

Fiche Technique De l'Hôtel à Insectes

L'Hôtel à insectes est un dispositif **PEDAGOGIQUE** qui vise à montrer au grand public les différents supports sur lesquels les insectes peuvent réaliser leur cycle de vie. C'est en aucun cas un support qui vise à faciliter la survie des insectes, qui ont besoin de bien plus d'espaces qu'une simple boîte. En effet, ce sont les différents éléments de l'hôtel au sein du jardin en plus grande surface qui permettront le soutien des populations d'insectes.

Les différents hôtels :



Hôtel 1 : Le petit – Source : Pearl



Hôtel 2 : Le grand – Source : Wikipédia



Hôtel 3 : L'original – Source : Mon jardin ma maison



Hôtel 4 : Les changements de formes – Source : Hôtels à insectes.fr



Hôtel 6 : Le monospécifique – Source : Franceinfo



Hôtel 5 : L'artistique – Source : Nord Littoral

Construction de la structure :

La structure de l'hôtel sera construite au préalable pour des raisons de praticité, donc pas par les enfants.

Les hôtels à insectes seront d'une **Hauteur de 110 cm** avec une **profondeur de 20 cm**, ces dimensions permettent d'avoir un hôtel suffisamment grand mais qui reste à taille humaine pour plus de simplicité. Tout hôtel à insectes doit être surélevé d'au moins **30 cm du sol**. Nos hôtels mesureront donc au **total 140 cm**. Nous séparons les hôtels en **4 étages** (le « grenier » compris), deux étages de 30 cm de haut, un étage de 20 cm, et le grenier qui fait au maximum 30 cm. Chaque étage sera séparé en plusieurs chambres (nombre variable par étages). Le toit sera plus large que la profondeur de l'hôtel pour pouvoir abriter correctement les insectes. En résumé :

Hauteur totale : 140 cm

Hauteur de l'hôtel (partie principale + grenier) : 110 cm (80 cm + 30 cm)

