



**cpie**

LOGNE ET  
GRAND-LIEU



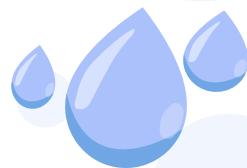
# les animations EAU

CATALOGUE DES ANIMATIONS



# Sommaire

## des animations eau



ANIMATIONS	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Collège	Lycée/ Adultes	p.
Le mystère de la grenouille						5
Bon voyage petite goutte						6
Les p'tits ateliers de la Maison de l'Eau et des Paysages						7
H2O, l'histoire d'une goutte						8
D'où vient l'eau du robinet ?						9
La rivière dans tous les sens						10
Le Pays de l'eau						11
Eau potable, eau usée						12
Les ateliers de la consommation d'eau						13
Bilan de santé de la rivière						14
Prélèvement et observation de la biodiversité de la mare						15
Visite de stations d'épurations : physico- chimique ou en phyto-épuration						17
Jeu de rôles sur la gestion de l'eau						19

POUR CHAQUE ANIMATION, SONT PRÉSENTÉS :



OBJECTIFS



DÉROULEMENT



LIEU ET DURÉE

# L'Eau, c'est la vie !

Le thème de l'eau constitue un support d'apprentissages variés.

Les animations proposées vont de la découverte et l'étude des milieux naturels aquatiques aux cycles, grands et petits de l'eau. Elles peuvent être mises en œuvre ponctuellement ou se succéder pour constituer un projet d'année.

Certaines interventions se déroulent en classe. Nous nous appuyons alors sur des protocoles expérimentaux et/ou des outils pédagogiques tels que "RICOCHETS", dispositif élaboré par le réseau "Ecole et Nature".

D'autres ont lieu en milieu naturel (mare, prairie humide, bord de rivière...) ou dans des installations techniques telles que les stations d'épuration.

Enfin, des animations sont réalisées sur notre site unique en France (et peut être dans le monde ?) : La Maison de l'Eau et des Paysages à Corcoué-sur-Logne.



# la Maison de l'Eau et des Paysages

La Maison de l'Eau et des Paysages est une maquette réalisée à l'échelle 1/5ème, représentant un bassin-versant sur un terrain de 5 000 m<sup>2</sup>.

**En 1997, l'école de Corcoué-sur-Logne travaille sur un projet pédagogique autour de la découverte de la rivière : une maquette éphémère est réalisée pour retracer le circuit de l'eau, et restitue ainsi le travail des élèves sur le thème de l'eau. Elle fait germer l'idée de réaliser une maquette géante, un outil vitrine durable qui serve à un projet d'éducation à l'environnement.**

Aujourd'hui, la Maison de l'Eau et des Paysages (MEP) est utilisée pour les animations scolaires et la formation d'adultes (étudiants, élus...).

Elle accueille également le grand public tous les mercredis d'été avec les jeux Eau'Lympides.

La MEP se renouvelle en intégrant les thèmes essentiels qui permettront aux différents publics, d'appréhender d'autres problématiques environnementales : biodiversité, énergie, économie circulaire et bien sûr, eau.





# Le mystère de la grenouille

Découvertes sensorielles de l'environnement aquatique avec, pour fil conducteur, l'histoire d'une grenouille qui a perdu ses sens...



- **Utiliser ses sens : toucher, odorat, ouïe, vue**
- **Avoir un contact direct avec les éléments de l'environnement**
- **Verbaliser les découvertes**



Dans un espace naturel (avec un point d'eau : mare, rivière...) qui aura été convenu entre l'enseignant et l'animateur, les élèves sont invités à aider **Patouille, la grenouille** à retrouver ses sens.

Par groupes, ils vont vivre **5 activités sensorielles**, chercher des éléments naturels, verbaliser leurs découvertes et compléter un portrait de leur grenouille à rapporter en classe.



- **Lieu : Sur un parcours proche de l'école et d'un milieu humide ou sur les bords de Logne à Corcoué-sur-Logne.**
- **Durée : 2h**





## Bon voyage, petite goutte

Les élèves sont amenés à s'interroger sur les propriétés de l'eau (couleur, odeur, goût) et ses changements d'état (solide, liquide, vapeur) par différents ateliers sensoriels.



