

Animations scolaires

Partons à la découverte de notre environnement !



Cycle 2 et 3

Association Commun vivant

4-8 avenue Robert Schuman 64000 PAU

commun.vivant@gmail.com

www.commun-vivant.com

06 23 82 90 86

Programme d'animation 2024-2025



Qui sommes nous ?

L'association "Commun vivant" propose différents projets de découverte et de préservation de l'environnement.

Elle a été créée à Pau par des passionnés de nature qui ont à cœur de développer la sensibilisation aux **enjeux sociaux et environnementaux** actuels et à venir.

Nous proposons **un programme d'animation dédié aux Cycle 2 et 3.**

Notre pédagogie

Nous concevons des temps de découvertes pour **reconnecter les élèves au vivant** et construire des apprentissages basés sur des **connaissances scientifiques rigoureuses.**

Nos séances d'animation sont composées d'activités aux **approches pédagogiques actives et variées** (ex : sensorielle, naturaliste, créative...). Nos animations se déroulent dès que possible en extérieur **au contact direct de la nature.**

Nos interventions se réalisent dans le **respect de la laïcité et des valeurs républicaines.**

Enfin nous veillons à ce que la classe garde une trace écrite ou matérielle de l'animation pour que l'enseignant puisse **réinvestir les nouvelles connaissances acquises.**

Nos objectifs éducatifs

- 1- Faire émerger l'émerveillement et la curiosité
- 2- Susciter un imaginaire autour de la faune et de la flore locale
- 3- Prendre conscience de son lien avec la vie sauvage.
- 4- Découvrir sa capacité d'agir, de manière individuelle et collective.

Ces objectifs éducatifs sont détaillés dans notre **projet éducatif** consultable sur notre site internet.



Déroulement de notre intervention

étape 1

Prise de contact
(Téléphone, email...).

étape 2

Entretien sur vos envies pédagogiques et sur les modalités d'intervention
(Budget, lieu, dates, matériel spécifique...).

étape 3

Envoi et validation du devis.

étape 6

Séance de restitution
(en option).

étape 5

Animation des séances pour votre classe.

étape 4

Envoi et validation des séances d'animations
(déroulé, activités et contenu).

étape 7

Enquête de satisfaction.
Entretien bilan (facultatif).

étape 8

Facturation de notre prestation.

Nos parcours thématiques

Nos parcours thématiques sont composés de trois séances permettant une réelle **progression pédagogique**. Nous répondons à des objectifs pédagogiques directement en lien avec **le programme officiel de l'éducation nationale**.

La séance de restitution

Une **séance de restitution** peut-être ajoutée aux trois séances d'un programme pour valoriser les connaissances acquises. Cette séance peut prendre la formes suivante :

- Réalisation d'un aménagement pour la biodiversité (*végétalisation, refuge à insectes...*).
- Exposition d'oeuvres dessinées et / ou photographiques.
- Carnet de balade.
- Création d'un cabinet de curiosité.
- Livret «souvenirs de nature».
- Affichage pédagogique.

VOTRE PROJET, VOS PROPOSITIONS

Nos parcours thématiques sont des suggestions. Ils sont donc **entièrement adaptables et modifiables** par les enseignants en concertation avec l'animateur nature. Voici les différentes options qui s'offrent à vous :

Option n° 1 : Je choisis un parcours en 3 séances

Vous choisissez un parcours thématique existant qui se déroule en trois séances, vous pouvez proposer des ajustements.

.....

Option n° 2 : Je choisis une séance unique

Vous **choisissez une séance unique** que vous avez trouvée dans nos parcours thématiques. Ainsi vous allez démarrer un nouveau travail en classe en commençant par une intervention au contact de la nature.

.....

Option n° 3 : Je crée mon parcours thématique

Vous créez un nouveau parcours thématique en sélectionnant différentes séances des parcours proposés par Commun vivant.

.....

Option n° 4 : Je propose une thématique ou un projet

Vous proposez une thématique ou un projet qui n'est pas représenté dans notre programme et nous travaillons ensemble pour le faire vivre !

.....

Option n° 5 : J'ajoute une séance de restitution

Vous ajoutez une séance de restitution à la fin de votre parcours thématique. Le format de restitution est choisi en fonction de vos envies et de votre budget.