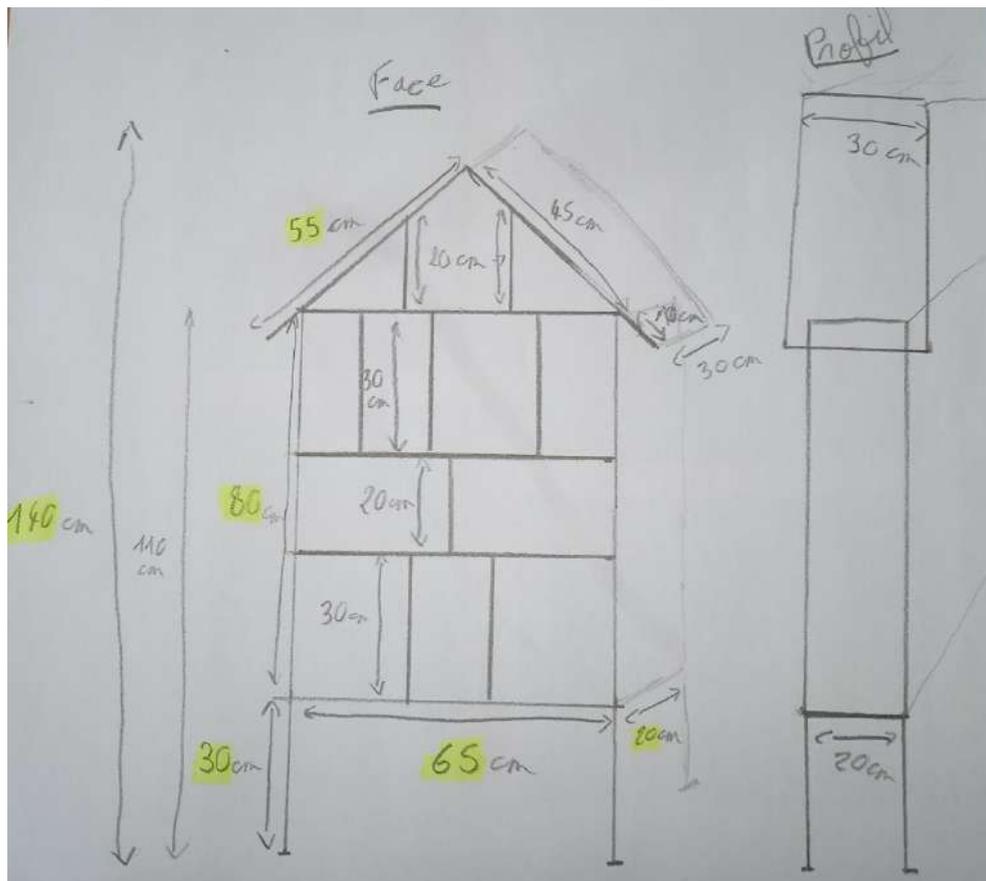
Hauteur des pieds : 30 cm

Profondeur : 20 cm

Largeur du toit : 30 cm

Hauteur des étages : un de 20 cm et 2 de 30 cm

Voir plan ci-dessous.



Plan 1 : Structure de l'hôtel à insecte – Source Alice BONNEFOY

Matériels et outils (pour 1 hôtel) :

Les planches et dimensions :

Le fond 1 × 112 cm / 67 cm (supplément de cm par sécurité)

Le toit 2 × 55 cm / 30 cm

Les côtés 2 × 80 cm / 20 cm

Les étages 4 × 65 cm / 20 cm

Les compartiments 5 × 30 cm / 20 cm et 3 × 20 cm / 20 cm

Les pieds 4 tasseaux assez épais de 40 cm

Les outils et autres :

1 mètre – 1 équerre – 1 crayon

1 boîte de vis

1 perceuse/visseuse

1 marteau

1 scie (circulaire de préférence)

Différentes chambres pour différents insectes :

Tableau 1 : Les insectes pouvant être accueillis dans l'hôtel, leur rôle et leur chambre – Source : Alice BONNEFOY

Insectes	Utilité(s)	Type de chambre adapté
<p>Coccinelles - <i>Coccinellidae</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Prédateur de ravageur (pucerons ++ et autres) ◦ Pollinisateur 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Feuilles sèches ◦ Pommés de pins ◦ Tiges creuses, trous percer -> cherche des inerstisses pour être à l'abri principalement l'hiver.
<p>Abeilles (sauvages)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Grande pollinistrices ++ 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Tiges creuses ◦ Tiges à moelles ◦ Bûches percer -> apprécie les trous entre 8 et 10 mm
<p>Syrphes - <i>Syrphidae</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Prédateur de ravageurs (pucerons +) principalement les larves ◦ Décomposeur dans le sol, exclusivement les larves ◦ Pollinisateur, exclusivement les adultes 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Tiges creuses ◦ Tiges à moelles
<p>Carabes - <i>Carabidae</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Prédateur de mollusques principalement 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Morceaux de bois ◦ Branches ◦ Brindilles ◦ Feuilles mortes
<p>Perce-oreille - <i>Forficula auricularia</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Prédateur ravageurs 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Pot de terre retourné avec de la paille ◦ Pommés de pins
<p>Chrysope - <i>Chrysoperla</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Prédateurs de pucerons, principalement les larves ◦ Pollinisateur, exclusivement les adultes 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Paille en hauteur

Exemples et images du matériel pour les chambres :

- Tiges à moelles - ronce, rosier sureau, framboisier, hortensia



- Tiges creuses – bambou, roseau, canne de Provence



- Pommes de pins



- Pailles



- Bûches (percées)



- Feuilles mortes



Installation et utilisation :

- L'hôtel doit être orienter sud ou sud-est, et placé dans un endroit calme et le plus abriter du vent possible.
- L'idéal pour le protéger de la pluie est de placé des ardoises sur le toit, sinon de mettre une couche d'huile de lin sur le bois. Les produits types vernis et peintures habituels ferait fuir les insectes.
- C'est avant l'hiver qu'il faut le mettre en place pour que les insectes viennent s'y réfugier et y élise domicile.
- Pour attirer les insectes il faut des plantes à fleurs à proximité.
- Possibilité d'ajouter un abreuvoir.

