organismes vivant dans le sol.
- Faire le lien avec la décomposition de la matière organique et son utilité dans la réduction de nos déchets.

Conte « Les bestioles »

A travers cet album, les élèves appréhendent le rôle des différents décomposeurs du sol.

L'observation des insectes et autres animaux décomposeurs

Partir à la recherche des petites bêtes du sol, les observer à l'aide de boîtes loupes (caractéristiques morphologiques, régime alimentaire, anecdotes ...) et les identifier à l'aide de clés d'identification.



Les étapes de la décomposition

Classer des feuilles d'arbres à différentes étapes de leur décomposition.

Jouons aux petites bêtes

Mime de petites bêtes afin de décomposer une feuille.

Mon animal extraordinaire

Créer un animal imaginaire à l'aide d'argile et d'éléments naturels puis le placer dans le milieu. Pour aller plus loin, les élèves peuvent lui inventer une histoire et un rôle à jouer dans la décomposition de la matière organique.

Et si on en faisait un élevage !

Introduction à la notion de lombricompostage (voir « Livret déchets »).

JEU DE PISTE SUR LA BIODIVERSITÉ

La biodiversité est le tissu vivant de notre planète, elle englobe l'ensemble des êtres vivants qui y vivent (plantes, animaux, champignons, bactéries, etc.) ainsi que tous les échanges qui existent entre les différentes espèces elles-mêmes et leurs milieux de vie.



- Se rendre compte de la diversité de la faune et de la flore peuplant un milieu.
- Prendre conscience d'interactions dans la nature.

Jeu de piste (faune)

Pour se nourrir, pour se reproduire, pour se protéger, un animal, souvent, se déplace. Même très discret, il laisse des empreintes ou des indices de son passage. Partons à la recherche des traces et indices des habitants de la forêt (empreintes, nids, terriers, coulées ...) à travers un jeu de piste.



Jeu de piste (flore)

La flore représente l'ensemble des espèces végétales présentes dans un espace géographique ou dans un écosystème déterminé. Découvrons cette diversité qui nous entoure et ses fonctions dans un écosystème en utilisant nos sens (odeurs, couleurs, goûts) .



SAUVAGES DES RUES

Depuis quelques années, les paysages des rues évoluent vers davantage de végétalisation, en particulier suite à l'arrêt de l'utilisation des herbicides. Les plantes sauvages, surnommées parfois à tort « mauvaises herbes » se développent et deviennent familières.



- Sensibiliser les habitants et les enfants sur les plantes sauvages de nos villes.
- Apprendre à mieux connaître la diversité des plantes sauvages de nos rues et leurs propriétés (médicinales, rôles dans la nature...).
- S'interroger sur la place que l'humain laisse à la nature sauvage dans sa ville et par extension chez soi.

Cette animation se fait dans le cadre d'une exposition :

L'exposition « Sauvages des rues, belles & rebelles »

L'exposition « Sauvages des Rues – Belles et rebelles » est destinée à amorcer la discussion avec les habitants de votre commune sur le sujet sensible du traitement des mauvaises herbes en milieu urbain.

Suite aux plans de désherbage mis en place dans les communes, la flore sauvage reprend sa place dans l'espace urbain.

Grâce à 19 panneaux à installer à l'extérieur, cette exposition permet de réfléchir sur le rôle de ces « mauvaises herbes », leur intérêt et la place que nous leur laissons.

Le CPIE peut organiser, en parallèle, des animations dans le but de sensibiliser le grand public à la flore spontanée : Dépliant quiz grand public, Quiz « botanistes en herbe » adapté aux enfants, animations dans les écoles, Balade botanique, Organisation de conférence, sortie jardin, etc.

Chaque projet d'installation est travaillé, au cas par cas, dans l'objectif de créer un programme d'animations adapté à vos besoins, en travaillant avec les associations locales (de jardin, de photos, d'histoire, etc.).