Les parcours thématiques

- La vie végétale p.6-8
- La vie animale p.9-13
- Écologie d'un milieu p.14-15
- L'eau et la vie aquatique p.16-18
- Alimentation et transition p.19
- Culture et nature p.20-22
- École du dehors et aire terrestre éducative p.23

Légende des pictogrammes



Séance en extérieur



Séance en intérieur (ou adaptation en intérieur en cas de pluie)

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

HIVER

Animations possibles
durant les saisons indiquées

NOS VOISINS LES ARBRES

Objectifs

- Découvrir la diversité des espèces d'un écosystème et leurs relations.
- Comprendre l'évolution du paysage.
- Connaître le cycle de vie de l'arbre.

Moments forts

- Manipulation de matériel d'observation.
- Création d'un outil d'identification.
- Activités sensorielles.

Séance 1 : Mon ami l'arbre

La classe partira à la découverte de l'arbre, de son rôle dans l'environnement et de ses usages. Les enfants apprendront à identifier les arbres communs et créeront un petit outil d'identification.



Séance 2 : Graines d'aventures

Découverte du cycle de vie de l'arbre et des différents moyens de dispersion des graines.



Séance 3 : De la vie à tous les étages

La classe découvrira l'arbre sous l'angle de l'habitat. Des racines aux feuillages, les enfants apprendront à identifier et à observer les animaux de l'arbre.



PLANTES SAUVAGES

Objectifs

- Découvrir la diversité des espèces d'un écosystème et leurs relations.
- Comprendre l'évolution du paysage.
- Connaître le cycle de vie végétal et ses besoins vitaux

Moments forts

- Béret nature.
- Création d'un tableau végétal.
- Boule de graines à semer.

Séance 1 : Plante la vie

Découverte du cycle de vie d'une plante à fleur et de ses besoins. Les enfants comprendront les différents comportements et stratégies des plantes. Petit semis en fin de séance.



Séance 2 : Les Herbes folles

AUTOMNE

PRINTEMPS - ÉTÉ

Rencontre avec les plantes sauvages des rues, des parcs et des jardins.



Séance 3 : Petites bêtes des plantes

AUTOMNE

PRINTEMPS - ÉTÉ

La classe découvrira les plantes sous l'angle de l'habitat. Des racines à la fleur, les enfants apprendront à identifier et à observer les petites bêtes des plantes.



LE MONDE DE LA FORÊT

Objectifs

- Découvrir la diversité des espèces d'un écosystème et leurs relations.
- Comprendre l'évolution du paysage.
- Connaître le cycle de vie de l'arbre.

Moments forts

- Manipulation de matériel d'observation.
- Réalisation de moulage d'empreinte.
- Création d'un lecteur d'empreinte.

Séance 1 : Forêt végétale

AUTOMNE

PRINTEMPS - ÉTÉ

Découverte des différentes strates végétales de la forêt et leur diversité. Initiation à un protocole scientifique d'inventaire botanique.



Séance 2 : Forêt animale

AUTOMNE

PRINTEMPS - ÉTÉ

Rencontre avec la vie animale forestière et compréhension des relations trophiques d'un écosystème. Initiation à un protocole scientifique d'inventaire entomologique et évaluation de la qualité du milieu forestier.



Séance 3 : Le temps de la forêt

AUTOMNE

PRINTEMPS - ÉTÉ

Découverte de l'évolution d'une forêt à travers le temps. Les élèves aborderont les différents usages de la forêt par les êtres humains.



LES PETITES BÊTES EN CHEMIN

Objectifs

- Découvrir la classification des espèces animales.
- Comprendre le cycle de vie d'un animal.
- Déterminer une espèce à l'aide de clés de détermination.

Moments forts

- Manipulation de matériel d'observation.
- Utilisation d'un parapluie japonais.

Séance 1 : Incroyables insectes

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Exploration du monde des insectes, leur cycle de vie et leur grande diversité.
Découverte d'une famille d'insectes en détail.



Séance 2 : La vie du sol

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Exploration de la vie du sol et du compost.
Découverte du travail minutieux des décomposeurs.



Séance 3 : Petites bêtes de l'arbre

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Rencontre avec les petites bêtes qui peuplent le feuillage des arbres.



LE ROYAUME DES POLLINISATEURS

Objectifs

- Comprendre le cycle de vie d'un animal.
- Déterminer des espèces animales à l'aide de clés de détermination.
- Concevoir le lien entre la pollinisation et l'alimentation humaine.