- Hôtel à insectes -

— CE2 —

Objectifs généraux :

- *Sensibiliser* les élèves de CE2 (école public et privé) à la biodiversité de leur commune (Aurec-sur-Loire) et à l'environnement à travers la conception d'un hôtel à insectes. Plus précisément initier et inciter les élèves à :
 - *Respecter* les espèces communes et proches
 - *Reconnaître* quelques espèces d'insectes présente sur la commune
 - *Prendre conscience* de l'importance des insectes, donc de l'importance de la diversité
- Aborder et *expliquer* aux élèves :
 - La notion d'*auxiliaire de jardin* (plus précisément les insectes) et leur utilité pour la biodiversité ainsi que l'environnement.
 - Le concept d'*hôtel à insectes*, son fonctionnement, son utilité et sa construction. (Susciter l'implication des élèves dans sa construction)
- *Production finale* : construire un hôtel à insectes, fonctionnel, accompagné de panneaux explicatifs pour les autres élèves ainsi que les habitants de la commune, avec chacune des classes de CE2 de la commune (3 au total).
- Transmettre les notions et créer la production finale en priorisant la *discussion* avec les élèves (laissé la place pour qu'ils se posent des questions), en créant des *temps d'échanges* et en utilisant des *outils ludiques* qui rendent les élèves acteurs des séances (jeu, quizz, responsabilisation).

Projets de séances :

Objectifs généraux à remplir en deux séances.

Séance 1

Durée : **≈ 1 heure**

▸ Introduction/discussion : Présentation de l'animateur. Questionnement sur les auxiliaires de jardin, qu'est-ce que c'est ? sont-ils sympas, utiles ? Notions de ravageur et de prédateur à transmettre. Apport théorique-ludique sur les insectes, leur mode de vie, leur utilité sous forme de dialogue et petit jeu (manipulations pour rendre les élèves acteurs). Durée **≈ 10 min.**

▸ Présentation de l'hôtel à insectes : En s'appuyant sur des visuels (photos, dessins...) amener les élèves à donner le nom d'hôtel à insectes et écouter leur définition de l'objet. Selon les réponses corriger et apporter les informations supplémentaires pour présenter l'hôtel à insectes, son rapport aux auxiliaires et son utilité au sein de la biodiversité. Durée **≈ 10 min.**

▸ Présentation de la production : Proposer aux élèves si ça leur dirait de créer un de ses hôtels. Explication avec questionnement au préalable du fonctionnement des chambres de manière succinctes puis petite activité sur les insectes et leurs habitats. Comment attirés de nouveau habitants ? Durée **≈ 20 à 25 min.**

▸ Préparation de la 2^{ème} séance : Demander aux élèves quels insectes ils veulent accueillir dans leur hôtel et du coup quel végétaux/matériels il faudra prévoir. Répartition du travail, qui sera charger de ramener quels matériaux pour la prochaine séance ? Explication de la prochaine séance de la création de l'hôtel (la structure sera déjà faite). Proposition d'accompagner l'hôtel de panneaux explicatifs pour ceux qui le voient mais ne savent pas de quoi il s'agit. Proposition d'en installer un sur les 3 dans la ville pour les autres habitants. Rappel des tâches, clôturations de la séance. Durée **≈ 10 min.**

Séance 2

Durée : **≈ 1 heure**

▸ Observation et rappel : Chaque élève montrera aux autres ce qu'il a ramené. Mise en commun et observation des trouvailles. Pour faire une pique de rappel les élèves devront relier chaque trouvaille avec la ou les insectes qu'il doit accueillir. Une fois les insectes trouvés il faudra les relier à leur utilité et s'il s'agit d'un prédateur de quel type de ravageur il se nourrit. Durée **≈ 10 à 15 min.**

▸ Planification : Avant de commencer les travaux manuels il faut se mettre d'accord ensemble sur les démarches à suivre. Dessin d'un plan pour définir quel matériau ira dans quel compartiment et pourquoi. Explication de quelle manière il faut faire les fagots, les trous, les assemblages, le grillage de protection etc. Il faut aussi faire un plan des panneaux explicatifs, qu'est-il important pour les enfants de transmettre aux autres. Liste de choses à écrire et les classés par catégorie pour avoir un plan détaillé de ce que les enfants devront écrire. Séparer la classe pour faire un groupe construction et un groupe panneau explicatif. Durée **≈ 15 min.**

