

Catalogue d'animations

Thématiques et durées à titre indicatif. Autres thématiques possibles sur demande. Possibilité de compiler plusieurs ateliers. Adaptation à chaque public.

ATELIER EN CLASSE Niveau Maternelles 3-6 ans (cadre scolaire, hors scolaire ou familial)						
Atelier	Type	Principe	Durée	Nombre d'enfants max	Tranche d'âges	Aides
<p><u>L'incroyable voyage de Splotch !</u></p> <p>#cycle naturel</p>	<p>Conte interactif</p> 	<p>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.</p>	45 min	15	Maternelle PS, MS, GS	<u>JDD</u>
<p><u>A l'eau les crevettes !</u></p> <p>#cycle naturel #eau du robinet #écogestes #biodiversité</p>	<p>Programme éducatif (jeux, manipulations)</p> 	<p>Grâce à une progression pédagogique constituée de plusieurs sessions réparties sur l'année scolaire (1 à 4 au maximum), le programme éducatif « A l'eau les crevettes ! » permet de sensibiliser à l'eau et à son importance pour tous les êtres vivants. 4 thématiques sont abordées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) le grand voyage de l'eau (cycle naturel) 2) le petit cycle de l'eau (cycle domestique) 3) l'eau, pourquoi faire ? (usages quotidiens de l'eau, consommations et écogestes) 4) l'eau, milieu de vie (vie aquatique et qualité de l'eau) <p>Il est possible de ne choisir qu'1 ou quelques sessions parmi les 4. Possibilité de faire une sortie en extérieur pour la session 4.</p>	45 min / session	15	Maternelle PS, MS, GS	Participation forfaitaire (symbolique) <u>JDD</u>
<p><u>Ca flotte ou ça coule ?</u></p> <p>#physique</p>	<p>Manipulations</p> 	<p>A travers l'histoire de Surimi et Gaspard, les enfants découvrent des objets appartenant à chacun d'entre eux. Mais quel bazar ! Il va falloir les aider pour tout trier. Cet atelier ludique alliant conte, manipulation et expérimentation, va permettre de faire la différence entre les objets qui coulent et ceux qui flottent. Mais attention aux pièges !</p>	45min	15	Maternelle PS, MS	<u>JDD</u>

<p><u>L'eau dans tous les sens !</u> #5 sens</p>	<p>Manipulations</p> 	<p>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.</p> <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. 	<p>45 min / session</p>	<p>15</p>	<p>Maternelle PS, MS, GS</p>	<p><u>JDD</u></p>
<p><u>La nature dans tous les sens</u> #5 sens</p>	<p>Manipulations</p> 	<p>Découverte du vivant par l'approche sensorielle</p> <ul style="list-style-type: none"> o Différencier le vivant du non-vivant o Découvrir les différentes manifestations de la vie, comprendre les stades d'évolution du vivant notamment la naissance et la croissance o Découvrir l'interaction du vivant avec l'environnement, le milieu de vie <ul style="list-style-type: none"> • 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>50 min / session</p>	<p>15</p>	<p>Maternelle PS, MS</p>	<p><u>JDD</u></p>
<p><u>La musique de l'eau</u> #art</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 (bâton de pluie, flûte à eau, bouteillophone, etc.).</p>	<p>50 min</p>	<p>15</p>	<p>Maternelle PS, MS, GS</p>	<p><u>JDD</u></p>
<p><u>Méli méleau : le grand puzzle de l'eau potable</u> #petit cycle</p>	<p>Jeu, manipulations</p>	<p>D'où vient l'eau du robinet ? Où part-elle ? Les enfants vont reconstituer le grand puzzle du petit cycle de l'eau en plaçant au bon endroit leur propre pièce. Mais d'ailleurs, c'est quoi l'eau potable ? Comment peut-on « nettoyer » l'eau ? Les enfants vont expérimenter la filtration de l'eau, avant de finir la séance sur la « grande ronde méli méleau » !</p>	<p>50 min</p>	<p>15</p>	<p>Maternelle PS, MS, GS</p>	<p><u>JDD</u></p>

ATELIER EN CLASSE | Niveau Primaires, Collèges, lycées, Apprentis (cadre scolaire, hors scolaire ou familial)