Moments forts

- Manipulation de matériel d'observation.
- Dégustation de miel.
- Grand jeu «Course au nectar»

Séance 1 : Étonnantes abeilles

PRINTEMPS - ÉTÉ

La classe découvrira le cycle de vie des abeilles, leur fonctionnement social et leur diversité. Le processus de pollinisation et son rôle majeur pour l'agriculture et nos assiettes sera abordé.



Séance 2 : Minute papillon

PRINTEMPS - ÉTÉ

Les élèves développeront leurs connaissances sur la métamorphose complète des papillons, leurs rôles écologiques et leurs liens avec les plantes hôtes.



Séance 3 : Les pollinisateurs oubliés

PRINTEMPS - ÉTÉ

Découverte des insectes pollinisateurs méconnus de la guêpe à la syrpe en passant par le bourdon. Mise en avant du rôle de la guêpe, un insecte particulièrement mal-aimé.



DRÔLES DE PLUMES

Objectifs

- Découvrir la diversité animale d'un écosystème et leur interdépendance.
- Comprendre le comportement migratoire des oiseaux.
- Identifier des oiseaux communs par leurs couleurs.

Moments forts

- Manipulation de matériel d'observation.
- Création d'une silhouette anti-collision.
- Fabrication de boules de graines (Hiver).

Séance 1 : Des oiseaux bien urbains

AUTOMNE

PRINTEMPS - ÉTÉ

La classe apprendra à observer et à identifier les oiseaux des parcs et jardins. Les élèves comprendront les besoins des oiseaux pour se nourrir et se reproduire.



Séance 2 : Rivière des oiseaux

AUTOMNE

PRINTEMPS - ÉTÉ

Découverte des oiseaux des zones humides et de leurs adaptations spécifiques. Initiation à l'observation à la longue vue et aux jumelles.



Séance 3 : Migration, le grand voyage

AUTOMNE

PRINTEMPS - ÉTÉ

Les élèves découvriront le comportement migratoire des oiseaux et les menaces rencontrées pendant leur voyage.



SUR LA PISTE ANIMALE

Objectifs

- Identifier l'existence d'animaux dans un milieu par leurs traces et indices.
- Comprendre les impacts des activités humaines sur l'environnement.
- Représenter les liens alimentaires entre les êtres vivants.

Moments forts

- Création d'un lecteur d'empreinte.
- Moulage d'empreinte pour la classe.
- Jeu « Stratégie camouflage ».

Séance 1 : Traces et indices

Observation indirecte de la faune locale, par l'écoute et la recherche d'empreintes ou d'indices de présence (*restes de repas, terriers...*).



Séance 2 : L'art du camouflage

Exposition de la capacité de camouflage des animaux pour se cacher de leurs prédateurs. Compréhension des différentes stratégies animales.



Séance 3 : Proies et prédateurs

Découverte du fonctionnement d'une chaîne alimentaire et des relations entre les animaux d'un même territoire. La classe abordera l'impact des activités humaines sur l'équilibre des écosystèmes.



COMMUN ANIMAL

Séance individuelle

Objectifs

- Découvrir le mode de vie d'une espèce animale de son environnement proche.
- Comprendre les interactions entre une espèce animale et son écosystème.
- Appréhender les enjeux de préservation d'une espèce animale commune.

Moments forts

- Manipulation de matériel d'observation.
- Création d'un refuge à hérisson ou d'un gîte à lézard.
- Conte kamishibai du Cincle.

Lézard, dragon des murailles

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

La classe approchera et observera avec attention le reptile le plus commun des villes et villages pour découvrir ses étonnantes habitudes.



.....

Hérisson, gardien du potager

L'ami du jardinier et l'ennemi des limaces, rencontre avec un petit animal discret mais piquant. Création d'un refuge possible afin de favoriser sa présence.



.....

Cincle plongeur, prince des torrents

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Cet oiseau est le symbole de Commun vivant, mais c'est surtout un animal téméraire qui relie la plaine aux montagnes pyrénéennes. La classe partira à sa rencontre près d'une rivière torrentueuse.



LES SAISONS DU VIVANT

Objectifs

- Caractériser les saisons par la modification de l'environnement.
- Comprendre les facultés d'adaptation biologiques des êtres vivants.

Moments forts

- Fabrication d'un abri à hérisson.
- Création d'un «arbre herbier».

Un milieu naturel proche de l'école sera visité sur trois saisons pour comprendre l'adaptation du vivant face aux changements météorologiques saisonniers. A chaque séance, une particularité de la vie animale ou végétale sera explorée en détail.

Séance 1 : Automne, la transition

AUTOMNE

Le fonctionnement biologique de l'arbre, du changement de couleur de son feuillage à la perte de ses feuilles.