▸ Construction : Créer les fagots. Percer les trous dans les bûches, rassembler les pommes de pins, paille etc. Placer l'ensemble dans les compartiments correspondant et fixer le grillage de protection. S'il reste du temps possibilité de décorer un peu l'hôtel. Durée **≈ 25 min.**

▸ Réalisations de panneaux : Diviser le groupe en de plus petits groupes pour que chaque petit groupe s'occupe d'une partie (un panneau) différents. Les enfants sont acteurs des panneaux mais il faut les aider sur la rédaction et la structuration des idées. S'il reste du temps possibilité de décorer et d'enjoliver les panneaux explicatifs. Faire en sorte de les rendre attractifs pour attirer des lecteurs. Durée **≈ 25 min.**

*Même
temporalité*

Fiche Technique D'une mangeoire à oiseaux

Définition :

Une **mangeoire à oiseaux** est un dispositif installé à l'extérieur et qui contient de la **nourriture destinée aux oiseaux** sauvages. À l'origine, l'intention de cette activité était de suppléer le manque de nourriture pendant la saison hivernale.

Source : Wikipedia

Exemples de la mangeoire à fabriquer :



Exemple 1 : Ajout en bois Source - Pinterest



Exemple 2 : Avec porte ronde Source - Mômes - Parents.fr



Exemple 3 : Le schéma Source - Facebook de la ville de Poitiers



Exemple 1 : Sophistiqué Source - Pinterest



Exemple 4 : Toit supplémentaire Source - Pinterest



Exemple 5 : Grande ouverture Source : Agglo du Saint - Quentinois



Exemple 7 : Ouverture inclinée Source : Pinterest

Éléments incontournables :

- Doit contenir des graines / de la matière grasse / ... et les rendre accessibles aux oiseaux
- Doit permettre aux oiseaux de se poser ou de s'agripper
- Doit permettre une installation hors de portée de prédateurs (chats)
- Doit résister aux intempéries de l'hiver
- Doit être facile à entretenir (nettoyer, remplir)

Autres considérations possibles :

- Doit protéger la nourriture de la pluie
- Ne doit rien coûter (ou 1 € maximum par mangeoire ou ...)
- Doit être accompagné d'un abreuvoir

Construction de la mangeoire :

Matériels (par élèves) :

- 1. Brique (grande) de lait ou jus de fruit
- 1. Branche ~ 30 cm de long (2cm max de diamètre)
- De la peinture (acrylique)
- Quelques bâtonnets en bois
- De la ficelle

Outils (par élèves) :

- 1. Crayon avec gomme
- 1. Pinceau
- 1. Règle, compas, équerre
- De la colle forte

Étapes de conception :

A faire au préalable

1. Tracer sur la brique les 2 ouvertures à découper. Ses ouvertures sont grandes, en faces l'une de l'autre et à environ 5 cm du fond de la brique. Puis découper les ouvertures en suivant le tracé.
2. Faire un trou en dessous de chaque ouverture du diamètre de la branche choisi, pour y faire passer la branche en question.
3. Percer des trous en haut de la brique pour pouvoir faire passer la ficelle est donc permettre de suspendre la mangeoire.

A faire par les enfants

1. Passer la branche dans le trou destiné à cet emploi.
2. Passer la ficelle dans les trous en haut de la mangeoire
3. Coller les bâtonnets pour le toit (facultatif).
4. Peindre la mangeoire comme on le souhaite, puis attendre que ça sèche.
5. Mettre la nourriture adaptée dans la mangeoire et le suspendre dans un endroit calme.

Conseils d'utilisations :

- L'emplacement : Privilégié un endroit dégagé et en hauteur pour éloigner les prédateurs et assez éloignés des vitres pour éviter les collisions mortelles.
- Entretien : Nettoyer régulièrement les mangeoires (1 fois par semaine) avec des produits naturels (vinaigre, huile de Tea tree...) pour limiter la transmission de maladie.
- Durée : Seulement pendant la période de froid prolongé soit de novembre à mars.
- Si suspicion d'oiseaux malades arrêté le nourrissage durant 4 semaines et recommencé en suite avec une mangeoire bien nettoyé.
- Si possible mettre en place différents lieux de nourrissages pour éviter les regroupements. Possibilité de mettre des mangeoires spécifiques.
- **Que mettre dans les mangeoires ?** Vérifier la qualité des aliments.

