

LES POINTS CLÉS DE L'ATELIER

« VISITE DE L'ÉCOLOTHÈQUE TOUR DE PISTE DES SUPPORTS D'ANIMATION EEDD* »

À RETENIR

- **Programme EcoMétropole** : constitué de 3 volets,
 - Les ateliers pédagogiques (atelier de formation et de partage d'expérience de 2h30)
 - Les projets réseaux (construction de projet à plusieurs communes)
 - L'accompagnement de projet à la carte avec des prêts de matériels et d'outils pédagogiques
- **Médiathèque de l'Écolothèque** : 3000 documents en prêt (prêt de 5 documents pour 3 semaines avec une carte individuelle gratuite), une grainothèque pour échanger des semences
- **Idées de réalisations vu au cours de la visite de l'Écolothèque** : espaces floraux entourés par du plessis, tour des aromates, hôtel à auxiliaire, jardins en carré, tipi pour les plantes grimpantes, décoration des espaces de jardinage ...

OUTILS PÉDAGOGIQUES PRÉSENTÉS

• **Parcours sensoriel**

Pose un bandeau sur tes yeux et découvre le contenu de 6 sacs suspendus à une corde. Retrouve ce que tu as reconnu à la fin du parcours.

• **Tutti Frutti**

Lance les dés et réponds à au moins 2 questions de chaque couleur sur le plateau de jeu

• **Arbre fruitier, quel est ton nom ?**

Regarde les cartes et retrouve le nom de ces arbres fruitiers.

• **L'arbre... ce héros !**

Réponds aux questions pour découvrir cet arbre.

• **Les 10 familles d'animaux de la ferme**

Reconstitue les familles d'animaux. Sauras-tu retrouver leur nom ?

• **La grande aventure des plantes : de quelles plantes viennent nos aliments ?**

Assemble chaque plante avec sa partie récoltée (fruits, graines...) et avec l'aliment que l'on consomme.

• **Étapes sensorielles : à qui appartiennent ces plumes et ces poils ?**

Trouve à quels animaux appartiennent ces plumes et ces poils.

• **Cétaki ?**

Retrouve pour chaque animal, sa patte et son empreinte.

OUTILS PÉDAGOGIQUES PRÉSENTÉS

• **Animal mystérieux**

Retrouve les noms des 2 animaux qui constituent ces animaux mystérieux.

• **Promenade potagère : quelle partie de la plante mange-t-on ?**

Positionne les jetons « légumes » sur la ou les parties de la plante que nous mangeons.

• **La course aux déchets**

Memory des matières : pour chaque objet, retrouve avec quelle matière première on l'a créé.

Jeu des filières : retrouve le bon ordre des actions

• **Pots en papier journal**

A l'aide des photos, réalise ton pot en papier journal.

• **Lumière source d'énergie**

A l'aide de la fiche technique, fabrique un mini four solaire.

• **Morphologie d'un oiseau : puzzle et partie du corps.**

Reconstitue le puzzle et remplis la fiche « Les parties du corps d'un oiseau »

• **Accueil de la biodiversité : abri pour les guêpes solitaires.**

Découvre le rôle des guêpes solitaires grâce aux fiches « auxiliaires de jardin », et créé-leur en abri avec l'aide de la fiche tutoriel.

• **Memory aromatique**

En t'aidant des fiches d'identités, retour le nom des 5 plantes aromatiques et médicinales, puis joue au memory.

• **C'est quoi cet outil de jardin ?**

Assemble le nom de l'outils et sa photo.

• **Vous avez dit « pattes » ?**

Associe chaque animal avec la photo de sa patte et le dessin de l'empreinte de son pied au sol.

• **Enquête au compostage**

Quels sont les bons ingrédients à mettre dans le composteur ? Retrouve le nom des êtres vivants qui habitent dans le compostage.