Atelier	Type	Principe	Durée	Nombre d'enfants max	Tranche d'âges	Aides
<p><u>Tout capter à l'eau souterraine !</u></p> <p>#nappes</p>	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	<u>EUEM</u> <u>JDD</u>
<p><u>Opération eau potable</u></p> <p>#réseau potable</p>	Expérimentation	D'où vient l'eau du robinet ? Au travers d'un puzzle, les enfants vont suivre le trajet de l'eau depuis les nappes souterraines profondes jusqu'à nos robinets et découvrir pourquoi l'eau est si précieuse. Ils mèneront une expérience de filtration en reconstituant les étapes de potabilisation.	1h	Classe entière	Primaire Collège	<u>EUEM</u> <u>JDD</u> <u>Régie Eau</u>
<p><u>Le château d'eau</u></p> <p>#réseau potable</p>	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. 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.	40 min	Classe entière	Primaire	<u>EUEM</u> <u>JDD</u>
<p><u>Dégustation d'eaux</u></p> <p>#goût #composition</p>	Dégustation	La dégustation d'eaux minérales, de source et du robinet 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 Apprenti Adulte	<u>EUEM</u> <u>JDD</u>
<p><u>Cons'eau à la maison</u></p> <p>#consommation #éco-gestes</p>	Jeu d'équipe	Quelle est notre consommation d'eau à la maison ? Quelles sont les méthodes d'économie de la ressource ? Sous la forme d'une compétition par équipe, les participants sont amenés à chercher les volumes d'eau utilisés pour chaque usage domestique et à proposer des écogestes pour réduire notre consommation.	1h	Classe entière	Primaire Collège Lycée Apprenti Adulte	<u>EUEM</u> <u>JDD</u> <u>Régie Eau</u>
<p><u>L'eau virtuelle</u></p> <p>#consommation #empreinte eau</p>	Jeu Fabrication	Pour bien comprendre notre consommation d'eau et essayer de réduire notre « empreinte eau », les participants passent à la loupe les usages quotidiens de l'eau grâce à un grand panneau de maison, sans oublier l'eau invisible qui sert à la fabrication de nos objets et notre alimentation. L'atelier se poursuit avec les solutions possibles et la réalisation éventuelle d'un papier recyclé (car le papier recyclé nécessite 2 à 5 fois moins d'eau que le papier issu de pâte vierge).	2h	Classe entière	Primaire Collège	<u>EUEM</u> <u>JDD</u>

<p><u>Durée de vie des déchets dans la nature</u></p> <p>#déchets #pollution</p>	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) et proposer des solutions pour limiter notre empreinte (tri sélectif, recyclage, éco-consommation).	40 min	Classe entière	Primaire	<u>EUEM</u> <u>JDD</u>
<p><u>Les pollutions invisibles</u></p> <p>#pollution #chimie</p>	Expérimentation	A partir d'échantillons d'eau prélevés dans la nature préalablement par les élèves, 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 pour les prélèvements d'eau (voir plus bas).	1h30	Classe entière	Primaire Collège	<u>EUEM</u> <u>JDD</u> (gratuité possible)
<p><u>La maison ecoleau</u></p> <p>#santé env. #micropolluant</p>	Jeu Fabrication	Les produits du quotidien peuvent-ils contenir des polluants ? Par petits groupes, les participants vont répertorier les différents produits utilisés dans chaque pièce de la maison et découvrir leur trajet jusque dans l'environnement. A partir d'emballages de produits domestiques, ils vont apprendre à décrypter les étiquettes (pictogrammes de danger, indications et recommandations d'usages, ingrédients, etc.). Une fabrication de produit naturel pourra être réalisée en groupe (12 recettes sur notre site web).	1h30	Classe entière	Primaire Collège Lycée Apprenti Adulte	<u>EUEM</u> <u>JDD</u> (gratuité possible)
<p><u>Eau secours !</u></p> <p>#santé env. #pollution</p>	Jeu collaboratif	A travers un jeu de plateau ludique, les élèves vont jouer le rôle de différents usagers dans une ville, dont les pratiques vont impacter la qualité de l'eau. Il faudra collaborer pour trouver ensemble des solutions afin que l'ensemble des personnages du jeu atteignent un comportement plus responsable en matière d'utilisation de la ressource en eau.	1h	5 à 15 (demi-classe)	Primaire Collège Lycée Apprenti Adulte	<u>EUEM</u> <u>JDD</u> (gratuité possible)
<p><u>Jeu des labels écologiques</u></p> <p>#santé env. #label</p>	Jeu	Qu'est-ce un label écologique ? Lesquels sont des labels de confiance ? Ce jeu de cartes à classer permet de faire le tour des principaux labels publics et privés rencontrés sur les emballages de nos produits du quotidien pour mieux s'y retrouver lors de nos achats.	30 min	Classe entière	Collège Lycée Apprenti Adulte	<u>EUEM</u> <u>JDD</u> (gratuité possible)
<p><u>Photo-expression eau et santé</u></p> <p>#représentation</p>	Photo-expression	À la fois milieu de vie pour les espèces, ressource pour les activités humaines, espace de communication et de loisirs, l'eau est un bien précieux au cœur de nombreux enjeux sociétaux. Quelles sont les perceptions du public ? Afin d'aborder la thématique de l'eau et la santé, cet outil permet de faire émerger les représentations et les ressentis des participants qui seront invités à s'exprimer autour d'une ou plusieurs photos de leur choix.	40 min	Classe entière	Primaire Collège Lycée Apprenti Adulte	<u>EUEM</u> <u>JDD</u> (gratuité possible)