Ce que je peux donner	Ce que je ne dois pas donner
Cacahuètes fraîches (non grillées, non salées, non sucrées)	Pâtes, riz, blé (crus ou cuits)
Graines de tournesol, de préférence noires	Toutes les graines salées
Maïs concassé	Pain, biscotte, biscuit et gâteau
Graines de millet	Salades, carottes
Fruits de saison (poire, pomme)	Lentilles (crues et cuites)
Mélanges de graines adapté	Pois (crus et cuits)
Noisettes fraîches	Pomme de terre cuite
Noix fraîches	Fromage
Boules de graisse sans huile de palme	Lard salé, gras de viande
Flocons d'avoine, sans sucre et sans sel	Insectes

Tableau 1 : Que donner ou non aux oiseaux Source : LPO

Vidéo de la LPO sur le nourrissage : <https://youtu.be/rdBUO6KOHgc>

Les oiseaux que l'on peut observer (quelques exemples) :



Chardonneret élégant
Carduelis carduelis



Rougegorge familier
Erithacus rubecula



Tarin des aulnes
Spinus spinus



Merle noire
Turdus merula



Pinson des arbres
Fringilla coelebs



Moineau domestique
Passer domesticus



Mésange bleue
Cyanistes caeruleus



Mésange charbonnière
Parus major

- Mangeoire et oiseaux -

— CP —

Objectifs généraux :

- *Sensibiliser* les élèves de CP (école public et privé) à la biodiversité de leur commune (Aurec-sur-Loire) et à l'environnement à travers la conception d'une mangeoire pour oiseaux. Plus précisément initier et inciter les élèves à :
 - *Respecter* les espèces communes et proches
 - *Reconnaître* quelques espèces d'oiseaux présente sur la commune
 - *Prendre conscience* de l'importance la biodiversité
- Aborder et *expliquer* aux élèves :
 - Les raisons et le fonctionnement du *nourrissage* des oiseaux en hiver
 - L'utilisation des *guides d'identifications*, et quelques notions
- *Production finale* : construire une mangeoire à oiseaux par élève, fonctionnel. Les élèves auront avec leur mangeoire un guide d'identification pour pouvoir observer les oiseaux chez eux.
- Transmettre les notions et créer la production finale en priorisant la *discussion* avec les élèves (laissé la place pour qu'ils se posent des questions), en créant des *temps d'échanges* et en utilisant des *outils ludiques* qui rendent les élèves acteurs des séances (jeu, quizz, responsabilisation).

Projets de séances :

Objectifs généraux à remplir en une séance.

Séance 1

Durée : **≈ 1 heure et 15 minutes**

▸ Introduction/discussion : Présentation de l'animateur. Montrer des images de mangeoire et demander aux enfants de parler de cet objet, qu'est-ce que c'est ? à quoi ça sert ? pourquoi ? etc. Ces questionnements amènent à parler du nourrissage. Sous forme de quizz explication des règles de bases du nourrissage des oiseaux. Jeu de quel aliment on peut donner ou non à manger oiseaux. Jeu sur les espèces d'oiseaux qui visite les mangeoires. Durée **≈ 15 min.**

▸ Proposition de production : Montrer et expliquer le prototype de mangeoire proposer aux élèves d'en faire un pour le ramener chez eux et qu'ils puissent observer les oiseaux. Résumé de ce que doit respecter la mangeoire. Petits points conseils d'installation et d'entretien de la mangeoire. Explication du protocole de construction. Durée **≈ 10 min.**

▸ Construction : Conception des mangeoires. Décoration... Durée **≈ 45 min.**

▸ Conclusion : Distribution de petits carnet récapitulatifs sur les conseils pour la mangeoire et l'identification de quelques oiseaux. Clôturations de la séance. Durée **≈ 5 min.**

- Les mares -

— CM1 —

Objectifs généraux :