Séance 2 : Hiver, le grand repos

HIVER

Découverte de l'adaptation alimentaire des animaux et du processus d'hibernation.



Séance 3 : Printemps, le réveil sauvage

PRINTEMPS - ÉTÉ

Les élèves comprendront le retour de certains animaux dans l'environnement après leur absence pendant l'hiver.



BIODIVER' CITÉ, UNE VILLE POUR LE VIVANT

Objectifs

- Découvrir les interactions entre les êtres vivants et leur milieu de vie.
- Prendre conscience de l'urbanisation sur la biodiversité.
- Comparer l'évolution des paysages dans le temps.

Moments forts

- Lecture de carte et de paysage.
- Création d'un tableau végétal.
- Maquette des « Biodiver'cité»
- Time line : Évolution du paysage

Séance 1 : Rue végétale

AUTOMNE

PRINTEMPS - ÉTÉ

Découverte de la présence des plantes et des arbres en ville.
Compréhension de leurs besoins et de la nécessité de favoriser leur présence.



Séance 2 : Rue animale

AUTOMNE

PRINTEMPS - ÉTÉ

Découverte de la présence des animaux sauvages en ville.
Compréhension de leurs besoins et de la nécessité de favoriser leur présence.



Séance 3 : Notre Biodiver'cité

Exploration du concept de "trame verte" et de "corridors écologiques". La classe aura la possibilité de créer une maquette éphémère. Compréhension de l'occupation du territoire par les êtres humains. La classe observera l'évolution du paysage urbain à travers le temps.



LES MYSTÈRES DE LA MARE

Objectifs

- Prendre conscience des effets des activités humaines sur la biodiversité.
- Déterminer des espèces en utilisant une clé de détermination.
- Comprendre les rôles écologiques de la mare.

Moments forts

- Jeu «La migration des grenouilles».
- Pêche de petites bêtes.
- Création d'un tableau végétal.

Séance 1 : Drôle de mare

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Balade près d'une mare, pour comprendre son fonctionnement et son rôle d'habitat pour les animaux.



Séance 2 : Les plantes de l'eau

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Rencontre avec les végétaux de la mare et leurs rôles écologiques. Découverte des plantes caractéristiques de ce milieu.



Séance 3 : Tritons en action !

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Découverte des amphibiens qui utilisent la mare. Présentation de leurs cycles de vie et de leurs comportements migratoire. Compréhension de la fragilité de ces espèces face aux impacts sur leur habitat.



L'EAU POTABLE, UNE RESSOURCE PRÉCIEUSE

Objectifs

- Compréhension des différents états de l'eau (liquide, glace, vapeur d'eau).
- Prendre conscience des effets des activités humaines sur la vie aquatique.
- Susciter l'implication citoyenne.

Moments forts

- Expériences scientifiques sur l'eau.
- Maquette "de la montagne à l'océan".
- Pêche de petites bêtes.
- Jeu « Oxy'vivant »

Séance 1 : Le voyage naturel de l'eau

Le cycle naturel de l'eau au travers des différents états de l'eau et de son parcours de la montagne à l'océan.



Séance 2 : L'eau, source de vie

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

La classe réfléchira aux besoins en eau des êtres humains, des animaux et des végétaux. Les élèves aborderont les enjeux sur l'accès à la ressource en eau.



Séance 3 : La recette de l'eau potable.

Découverte de la potabilisation de l'eau et de son traitement en station d'épuration. La classe réfléchira à des solutions pour économiser l'eau potable au quotidien.



AU FIL DE L'EAU

Objectifs

- Compréhension des différents états de l'eau (liquide, glace, vapeur d'eau).
- Prendre conscience des effets des activités humaines sur la biodiversité.
- Déterminer des espèces biologiques en utilisant une clé de détermination.

Moments forts

- Kamishibai «Le voyage de l'eau »
- Maquette "de la montagne à l'océan".
- Pêche de petites bêtes.

Séance 1 : Le voyage naturel de l'eau

Le cycle naturel de l'eau au travers des différents états de l'eau et par son parcours de la montagne à l'océan.



Séance 2 : Rive animale

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Visite d'un cours d'eau pour comprendre son fonctionnement et ses rôles écologiques. Découverte des animaux habitants ce milieu et leurs relations.



Séance 3 : Rive végétale

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Retour sur le cours d'eau pour découvrir la végétation des berges appelée la "Ripisylve". Compréhension des trois strates végétales composant la ripisylve (*herbacée, arbustive et arborée*).