- Découvrir les différentes caractéristiques de l'eau par une approche sensorielle.
- Aborder la notion de changement d'état de l'eau (évaporation).



**Introduction** : Lecture d'une histoire.

Les élèves sont répartis en 4 groupes pour vivre **4 ateliers** :

- toucher l'eau solide et liquide
- sentir et goûter différentes sortes d'eau
- observer son évaporation
- l'écouter ...



- **Lieu** : Classe
- **Durée** : 1h



3

# Les p'tits ateliers de la Maison de l'Eau et des Paysages

Découverte de la Maison de l'Eau et des Paysages à travers des activités sensorielles pour mettre en évidence les différents usages de l'eau, naturelle et domestique.



- Utiliser ses sens (toucher, ouïe, vue)
- Prendre conscience de la diversité des usages de l'eau
- Verbaliser les découvertes



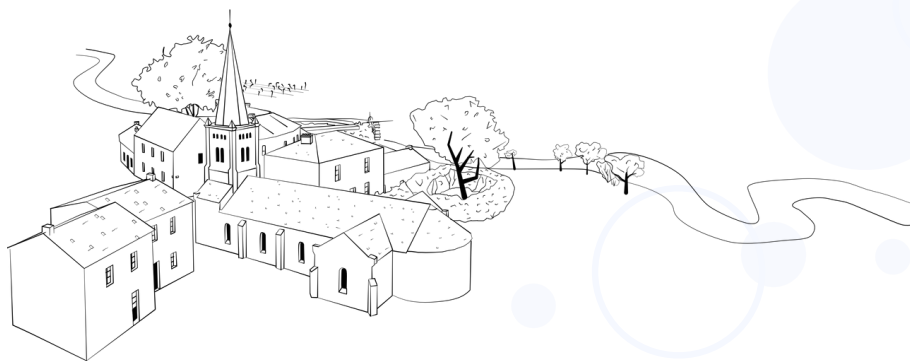
Les élèves, répartis en 5 groupes, vivent **5 ateliers** thématiques et sensoriels :

- l'eau et les animaux,
- l'eau et les plantes,
- les usages domestiques de l'eau,
- la vie dans l'eau et la force de l'eau.

Les adultes encadrants disposent de consignes simples et claires pour mener les ateliers et permettre aux enfants en situation d'exprimer leurs découvertes.



- **Lieu** : Maison de l'Eau et des Paysages à Corcoué-sur-Logne
- **Durée** : 1h30





## H2O, l'histoire d'une goutte

Dans les nuages, les rivières, l'océan, sous forme liquide ou de vapeur, c'est toujours la même eau qui circule sur la planète. Un conte entrecoupé d'expériences permet aux élèves d'alterner entre l'imaginaire et le scientifique pour mieux comprendre le cycle de l'eau naturelle.



- **Comprendre les changements d'état de l'eau sur la planète**
- **S'interroger sur l'omniprésence de l'eau (océans, nuages, végétation, corps humain..)**
- **Prendre conscience de la notion de cycle**

**Récit** du Voyage de Perle d'eau avec des pauses qui laissent la place à l'**expérimentation** :

- Manipulation et observation sur l'évaporation et la formation des **nuages**.
- Réalisation d'une expérience sur l'évaporation de l'eau contenue dans les végétaux et reconstitution d'un sol et d'une mini **nappe souterraine**.

Ces expériences seront suivies d'une **synthèse** au tableau.



- **Lieu : Classe**
- **Durée : 3h**





## D'où vient l'eau du robinet ?

Les élèves sont amenés à se poser des questions, à émettre des hypothèses, à faire des essais pour découvrir les principales étapes du cycle de l'eau domestique.



- **Se questionner sur l'origine de l'eau du robinet**
- **Se familiariser à la démarche scientifique**
- **Mettre en application ses hypothèses**



Sur le site de la Maison de l'eau et des Paysages, les élèves, répartis en 3 groupes, ont pour « mission » d'apporter l'eau potable aux maisons.