<p><u>Le laboratoire des potions</u></p> <p>#chimie #magie</p>	<p>Jeu Expérimentation</p>	<p>Que se passe lorsque l'on mélange de l'eau, du vinaigre blanc et du bicarbonate de soude ? Pourquoi cette réaction chimique ? Les enfants vont réaliser pleins de petites expériences aux réactions chimiques étonnantes pour aborder la chimie de l'eau de manière ludique. Préparez-vous pour un feu d'artifice en éprouvette !</p>	<p>2h</p>	<p>Classe entière</p>	<p>Primaire Collège</p>	<p>Sur devis</p>
<p><u>L'eau dans le jardin</u></p> <p>#plante #ecogestes</p>	<p>Observation 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 au jardin ? A travers des jeux et expériences, il s'agira d'agir sur le gaspillage de l'eau au jardin et la pollution. Les enfants pourront réfléchir à la mise en place d'actions concrètes (telles que l'installation d'un récupérateur d'eau de pluie, du paillage...). Il est préférable pour cela de disposer d'un jardin dans l'école.</p>	<p>2h</p>	<p>Classe entière</p>	<p>Primaire Collège</p>	<p><u>EUEM JDD</u></p>
<p><u>MOnd'Défi pour Demain</u></p> <p>#ODD #coopération</p>	<p>Escape game</p>	<p>A travers un « escape game », les élèves vont jouer les scientifiques du climat pour découvrir les différentes thématiques du Développement Durable (biodiversité, santé, énergie, eau, égalité des sexes, prospérité économique, paix, justice, éducation, agriculture, changement climatique, ville durable, production...). Ils deviendront ensuite acteurs du monde de demain en réfléchissant à des solutions sur leur territoire pouvant répondre aux 17 ODD.</p>	<p>2h x 2</p>	<p>Classe entière</p>	<p>Collège Lycée Apprenti Adulte</p>	<p>GRATUIT (Graine Aquitaine)</p>
<p><u>Aquastellar</u></p> <p>#santé env. #micropolluant</p>	<p>Serious game</p>	<p>La terre telle que vous l'avez connue autrefois n'existe plus. Les humains ont repensé leur mode de vie et sont désormais contraints à vivre sous l'eau. Confiné dans un sous-marin aux capacités limitées avec tout votre équipage, votre objectif sera d'atteindre Asteria, la ville sanctuaire. Mais y parviendrez-vous ? « Aquastellar : objectif durable » est un jeu vidéo pour sensibiliser aux polluants domestiques et aux solutions pour les limiter. Il a pour but de favoriser chez le joueur l'adoption de gestes quotidiens favorables à sa santé ainsi qu'à son environnement.</p>	<p>1h</p>	<p>Classe entière</p>	<p>Collège Lycée Apprenti Adulte</p>	<p><u>EUEM JDD</u> (gratuité possible)</p>
<p><u>Fresque de l'eau junior</u></p> <p>#cycles #consommation</p>	<p>Jeu</p>	<p>Cet atelier permet de construire une vision globale du cycle de l'eau grâce à un jeu de cartes. Le grand cycle de l'eau (ou cycle naturel) et le petit cycle de l'eau (ou cycle anthropique) sont abordés afin de poser l'état des lieux. Les impacts de l'Homme sur ces cycles sont ensuite pris en main par les joueurs. Ils sont divisés en deux catégories : les impacts des activités humaines, et les impacts liés à notre consommation propre.</p>	<p>1h30</p>	<p>8 max (possibilité d'animer 2 ateliers en simultanée)</p>	<p>Primaire Collège (et +)</p>	<p>Sur devis</p>

