








Les thématiques et durées sont données à titre indicatif. Nous nous adaptons à chaque demande (autres thématiques possibles : empreinte eau, contenant/contenu, chimie de l'eau, etc.). Possibilité d'intervention en demi-journée ou journée complète en compilant plusieurs ateliers.

ATELIERS EN CLASSE – Niveau Maternelles

Atelier	Type	Principe	Durée	Nombre d'enfants max	Tranche d'âges	Illustration
L'incroyable voyage de Splotch !	Conte interactif	Par l'intermédiaire d'un conte retraçant l'histoire d'une goutte d'eau de mer, les enfants partent à la découverte du cycle naturel de l'eau. Ils vont aussi rencontrer des animaux et des plantes qui dépendent de ces réservoirs d'eau. Chaque enfant est acteur de l'histoire grâce à un personnage qu'il replace au bon endroit, et au bon moment.	45 min	15	Maternelle PS, MS, GS	
Méli-méleau, le grand puzzle de l'eau potable	Puzzle + expérimentations	D'où vient l'eau du robinet ? Où part-elle ? Les enfants vont reconstituer le grand puzzle du réseau d'eau potable et réaliser une expérience de filtration. Une fois le puzzle reconstitué, chaque enfant va devenir un élément du cycle. Il ne restera plus qu'à faire une chaîne humaine, mais dans le bon ordre.	45 min	15	Maternelle MS, GS	
L'eau dans tous les sens !	Manipulations	Par une approche sensorielle basée sur l'ouïe, la vue, le goût, l'odorat et le toucher, les enfants partent à la découverte de l'eau. <ul style="list-style-type: none"> - Les bruits de l'eau > écouter des sons et reconnaître le bruit de l'eau en utilisant successivement des mots, des images à travers un jeu, et l'expression corporelle - La couleur de l'eau > réaliser diverses expériences pour voir quelle est la couleur de l'eau et comprendre ce qui peut lui donner une couleur - Le goût de l'eau > sentir et goûter pour distinguer des goûts, des odeurs, et essayer de les reconnaître - Cette fois, je te touche > plonger sa main dans des boîtes secrètes et dire ce que l'on sent, découvrir les propriétés de l'eau (flotte/coule) en expérimentant avec différents objets 	30 à 50min / atelier	15	Maternelle PS, MS, GS	

<p>La nature dans tous les sens</p>	<p>Manipulations</p>	<p>Découverte du vivant par l'approche sensorielle</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Différencier le vivant du non-vivant ➤ Découvrir les différentes manifestations de la vie, comprendre les stades d'évolution du vivant notamment la naissance et la croissance ➤ Découvrir l'interaction du vivant avec l'environnement, le milieu de vie <p>- Les plantes, de l'assiette au jardin ! - Les bruits des animaux - La vie, du bébé à l'adulte, de la graine à la plante - Les milieux de vie</p>	<p>30 à 50 min / atelier</p>	<p>15</p>	<p>Maternelle PS, MS, GS</p>	
<p>La musique de l'eau</p>	<p>Manipulations</p>	<p>Cette découverte sonore, motivée par la fabrication de son propre instrument, est une invitation au voyage tourné vers les sens et la nature. Les enfants vont jouer avec des instruments contenant de l'eau et d'autres qui vont leur permettre de créer des bruits qui imitent le son de l'eau. A quoi cela fait penser ? Une rivière ? L'océan ? La pluie ? Mais d'ailleurs, où trouve-t-on de l'eau dans la nature ? Après cette première immersion sonore donnant lieu à des discussions, chaque enfant va construire et décorer son propre instrument qu'il pourra emporter avec lui (bâtons de pluie, flûtes à eau, etc.).</p>	<p>1h</p>	<p>15</p>	<p>Maternelle MS, GS</p>	
<p>Ça flotte ou ça coule ?</p>	<p>Manipulations</p>	<p>Présentation de deux personnages : Surimi (Mme Crabe) et Gaspard (M Canard). Des objets appartiennent à chacun d'entre eux, aux enfants de les retrouver. Différence entre les objets qui coulent et qui flottent. Expérimentation avec des objets du quotidien. Attention aux pièges... Et ensuite on fait la valise de Gaspard, il faut tout trier !</p>	<p>45min</p>	<p>15</p>	<p>Maternelle PS, MS, GS</p>	
<p>Fleur en danger</p>	<p>Expérimentations</p>	<p>Les plantes, comme nous, ont besoin d'eau. Et si l'eau est pleine de déchets, que se passe-t-il ? A travers une petite expérimentation, les élèves vont découvrir la notion de pollution et l'impact de celle-ci sur l'environnement et sur nous.</p>	<p>45 min</p>	<p>15</p>	<p>Maternelle PS, MS, GS</p>	