ALIMENTATION EN TRANSITION

Objectifs

- Découvrir les interactions entre les êtres vivants et leur milieu de vie.
- Comprendre l'importance de l'équilibre alimentaire au quotidien.
- Concevoir un lien entre son alimentation et la préservation durable des ressources environnementales.

Moments forts

- Lecture de carte et de paysage.
- Atelier cuisine végétale.
- Manipulation de matériel d'observation.

Séance 1 : Une journée équilibrée pour ma santé

Les élèves aborderont la composition équilibrée de leurs repas quotidiens afin de prendre soin de leur santé et de leurs besoins.



Séance 2 : Alimentation et biodiversité

Découverte du territoire et de ces paysages façonnés par notre alimentation. Compréhension du lien entre la santé humaine, l'alimentation et la préservation de la biodiversité.



Séance 3 : Cuisine végétale et éco-responsable

Un atelier pratique de cuisine végétale avec des produits locaux, frais et respectueux de l'environnement.



Possibilité d'une séance supplémentaire dédiée à la rencontre d'un producteur local et à la visite de ses cultures.

GRAINE DE SENS

Objectifs

- Choisir différents outils en fonction d'une consigne et les utiliser.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer.
- Repérer et reproduire des formules rythmiques simples.

Moments forts

- Création en Land Art.
- Ecoute des chants d'oiseaux.
- Peinture végétale.
- Contes traditionnels.

Séance 1 : Mille et une couleurs

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Exploration de la variété des formes, textures et couleurs existants dans la nature.



Séance 2 : Balade sonore

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Découverte des sons de la vie sauvage. Atelier de musique en rythme avec des éléments naturels. Découverte des odeurs de son environnement et création de son pot à odeur sauvage.



Séances 3 : Peinture végétale

PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Création de peintures végétales et dessins sur une bande sonore de la nature.



KAMISHIBAI ET BIODIVERSITÉ

Objectifs

- Exprimer la relation de l'être humain à la nature.
- Apprendre à s'intégrer dans une démarche collaborative.
- Découvrir la diversité des espèces animales d'un écosystème.

Moments forts

- Manipulation de matériel d'observation.
- Création d'illustrations
- Représentation en public.

A partir d'un conte mettant en scène la biodiversité locale, les élèves créeront un Kamishibai (Théâtre d'image d'origine japonaise).

Séance d'une durée de 2h30 minimum.

Séance 1 : Découverte du Kamishibai

Représentation de différents contes kamishibai par l'intervenant.
Répartition des histoires entre les différents groupes d'élèves pour les séances 2 et 3.

Séance 2 : Création du Kamishibai

Classe partagée en groupe de 3 à 5 élèves. Expérimentations graphiques et création des illustrations du Kamishibai.

Séances 3 : Répétition et représentation

Création d'ambiance sonore et représentation du Kamishibai par les différents groupes.



Possibilité d'ateliers similaire en «Théâtre d'ombre »



COURT-MÉTRAGE DES MONDES SAUVAGES

Objectifs

- Exprimer la relation de l'être humain à la nature.
- Apprendre à s'intégrer dans une démarche collaborative.
- Développer des capacités techniques et créatives en lien avec le numérique.

Moments forts

- Création de décors et de personnages.
- Manipulation de matériel audio et vidéo.
- Projection en public.

A partir d'un conte mettant en scène la biodiversité locale, les élèves réaliseront un court-métrage en animation stop-motion (image par image).

Séance d'une durée de 2h30 minimum.

Séance 1 et 2 : Pré-production

Réalisation du storyboard et découverte des différents types de plans. Création des éléments de décors et imagination de certains personnages de l'histoire.

Séance 3 et 4 : Réalisation

Tournage des scènes du film en animation stop-motion (image par image).

Séance 5 : Post-production

Enregistrement de la voix off et initiation au montage du film.

Séance 6 : Projection du court-métrage

Finalisation du montage. Projection du film. Bilan avec la classe.



Exemple en vidéo



ÉCOLE DU DEHORS

Notre association peut **accompagner les enseignants** sur la mise en place de "L'école du dehors".

Ce dispositif consiste à permettre aux élèves d'expérimenter et d'apprendre en nature. L'acquisition de connaissances naturaliste s'alternent avec des matières fondamentales comme la lecture, les mathématiques ou le français, qui sont abordées avec les éléments naturels présents sur place. La classe poursuit les **apprentissages dans un milieu naturel proche de l'école** à un rythme régulier (ex : 1 fois par semaine).