Après avoir exprimé leurs représentations et les hypothèses, l'ensemble du cycle domestique est réalisé par les élèves. Ils installent tuyaux, château d'eau, égouts... et l'eau circule réellement dans le circuit.



- **Lieu : Maison de l'Eau et des Paysages**
- **Durée : 2h**





## La rivière dans tous les sens

Au cours d'une balade qui suit le cours de la rivière, les élèves vivent des activités sensorielles pour mieux connaître leur environnement : Ripsisylve, indices de présence animale...



- **Utiliser ses sens (toucher, odorat, ouïe, vue)**
- **Avoir un contact direct avec les éléments de l'environnement**
- **Se questionner sur les éléments du paysage**
- **Mieux connaître son environnement quotidien**



Le contenu de l'animation varie en fonction des potentialités du site sur lequel elle se déroule.

En s'adaptant au lieu, l'animateur alterne les déplacements qui favorisent la découverte individuelle et le plaisir de la promenade.

Les temps d'activités ludiques ou cognitives favorisent l'appropriation de connaissances.



- **Lieu : Chemin en bord de rivière**
- **Durée : 2h30**





La réalisation d'une maquette permet d'appréhender la notion de bassin-versant. Cette base de travail est ensuite un bon moyen pour comprendre les liens entre la rivière et les activités humaines.



- Ressentir et comprendre la notion de bassin-versant
- Travailler en groupe et respecter le point de vue de chacun
- Découvrir le bassin-versant local en visualisant le chemin de l'eau dans le paysage
- Apprendre du vocabulaire lié à l'eau

Par groupe, les élèves **créent les maquettes** de paysages (cultures, constructions humaines, relief, nature, rivière).

Ils **présentent** leurs productions. L'animateur les assemble pour former un bassin-versant.

Des **échanges** sont alors suscités pour apporter du vocabulaire et favoriser le questionnement ou le débat.

La séance se termine par un **travail sur carte** pour connaître la situation géographique et hydrographique locale.



- Lieu : Classe
- Durée : 3h





# Eau potable, eau usée

Outils Ricochets

La réalisation d'une maquette éphémère permet de mieux connaître son paysage local en associant éléments naturels, constructions humaines et circuit de l'eau domestique.



- **Se questionner sur l'origine de l'eau du robinet**
- **Travailler en groupe et respecter le point de vue de chacun**
- **Connaitre et comprendre les étapes du cycle de l'eau domestique**
- **Comprendre l'impact des eaux usées domestiques sur l'environnement**

Par groupes, les élèves créent les maquettes de paysages (cultures, constructions humaines, relief, nature, rivière...).

Ils expriment et argumentent les représentations qu'ils ont de l'origine de l'eau potable et de l'exutoire des eaux usées sur leur maquette.

Grâce à l'ensemble des présentations, une synthèse est mise en place et chaque groupe corrige sa maquette.



- **Lieu : Classe**
- **Durée : 3h**





# Les ateliers de la consommation de l'eau

Au travers d'expériences et de manipulations concrètes, les élèves sont amenés à réfléchir sur les usages de l'eau au quotidien.



- **Se questionner sur les usages de l'eau au quotidien**
- **Constater que le nettoyage de l'eau est difficile à réaliser**
- **Concrétiser les notions de quantité d'eau**
- **Comprendre l'intérêt d'économiser l'eau**



En amont de l'animation, les élèves reçoivent une enquête à réaliser chez eux pour calculer la quantité d'eau utilisée en 24h.

Un jeu, en groupe-classe, permet d'aider les élèves à prendre conscience de la répartition de l'eau sur la planète.

Puis, 5 ateliers tournants permettent de mettre en commun les enquêtes, de goûter l'eau, de nettoyer l'eau et de mener des investigations sur les réseaux d'eau dans l'école.



- **Lieu : Classe**
- **Durée : 3h**



## Bilan de santé de la rivière

Au travers d'expériences et enquêtes sur le terrain, les élèves jouent le rôle de techniciens. Ils mesurent, analysent et décrivent la rivière dans une démarche scientifique.