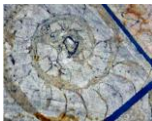

ATELIERS EN CLASSE – Niveaux Primaires, collèges

Atelier	Type	Principe	Durée	Nombre d'enfants max	Tranche d'âges	Aides
Tout capter à l'eau souterraine !	Expérimentation	Qu'est-ce qu'une nappe souterraine? D'où vient l'eau et où va-t-elle ? Quels sont les sols perméables et imperméables ? En suivant le cycle naturel de l'eau, et à l'aide d'une modélisation de nappes souterraines, les élèves vont utiliser du gravier, argile, ou sable et mettront en évidence le caractère précieux de notre ressource souterraine en eau.	1h30	Classe entière	Primaire	-
De l'eau en partage	Jeu coopératif	Il s'agit d'un jeu coopératif dont le but est d'instaurer une gestion durable et solidaire de l'eau dans la ville. Par l'intermédiaire de cartes, il faut résoudre les problèmes de gestion d'eau de chaque personnage du jeu (habitant, agriculteur, industriel, éleveur, maire, gérant société distribution/épuration), pour que l'ensemble des usagers de la ville atteigne un niveau exemplaire en matière d'utilisation de la ressource en eau.	1h30	15	Primaire CM1-CM2	-
Durée de vie des déchets dans la nature	Jeu	Sur la flèche du temps, il faut placer des déchets domestiques selon leur durée de vie dans l'environnement (notion de dégradabilité, de bioaccumulation des polluants chez les êtres vivants, de tri sélectif, recyclage, éco-consommation).	30 min	Classe entière	Primaire	-
Opération eau potable	Expérimentation	D'où vient l'eau du robinet ? Où va-t-elle ? Au travers d'un puzzle, les enfants vont suivre le trajet de l'eau potable et mener des expériences au fur et à mesure de leur reconstitution : principe de la filtration et construction et fonctionnement des châteaux d'eau.	1h30	Classe entière	Primaire	-
Le château d'eau	Expérimentation	Comment fonctionne un château d'eau ? Pourquoi sont-ils construits en hauteur ? En petit groupe, les élèves vont tenter de construire un château d'eau à partir de matériel de récupération, dans le but d'acheminer de l'eau jusque dans un immeuble. Et lorsqu'on fait varier l'altitude du château d'eau, que se passe-t-il ? A travers cette manipulation, les élèves vont découvrir le principe des vases communicants, mais également pour les plus grands, les notions de pression dans les canalisations et de variation de débits aux robinets.	45 min	Classe entière	Primaire	-

Analyse sensorielle de l'eau	Dégustation	La dégustation permettra d'explorer les qualités organoleptiques de l'eau, de différencier les eaux et leurs saveurs en fonction de leur composition en minéraux, par trois méthodes d'analyse : discriminative, descriptive, hédonique.	40 min	Classe entière	Primaire Collège Lycée	CD33 (Billet Courant Vert)
La maison ecoleau	Jeu	Par l'intermédiaire d'une maquette de maison dont les pièces se démontent et peuvent être manipulées, les élèves vont réfléchir par petit groupe aux différentes utilisations domestiques de l'eau, puis estimer les consommations pour chaque poste (Cons'eau à la maison). Ils vont proposer des méthodes d'économie actives à partir d'indices et découvrir du matériel hydroéconome ou des alternatives pour préserver notre ressource.	1h30	Classe entière	Primaire Collège	CD33 (Billet Courant Vert)
Cons'eau à la maison	Jeu d'équipe	Quelle est notre consommation d'eau à la maison ? Quelles sont les méthodes d'économie de la ressource ? Par équipe, il faut retrouver les volumes d'eau utilisés pour chaque activité domestique et proposer des solutions et gestes écocitoyens pour réduire notre consommation.	45 min	Classe entière	Primaire Collège Lycée	CD33 (Billet Courant Vert)
La qualité de l'eau et l'accès à l'eau potable	Diaporama, film documentaire	Quelles sont les sources de pollution de l'eau ? Quels sont les risques pour l'environnement et la santé ? A travers un diaporama et un film documentaire, les élèves vont découvrir l'accès à l'eau potable dans le monde, l'impact des différentes pollutions de l'eau sur l'environnement et les maladies que cela peut engendrer. Pour les plus grands, les problématiques géopolitiques avec des cas concrets pourront être abordées via la lecture d'articles ou la diffusion de reportages.	45 min	Classe entière	Primaire Collège Lycée	CD33 (Billet Courant Vert)
Les pollutions invisibles	Expérimentation	Par groupe de 3, les élèves vont repérer différents points d'eau et en prélever des échantillons. Une analyse chimique va être réalisée en classe pour mesurer le taux de polluants invisibles (nitrates, phosphates). Une analyse de pH peut également être effectuée. Cet atelier peut faire l'objet d'une sortie préalable pour les prélèvements d'eau.	1h30	Classe entière	Primaire Collège	CD33 (Billet Courant Vert)
Les produits domestiques	Jeu Fabrication	Les produits du quotidien peuvent-ils polluer l'eau ? Pourquoi ? Comment peut-on les reconnaître ? Les élèves vont découvrir la composition des produits utilisés pour l'entretien de la maison, leur parcours dans le réseau d'assainissement et l'impact de ces produits sur l'environnement et la santé. Ils vont apprendre à décrypter les pictogrammes et les Eco-labels. Enfin, des produits alternatifs, naturels et sans danger leur seront présentés et la fabrication d'un produit naturel de nettoyage pourra être réalisée en groupe.	2h	Classe entière	Primaire Collège Lycée	CD33 (Billet Courant Vert)