SORTIES DECOUVERTE

Atelier	Type	Principe	Durée	Nombre d'enfants max	Tranche d'âges	Aides
<p>Balade géologique dans Bordeaux</p> <p>#géologie #construction #histoire</p>	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	<p>Primaire Collège Lycée Adulte</p>	Sur devis
<p>Collecte de déchets sur la plage</p> <p>#pollution</p>	Collecte et observations	<p>C'est une collecte de déchets sur une plage océane ou lacustre dans le cadre des « initiatives océanes de Surfrider ». 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. Il sera possible d'associer un tri et une valorisation des déchets.</p>	2h30	Classe entière	<p>Primaire Collège Lycée Apprenti Adulte</p>	Sur devis (partenariat Surfrider)
<p>H2o Sortie scientifique</p> <p>#chimie #qualité</p>	Observation et expérimentation	<p>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. Comment mesurer la qualité de l'eau ? Quelles sont les sources de pollution ? Une analyse physique et/ou chimique sera réalisée selon différents paramètres (température, turbidité, pH, taux de polluants comme les nitrates ou phosphates). En fonction des résultats, les élèves pourront réfléchir à des solutions afin d'améliorer la qualité de l'eau.</p>	2h	Classe entière	<p>Primaire Collège Lycée Apprenti Adulte</p>	Sur devis
<p>Pêche en eau trouble</p> <p>#biodiversité #pollution</p>		<p>Par l'intermédiaire d'une pêche dans une rivière, mare ou lac, les élèves vont découvrir les invertébrés vivants dans le milieu et essayer de déterminer la qualité de l'eau à partir d'observation, classification et quantification. Cet atelier permet d'ouvrir aux notions d'écosystème, de santé ou « état écologique » d'un milieu naturel, et de biodiversité qui le compose.</p>	2h	Classe entière	<p>Primaire Collège Lycée Apprenti Adulte</p>	Sur devis

ATELIER | Adultes, Familles, Professionnels

Atelier	Type	Principe	Durée	Nombre max	Public	Aides
<p>Santé Environnement</p> <p>#micropolluant #DIY</p>	<p>Jeux Expérimentation Discussion</p>	<p>C'est un atelier ludique et convivial pour sensibiliser aux polluants, notamment ceux de la maison présents dans les produits domestiques (ménagers, cosmétiques, bricolage, jardinage, médicaments, etc.) et à leurs impacts sur l'eau, la santé et l'environnement. Les participants découvriront des solutions pour agir au quotidien (accompagnement dans les changements de pratiques avec découverte des gestes simples, apprentissage à la lecture d'étiquettes (pictogrammes, labels), sensibilisation au marketing, découverte de produits naturels, astuces...).</p> <p>Une fabrication de produit ménager et/ou cosmétique naturel pourra compléter la séance (chaque participant emportera alors le produit qu'il a fabriqué, ainsi qu'un ensemble de supports et d'outils pour agir au quotidien. 12 recettes possible à découvrir sur notre site web)</p>	2h	12 max si fabrication de produit	Adulte Pro. Famille (+8 ans)	<p>Tarif réduit</p> <p>Gratuité possible</p>
<p>Enjeux et économie d'eau</p> <p>#consommation #enjeux #économie</p>	<p>Jeux Discussion</p>	<p>Sous la forme de stand, conférence ou atelier, l'animateur apporte des informations, conseils et proposent des animations autour de l'eau en Gironde, des enjeux et des solutions pour maîtriser notre consommation d'eau potable (comportements responsables, matériels économes pour la maison et le jardin, alternatives à l'eau potable...). Possibilité d'un accompagnement plus poussé pour les professionnels sur les économies d'eau.</p>	2h	-	Adulte Pro. Famille (+8 ans)	<p>GRATUIT (Espace Info Economie Eau du Smegreg)</p>
<p>Fresque de l'eau</p> <p>#enjeux #climat</p>	<p>Jeu Discussion</p>	<p>Cet atelier permet de construire une vision globale du cycle de l'eau, grâce à un jeu de cartes selon 4 thématiques : le cycle naturel de l'eau, le cycle anthropique de l'eau (influencé par l'homme) ainsi que les impacts de l'Homme et du changement climatique sur ces cycles. Un échange permet ensuite de discuter des mesures individuelles et collectives qui peuvent être prises. La Fresque de l'Eau vise à sensibiliser et mobiliser pour jouer un rôle actif dans la protection et la préservation de l'eau, élément essentiel de notre planète.</p>	2h30-3h	8 max (possibilité d'animer 2 ateliers en simultanée)	Adulte Pro. Famille (+15 ans)	<p>Sur devis</p>

+ Tous les ateliers présentés plus haut, comportant la mention **Adulte**

Plus d'infos sur www.ceseau.org