- Décrire la rivière selon différents paramètres
- Découvrir des outils de mesure
- Prendre conscience de la diversité des paramètres à prendre en compte pour connaître l'état de l'eau d'une rivière



Après avoir donné les **consignes de sécurité** et de déroulement, l'animateur amène les **5 groupes** d'élèves sur les ateliers installés en bord de rivière : les élèves suivent les protocoles et notent leurs résultats sur une fiche de synthèse.

Sont abordées les notions de : biodiversité aquatique, turbidité, taux de nitrate, pH, végétation, température, vitesse du courant...

Les élèves tournent sur les ateliers et une **synthèse collective** permet de conclure sur l'état de santé de la rivière.



- Lieu : Bord d'une rivière
- Durée : 2h30



## Prélèvement dans le milieu

Les milieux aquatiques abritent une faune et une flore souvent méconnues. La biodiversité qui s'y développe est un bon moyen d'appréhender la connaissance du monde vivant. Le contenu de l'animation peut varier en fonction du niveau des élèves et du projet éducatif.



- **Approcher un milieu naturel (rivière ou mare)**
- **Se sentir en sécurité et respecter le milieu**
- **Découvrir des êtres vivants dans l'eau**
- **Observer les spécificités des animaux, les identifier.**



Après une phase d'observation du site, puis d'expression des représentations, les élèves sont répartis en groupes et reçoivent des consignes précises pour effectuer le prélèvement.

Un temps d'observation de la récolte leur permet de découvrir les animaux aquatiques.

L'animateur s'appuie sur les questionnements des élèves pour apporter des informations anecdotiques et/ou scientifiques.

La remise à l'eau fait partie intégrante de l'activité.



- **Lieu : Bord d'une rivière ou d'une mare**
- **Durée : 2h**



*A partir du cycle 2, ce premier temps de sensibilisation en contact direct avec le milieu peut être suivi d'une étude plus poussée : identification, croquis des animaux, études des chaînes alimentaires, réalisation d'un herbier, d'un aquarium...*



## Observation des prélèvements

Etude plus poussée des prélèvements réalisés pour une meilleure connaissance de la faune aquatique (anatomie, rôle, alimentation, respiration, relations d'interdépendance).



- **Bien observer les animaux prélevés**
- **Garder une trace personnelle des prélèvements**
- **Découvrir une méthode d'identification et de recherche documentaire**
- **Mettre en évidence les chaînes alimentaires**

En salle, les élèves reçoivent un **carnet personnel** sur lequel ils vont s'initier au dessin naturaliste en observant les animaux prélevés lors de leur récolte.

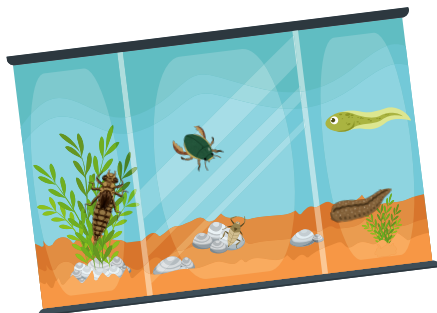


Des **clefs d'identification** adaptées leur permettent de nommer leur animal.

En fonction du niveau, les investigations seront plus ou moins poussées (anecdotes, chaînes alimentaires, mise en place d'un **aquarium** temporaire...)



- **Lieu : Classe**
- **Durée : 2h**





## Visite d'une station d'épuration physico-chimique

La visite d'une installation technique permet de visualiser en réalité les étapes de l'épuration de l'eau. Cependant, le vocabulaire trop technique ou les limitations d'accès en raison de règles de sécurité peuvent limiter l'intérêt pédagogique. C'est pourquoi, le CPIE propose un déroulement adapté.



- Comprendre le rôle d'une station d'épuration
- Prendre conscience de l'impact des rejets d'eaux usées sur la rivière
- Connaître les principales étapes de l'épuration des eaux usées



En demi-groupe :

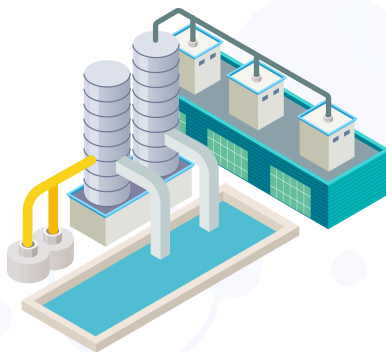
**Visite du site** en compagnie d'élus ou techniciens de la station.