<p>Planète précieuse</p>	<p>Jeu coopératif gratuit</p>	<p>Planète Précieuse aborde les problématiques du développement durable à travers diverses thématiques (pollutions, énergies, eau, biodiversité, solidarités, commerce, économie...) par les principes de concertation et de coopération (jeu de plateau / débat).</p> <p>Les objectifs sont de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensibiliser et développer le sens critique des élèves sur les enjeux liés au développement durable • Conduire à une réflexion sur les possibilités de mise en œuvre des principes du développement durable au quotidien et pour chacun d'entre nous • Impulser une dynamique de projet 	<p>2h x 2</p>	<p>Classe entière</p>	<p>Collège Lycée Apprentis ...</p>	<p>GRATUIT</p>
<p>L'eau dans le jardin</p>	<p>Observation et expérimentation</p>	<p>Comment fonctionne le cycle de l'eau ? Quelles sont les besoins en eau d'une plante ? Comment peut-on économiser et préserver cette ressource dans notre jardin ?</p> <p>Cet atelier va permettre d'analyser le jardin afin d'agir sur le gaspillage et la pollution. Les enfants mettront en place des actions concrètes telles que l'installation d'un récupérateur d'eau de pluie, l'utilisation des techniques de paillage, la création d'un jardin peu gourmand en eau ou même la réalisation d'une mare !</p> <p>Cette animation peut très bien rentrer dans le cadre d'un projet scolaire.</p>	<p>2h</p>	<p>Classe entière</p>	<p>Primaires Collège</p>	<p>CD33 (Billet Courant Vert)</p>

SORTIES DECOUVERTE - Niveaux Primaires, collèges, lycées, apprentis...

Atelier	Type	Principe	Durée	Nombre d'enfants max	Tranche d'âges	Illustrations
Balade géologique dans Bordeaux	Balade, observations et expérimentation	<p>A travers une balade guidée dans la ville, les élèves vont découvrir les roches utilisées dans la construction, de leur origine à leur utilisation, en passant par les fossiles et les minéraux qu'elles contiennent. Observation, classification, tests de reconnaissance... Les objectifs sont de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montrer le lien entre ressources locales et construction dans l'histoire de Bordeaux. • Montrer comment l'urbanisation entraîne la recherche et l'utilisation de roches différentes par leur origine géographique et géologique. • Apprendre à reconnaître une roche, notamment la pierre de Bordeaux, et à définir ses propriétés. <p>Sensibiliser à notre environnement et patrimoine géologique aquitain, en lien avec l'histoire de Bordeaux.</p>	2h30	Classe entière	Primaires	 
Ramassage de déchets sur la plage	Collecte et observations	Opération de collecte de déchets « initiatives océanes de Surfrider » sur une plage ou un site choisi par l'école ou le Ceseau. Par groupe, les élèves vont ramasser les déchets laissés par l'homme et la houle, et réfléchir avec l'animateur à l'origine et l'impact de ces déchets sur l'environnement.	2h30	Classe entière	Primaires Collège Lycée Apprentis ...	CD33 (Billet Courant Vert)
Pêche en eaux troubles	Collecte et observations	Par l'intermédiaire d'une pêche dans une rivière, mare ou lac, les élèves vont découvrir les micro-invertébrés vivants dans le milieu et essayer de déterminer la qualité de l'eau.	2h	Classe entière	Primaires Collège Lycée Apprentis ...	CD33 (Billet Courant Vert)
H2o Sortie scientifique	Observation et expérimentation	Après une première immersion par l'intermédiaire d'une lecture de paysage in situ, les élèves vont repérer différents points d'eau et en prélever des échantillons. Une analyse physique et/ou chimique va être réalisée afin de déterminer la température, turbidité, pH, taux de certains polluants... En fonction des résultats, les élèves pourront réfléchir à des solutions afin de limiter les pollutions.	2h00	Classe entière	Primaires Collège Lycée Apprentis ...	CD33 (Billet Courant Vert)