- *Sensibiliser* les élèves de CM1 (école public et privé) à la biodiversité de leur commune (Aurec-sur-Loire) et à l'environnement à travers la découverte du milieu de la mare et des milieux humides (de manière plus général). Plus précisément initier et inciter les élèves à :
 - *Respecter* les espèces communes et proches
 - *Reconnaître* quelques espèces présente sur la commune (amphibien, insectes aquatique...)
 - *Prendre conscience* de l'importance des mares et autres milieu humide pour la biodiversité
- Aborder et *expliquer* aux élèves :
 - La notion d'*amphibien*, leur mode de vie et les espèces présentes dans la région
 - Le mode de vie des *insectes aquatiques* et semi-aquatique (libellule...)
 - Le *fonctionnement* d'une mare, les raisons de leur existence, leur intérêt, et leur menace
- *Sortie terrain* : Montrer aux élèves un exemples concrets de milieu humide. Pouvoir observer le fonctionnement de la mare et les différents être vivant qui utilise la mare comme milieu de vie, de reproduction ou bien de réfectoire. Apprendre à identifier quelques espèces. Et évaluer le potentiel de biodiversité d'un tel habitat. Tout du long de la sortie les élèves auront un livret questionnaire/jeu à remplir pour garder une trace écrite de la sortie et pour avoir la possibilité de noté leurs observations.
- Transmettre les notions et faire la sortie terrain en priorisant la *discussion* avec les élèves (laissé la place pour qu'ils se posent des questions), en créant des *temps d'échanges* et en utilisant des *outils ludiques* qui rendent les élèves acteurs des séances (jeu, quizz, responsabilisation).

Projets de séances :

Objectifs généraux à remplir en deux séances.

Séance 1

Durée : **Environ 1 heure et 15 minutes**

▸ Introduction : Présentation de l'animateur. Par questions/réponses avec les élèves définir et décrire la mare. En avez-vous chez vous ? Qui vit dedans ? Est-ce que ça sert à quelque-chose ? Expliquer l'intérêt pour la biodiversité et petit jeu sur l'histoire des mares. Quelles menaces y-a-t 'il sur les mares (espèces invasives) ? Quel danger avec la disparition des zones humides. Durée ≈ **15 min.**

▸ Zoom-jeu sur les amphibiens : Petit jeu pour découvrir ce qu'est un amphibien, leur cycle de vie, les différentes espèces qu'il y a en France et à Aurec. Durée ≈ **30 min.**

▸ Les insectes de la mare : Activités autour des insectes de la mare et autres petites bêtes. Connaissance sur le cycle de vie des insectes aquatiques et semi-aquatiques. Quels sont les larves et autres petites bestioles que l'on croise souvent dans l'eau ? Durée ≈ **20 min.**

▸ Préparation de la sortie : Petit résumé oral sur les espèces que l'on peut retrouver dans les mares d'Aurec. Explication de l'activité de la prochaine séance. Prévoir de bonnes chaussures. Durée ≈ **5 min.**

Séance 2

Durée : **Environ 1 heure et 30 minutes d'ateliers et 1 heure de marche si trajet à pied**

▸ Trajet : Si trajet à pied **30 min** de marches de l'école à la mare.

▸ Introduction : Explication du déroulement de la séance avant de s'approcher de la mare. Demande de rappel sur ce qui a été appris la dernière fois. Séparation de la classe en deux car le livret se remplira en deux grandes étapes et les deux groupes ne feront pas les mêmes étapes en mêmes temps. Distribution des livret/jeu indiquant la marche à suivre. Durée ≈ **10 min.**

▸ Partie Végétal : Découverte des différentes plantes en milieu humides. Identification de certaines. Quelle utilité de ces plantes. Comment est organisé la mare. Que voit-on et quelques jeux ludiques sur la vie de la mare. Durée ≈ **35 min**.

▸ Partie Animal : Observation amphibien, y en a-t-il si oui quelle espèce et à quelle étape du cycle de vie. Espèce invasive ou non. Qu'est-ce que ça présence signifie. Ensuite observation insectes. Quels insectes sont présents sur l'eau et dans l'eau ? Dans les airs (libellules, demoiselles) ? Matériel d'observation à disposition, possibilité de prélevé quelques spécimens pour les observer à la loupe avant de les relâchés. Répondre tout du long au question du livret et lire les instructions. Durée ≈ **35 min**.