Pour plus de renseignements sur cette démarche éducative, n'hésitez pas à nous contacter. Nous pouvons intervenir une à deux fois par trimestre.

Liens utiles

- www.classe-dehors.org
- www.reseau-canope.fr/faire-classe-dehors
- www.profsentransition.com



ATE - AIRE TERRESTRE ÉDUCATIVE

Notre association peut **accompagner les enseignants** sur la création d'une Aire Terrestre Éducative (ATE) et vous aider dans la demande de subvention.

L'ATE est un lieu de petite taille (parc, friche, jardin...) devenant un véritable support pédagogique de sensibilisation à l'environnement pour des élèves, à partir du CE2.

Pour plus de renseignements sur cette démarche éducative, n'hésitez pas à nous contacter.

Liens utiles

- www.ofb.gouv.fr/les-aires-terrestres-educatives
- www.graine-nouvelle-aquitaine.fr/missions-et-actions/information-ressource/175-aires-educatives

LA NATURO'THÈQUE

Location de matériel pédagogique pour les professionnels, les établissements scolaires et les collectivités.

*Une adhésion annuelle de 5 € est demandée au premier emprunt.
Une caution spécifique est demandée pour chaque période d'emprunt.*

Malle « Observation des oiseaux »

100 € / semaine (caution de 400 €)

- 10 paires de jumelles 10 x 42.
- 2 paires de jumelles enfants.
- 1 guide d'identification des oiseaux.
- 1 longue vue.
- 1 trépied.

Malle « Traces et indices »

40 € / semaine (caution de 100 €)

- 10 empreintes en résine.
- 5 empreintes en négatif.
- Indices naturels (pelotes, bois de cerf...).
- 1 guide d'identification des traces et indices

Malle « Observation des Petites bêtes »

20 € / semaine (caution de 40 €)

- 12 boîtes à loupes.
- 12 loupes à main.
- 1 Terrarium.
- 1 guide d'identification des petites bêtes.

Conditions de location

Emprunt à venir chercher au Centre social de la Pépinière le mercredi à 13h30 ou à 17h30 (hors vacances scolaires).



LA LUDO'NATURE

Location de jeux de société pour les professionnels, les établissements scolaires et les collectivités.

*Une adhésion annuelle de 5 € est demandée au premier emprunt.
Une caution de 30 € est demandée pour chaque période d'emprunt.*



Malle « Jeux thématiques »

8 € / semaine

- Arbres et jardins (*Robins des jardins, Il était une forêt, Officinalis, Mémoire des arbres, Pompom*).
- Oiseaux (*Fly home, Migrato, 7 familles des oiseaux, Mémoire des oiseaux, Robin des jardins*).
- Piste animale (*Ma vie de renard, Kivaou, Tracks, Robin des jardins, Miam'Nature*).

Forfait « Jeux au choix » (liste sur demande)

3 jeux : 5 € / semaine

5 jeux : 8 € / semaine

8 jeux : 10 € / semaine

Conditions de location

Emprunt à venir chercher au Centre social de la Pépinière le mercredi à 13h30 ou à 17h30 (hors vacances scolaires).

Animation de séance de jeux « Ludo'Nature »

Demande de devis pour une prestation à commun.vivant@gmail.com



Où se déroulent nos animations ?

Dès que possible nos séances se déroulent en extérieur **au contact direct du vivant**. Pour pouvoir répondre aux conditions météorologiques changeantes, une adaptation à l'intérieur ou un report de date pourra vous être proposé.

Nous n'avons actuellement pas de lieu d'accueil du public, les animations se déroulent donc en extérieur ou bien dans votre établissement.

Afin de limiter le temps de déplacement et pour découvrir l'environnement proche, nous réfléchissons ensemble à un lieu et à son potentiel d'animation. **Nous vous conseillerons des thématiques et des séances adaptées à ce lieu.**

Durée et nombre de participants

Une **séance en demi-journée** peut durer entre **1h et 2h** selon les besoins de votre fonctionnement.

La **présence de l'enseignant** est souhaitée durant nos interventions et des **accompagnateurs** sont attendus pour les séances se déroulant en extérieur.

Demande de devis et réservation

Pour une demande de devis et votre réservation vous pouvez nous contacter à : **commun.vivant@gmail.com** ou au **06 23 82 90 86**.

Nos partenaires :



Soutiens financier :