Des **expériences** simples sont menées par le CPIE.

Une **inversion** des groupes est prévue pour ensuite élaborer une synthèse collective.



- **Lieu** : Station d'épuration de la commune
- **Durée** : 2h



## Visite d'une station d'épuration en phyto-épuration

La commune de Corcoué-sur-Logne a fait le choix d'une épuration des eaux usées par des plantes. Le site est conçu pour être visité accompagné d'un animateur.



- Comprendre le rôle d'une station d'épuration
- Appréhender la notion de pollution organique
- Découvrir les mécanismes naturels de l'épuration
- Se questionner sur les avantages et les inconvénients d'un tel système

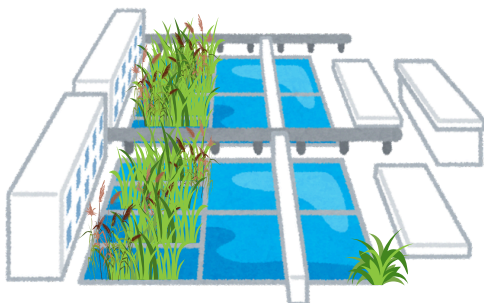


Cheminement ponctué de panneaux pédagogiques et de petites activités :

- Les polluants des eaux usées par photolangage.
- Expérience de filtration par le sable.
- Rôle du roseau et fonctionnement "théâtralisé" d'une plante.



- Lieu : Station d'épuration en phytoépuration de Corcoué-sur-Logne
- Durée : 2h



## Jeu de rôle sur la gestion de l'eau

La mise en pratique d'un schéma théorique sur le cycle de l'eau domestique permet à la fois d'évaluer les savoirs et de révéler aux élèves que la réussite d'un aménagement humain dépend non seulement de savoirs et savoir-faire, mais également de savoir-être.



- Reconstituer le cycle de l'eau domestique
- Faire des choix efficaces à la fois en terme technique, social et environnemental
- Faire ressentir la complexité de la gestion de la cité (écoute, démocratie, despotisme...)
- Comprendre l'intérêt de la coopération

Les élèves sont mis en **situation d'élus** en charge de l'alimentation en eau potable et de la bonne gestion des eaux usées.

Ils disposent d'un **budget** pour acquérir à bon escient du matériel (tuyaux, château d'eau, station d'épuration...) qu'ils installent eux-mêmes.

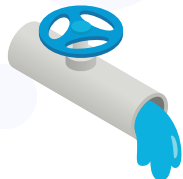
Une **réunion** de bassin-versant permet la régulation du jeu.

L'eau est **mise en circulation**, ce qui permet d'expliquer, de critiquer, de proposer des améliorations.

L'approche est globale et cherche à souligner le caractère écocitoyen de la gestion de l'eau.



- **Lieu : Maison de l'Eau et des Paysages à Corcoué-sur-Logne**
- **Durée : 2h30**





Le Centre d'Animation en Pays de Logne, labellisé **Centre Permanent d'Initiatives pour l'Environnement (CPIE)** Logne et Grand-Lieu est une association loi 1901 née en 1978 qui mène et soutient les projets environnementaux de son territoire.

Depuis plus de 40 ans, le CPIE accompagne, conseille, sensibilise et informe les citoyens et les acteurs publics et privés pour que les questions environnementales soient prises en compte dans les décisions, les projets et les comportements des organisations et des personnes.

Grâce à l'équipe de salariés, d'administrateurs, de bénévoles et aux nombreux partenariats que nous tissons, nos projets sont co-construits et partagés.

Centre d'Animation en Pays de Logne  
8 rue Sainte Radegonde  
44650 Corcoué-sur-Logne  
02 40 05 92 31  
accueil@cpie-logne-et-grandlieu.org  
www.cpie-logne-et-grandlieu.org