▸ Conclusion : Rassemblement des deux groupes. Mises en commun des différentes observations. Discussion autour de la séance. Demande sur ce que les élèves ont apprécié ou non. Clôturassions de la séance. Durée : ≈ **10 min**.

▸ Trajet : Si trajet à pied **30 min** de marches de la mare à l'école.

- Mission hérissons -

— CE1 —

Objectifs généraux :

- *Sensibiliser* les élèves de CE1 (école public et privé) à la biodiversité de leur commune (Aurec-sur-Loire) et à l'environnement à travers la participation à un inventaire participatif sur le hérisson. Plus précisément initier et inciter les élèves :
 - Aux *sciences participatives*, notamment les inventaires naturalistes
 - A la *protection* du hérisson d'Europe
 - *Prendre conscience* de l'importance de la biodiversité, par l'importance d'une espèce.
- Aborder et *expliquer* aux élèves :
 - Le mode de vie du hérisson d'Europe, ses menaces, les différentes espèces
 - Le programme de la LPO « Mission Hérisson », les sciences participatives, et comment participer à l'enquête
 - L'identification des empreintes hérissons et autres
- Familiariser les élèves avec la réalisation d'un *protocole*, et l'identification d'espèces.
- *Production finale* : Création d'une affiche décrivant le projet et résumant les résultats.
- Transmettre les notions et respecter le protocole en priorisant la *discussion* avec les élèves (laissé la place pour qu'ils se posent des questions), en créant des *temps d'échanges* et en utilisant des *outils ludiques* qui rendent les élèves acteurs des séances (jeu, quizz, responsabilisation).

Projets de séances :

Objectifs généraux à remplir en 2 séances.

Séance 1

Durée : **≈ 1 heure**

- Introduction/discussion : Présentation de l'animateur. Petit jeu à la découverte du hérisson. Qui explique son mode de vie, des chiffres parlants, ce qui le menace, que c'est un auxiliaire du jardin, les actions possibles pour le protéger... Durée **≈ 10 min.**
- Présentation de l'enquête : Explication des sciences participatives et des inventaire participatifs (utilités et fonctionnement). Toujours en discutant avec les élèves. Présentation de la « mission hérisson » et de son fonctionnement. Montrer la conception du tunnel, et la mise en place du protocole et l'importance du respect de ce protocole. Création du compte avec les élèves et découverte du site. Durée **≈ 15 min.**
- Création : Mise en place du matériel tunnel, fabrication de l'encre. Choix de l'emplacement. Durée **≈ 5 min.**
- Ateliers : Atelier sur l'identification des empreintes (assez généraliste). Puis ateliers récapitulatifs sur le hérisson. Durée **≈ 20 min.**
- Conclusion : Récapitulatifs sur la mise en place et la récolte des feuilles d'empruntes et du protocole à respecter. Explication de la prochaine séance => identification et analyse des données récoltés, Saisies des données sur le site, Création de l'affiche explicative. Clôture de la séance. Durée **≈ 5 min.**

Séance 2

Durée : **≈ 1 heure et 15 minutes**

- Introduction/discussion : Demander aux élèves d'expliquer comment ils ont exécuté le protocole, s'ils ont trouvé des choses, s'ils ont apprécié ou pas... Demande de visualisation de résultats. Selon le nombre feuilles avec

empreintes relevés faire des groupes pour l'identification. Si pas d'empreintes relevés faire des groupes pour identifier d'autres documents. Durée \approx **5 min.**

▸ Identification : Chaque groupes identifie les empreintes sur la feuille qui lui a été confié. Travail en autonomie mais l'animateur peut aider sur demande et s'assure que les élèves ne soient pas en difficultés. Durée \approx **15 min.**

▸ Partage des données : Chaque groupes passe devant la classe pour présenter sa feuille d'empreintes et les analyses qu'ils ont faites dessus. Les autres élèves donnent leur avis avec bienveillance et puis nous comparons les données analyser. Puis conclusion en se mettant d'accord sur l'analyse de chaque feuille. Durée \approx **10 min.**

▸ Plan de l'affiche : Demander aux élèves de résumé pour eux l'inventaire qu'ils ont fait à l'oral. Leur demander quels sont les informations importantes à transmettre pour que les gens comprennent. Lister ce que disent les élèves. Construire un plan pour l'affiche. Faire des groupes par rapport au plan. Durée \approx **10 min.**

▸ Conception : Réalisation de l'affiche. Si l'affiche n'est pas terminée à la fin du temps impartis demander à ce qu'il la finisse plus tard. Durée \approx **20 min.**

▸ Conclusion : Demander aux élèves s'ils ont apprécié, clôturassions. Durée \approx **5 min.**

- Reptiles -

— CM2 —

Objectifs généraux :

- *Sensibiliser* les élèves de CM2 (école public et privé) à la biodiversité de leur commune (Aurec-sur-Loire) et à l'environnement à travers un ateliers autour des reptiles. Plus précisément initier et inciter les élèves à :
 - *Respecter* les espèces communes et proches et se défaire des *préjugés*
 - *Reconnaître* quelques espèces présente sur la commune et celle qui représente réellement un danger pour l'Homme
 - *Prendre conscience* de l'importance des reptiles, et *comprendre* le fonctionnement de ce groupe d'espèces
- Aborder et expliquer aux élèves :
 - Ce qu'est un reptile, et quel reptile (espèces) trouvons-nous en France et à Aurec
 - Les causes de la peur générique des reptiles, plus précisément des serpents
 - Les menaces qui pèsent sur les reptiles
- Participer à un *débat* (jeu de rôle). Pousser les élèves à argumenter sur le sujet sans nécessairement défendre son réel parti. Les élèves devront maîtriser le sujet pour pouvoir s'exprimer dessus. Participation à un jeu de rôle de mise en situation. La compréhension de contexte permet de visualiser les réels enjeux et menaces. Puis synthétiser le débat sur une affiche.
- Transmettre les notions et faire le débat en priorisant la *discussion* avec les élèves (laissé la place pour qu'ils se posent des questions), en créant des *temps d'échanges* et en utilisant des *outils ludiques* qui rendent les élèves acteurs des séances (jeu, quizz, responsabilisation).

Projets de séances :

Objectifs généraux à remplir en une séance.

Séance 1

Durée : **Environ 1 heure et demi**

▸ Introduction/discussion : Présentation de l'animateur. Montrer des images de serpents et discuter sur les sentiments que cela fait ressortir chez les élèves. Discussion autour de la peur des serpents, qu'en est-il des autres reptiles ? Définition d'un reptile puis de l'herpétologie. Petit jeu sur qui est quoi (cet animal est-il un reptile ou non). Durée ≈ **10 min.**

▸ Les reptiles en France et à Aurec : Jeu afin de replacer toutes les espèces de reptiles présentes en France et à Aurec et lesquels représentent réellement un risque pour l'Homme. Dans quel cas les espèces considérés « dangereuses » s'avèrent-elles dangereuses réellement. Quelles menaces sur les reptiles, quel comportement adopter en leur présence ? Durée ≈ **10 à 15 min.**

PAUSE EVENTUELLE

▸ Présentation du débat (CF fiche débat) : Séparation de la classe en 2 groupes puis faire la même chose avec chaque groupe. Explication détaillée du contexte (et du jeu de rôle) et répartition des rôles. Durée ≈ **5 à 10 min.**

▸ Préparation du débat (CF fiche débat) : Chaque rôle prépare son argumentation et son discours, peut demander une fiche d'aide argument si besoin. Durée ≈ **5 à 10 min.**

▸ Débat (CF fiche débat) : Lancement du débat gérer par le maire. Chaque rôle présente ses arguments. Les élèves discutent et essaye de se mettre d'accord sur une solution. Durée ≈ **25 min.**

▸ Fin du débat : Au bout de 25 minutes le maire et l'adjoint délibère afin de donner la décision à l'assembler après quoi les différents acteurs peuvent approuver leur accord ou non. Durée ≈ **5 min.**

▸ Conclusion : Sur une affiche rappelant la problématique du débat les élèves vont placer les arguments principaux du côté pour ou contre et en dessous écrire la solution finale qui a été choisie. Réunir les deux groupes et comparer les issues au débat. Si le temps finit sur une petite vidéo. Clôture de la séance. Durée ≈ **10 min**.