



## Description des thèmes à la journée ou demi-journée.

Nous vous proposons de faire découvrir par le biais de jeux ludiques et sensorielles, les différents sujets que composent le thème ou les thèmes choisis.

Nous pouvons l'aborder en classe entière en visite animée (visite apprenante) ou en demi-classe : alternance avec le temps pour nourrir les animaux ou encore en jeu de pistes (des groupes parent/ enfants) puis un temps pour rentrer en contact des animaux en autonomie.

Pour 2 h de présence, il convient de choisir un thème. En complément de ce thème, il est prévu un temps pour découvrir, nourrir et caresser les animaux en autonomie. Merci de préciser si vous souhaitez aborder le thème en visite apprenante ou en jeux de pistes.

A la journée, il vous est proposé de choisir 2 thèmes ou 1 thème et un atelier cuisine ou créatif. Il y a forcément un temps pour découvrir, nourrir et caresser les animaux en autonomie.

La répartition est sensiblement de 2 h / thème, 1 h d'atelier ou jeu de pistes et 1 h pour rentrer en contact avec les animaux.

Il vous est possible de piocher des animations dans différents thèmes pour avoir une animation à la carte.

### Animaux présents au camélus :

Originaire d'Afrique : autruche, watusi, pintade, chèvre naine

D'Asie : Chameau, buffle, yack, paon bleu, paon blanc, cochon vietnamien,

D'Australie : Wallaby, perruche, émeu,

D'Amérique : nandou, cochon d'inde, dindon, lama, alpagas, bernache du Canada

D'Europe : Baudet du Poitou, vache Highland, mouton jacob, mouton Racka, daims, âne, poules, cochon laineux, lapins, chèvre du Rôve

### Liste des thèmes et ateliers

<i>Thème le monde du vivant : visite apprenante</i>		
<i>cycle</i>	<i>Description des animations en classe entière ou en demi-classe (au choix de l'enseignant)</i>	
1.2	Identifier chaque animal, ( ou un animal en particulier à la demande) nom du mâle, femelle, petit	
1.2.	Classer animal / plumes à poils	
1.2.	Classer l'animal / petit dans le ventre ou dans l'œuf	
1.2.	Classer l'animal / nombre de pattes	
1.2.	Ecouter les cris des animaux et les reconnaître.	

<i>Thème découverte des animaux : visite apprenante</i>		
<i>cycle</i>	<i>Description des animations en classe entière ou en demi-classe (au choix de l'enseignant)</i>	
2.3	Observation morphologique de l'animal, les becs, des pattes, des couleurs et classification.	
2.3.	Différenciation / l'apparence des animaux et identification	
2.3.	Pourquoi les oiseaux ont des plumes	
2.3	Les modes de déplacement	
2.3	Les différents œufs, notion de taille, de poids, la couvaison et l'éclosion	
3	Reproduction ovipare, vivipare. L'embryon	
2.3	Régime alimentaire	
3	Localisation géographique de chaque espèce	

<b>Thème autruche /l'Afrique : visite apprenante ou jeux de pistes</b>		
<i>cycle</i>	<i>Description des animations</i>	<i>Durée</i>
1.2.3	Présentation morphologique de l'autruche (pattes, bec, yeux, la différence de couleur)	10 mn
1.2.3	L'habitat de l'autruche (savane, sable, désert)	15 mn
1.2.3	Comparaison de l'œuf d'autruche et d'un œuf de poule : taille, poids, épaisseur de coquille	15 mn
1.2.3	La couvaison de l'œuf d'autruche, l'éclosion ? nid (ovipare)	15 mn
1.2.3	Les amis et prédateurs de l'autruche (carnivores, herbivores, omnivore) et mode de déplacement (chasse en meute, utilisation des serres, .....	15 mn
1.2.3	La couvaison de l'œuf d'autruche, l'éclosion ? nid (ovipare)	15 mn
1.2.3	Les amis et prédateurs de l'autruche (carnivores, herbivores, omnivore) et mode de déplacement (chasse en meute, utilisation des serres, .....	15 mn
1.2.3	L'autruche est un oiseau coureur. Pourquoi ? les autres oiseaux de la même famille (ratite). Localisation géographique	10 mn
2.3	A quoi lui sert sa plume ? perméable, camouflage. Comparaison avec une plume d'un autre oiseau	10 mn
1.2.3	Un temps pour donner à manger aux autruches (avec des seaux)	10 mn
2.3	Les produits issus de l'autruche cuir, plumes...	10 mn
3	Les croyances à travers les œufs, les plumes ...	10 mn
3	Ancêtres de l'autruche au temps des dinosaures, l'évolution des continents	10 mn

<b>Thème Océanie, Amérique ou Asie visite apprenante</b>		
<i>Cycle</i>	<i>Description du thème</i>	<i>Durée de l'activité</i>
1.2.3	Présentation d'un animal qui habite le continent choisi (morphologie)	10 mn
2.3	Son habitat	15 mn
2.3	Ses amis et prédateurs, chaîne alimentaire, moyen de se défendre	15 mn
1.2.3	Sa reproduction (couvaison ou gestation)	10 mn
2.3	A quoi lui servent ses plumes ou ses poils	10 mn
1.2.3	Fabrication de pain du continent choisi	1 h
2.3	Fabrication de pain du continent choisi, la germination, fabrication de farine, dégustation de différents pains	1 H 45

<b>Thème du grain au pain visite apprenante de 2 h</b>		
<i>Cycle</i>	<i>Description du thème</i>	
1.2.3	Observer le grain, sa forme, sa couleur, sa consistance	
1,2,3	Observation de la germination, explication simple du processus	
1,2,3	Broyage des grains à l'aide de moulin, tamiser la farine. Farine blanche, farine complète	
1.2.3	Les différentes parties du grain	
1,2,3	Fabrication par chaque enfant de sa faluche ou son pain. ( pain africain, asiatique, américain) à préciser lors de la réservation) Nommer les différentes étapes de la fabrication du pain. Chaque enfant repart avec son pain dans un sac annoté de son prénom.	
2.3	Qu'est ce qu'une céréale ?	
2,3	Le cycle végétatif du blé / saisons. Les besoins de la plante ( eau, lumière ...)	
1,2,3	Observer les machines agricoles et monter sur le tracteur	
1,2,3	Dégustation de différents pains	
1,2,3	Allez voir un champ de blé pour se rendre compte du stade de croissance de la plante , de la taille d'un champ ( lecture de paysage)	

<b>Thème oiseaux : jeux de pistes</b>		
<i>Cycle</i>	<i>Description des animations</i>	<i>Durée</i>
2,3	L'habitat de l'oiseau (autruche, émeu, nandou, dindon, oie ....) nomade migrateur ...	30 à 45 mn
2,3	Morphologie (bréchet chez l'un, le sternum chez l'autre. Comparaison / pied humain	10 mn
2,3	Chaque oiseau pond son œuf - le plus petit, le plus gros au monde	5 mn
2,3	Comment l'oiseau fabrique-t-il un œuf ?	5 mn
2,3	L'éclosion de poussins (couveuse dans laquelle il y a des œufs prêts à éclore)	20 mn
2,3	Jeu des nids	20 mn
2,3	Jeu plumes ou poils	5 mn
2,3	Jeu des cris des oiseaux	10 mn
2,3	Jeu des pattes - palmipèdes, percheurs, coureurs ...	10 mn
2,3	Jeu des becs - régime alimentaire (différentes pinces)	5 mn
2,3	Jeu des plumes - identification, camouflage, vol ou chateur, huile/ plume	10 mn
2,3	la plume à travers les siècles	10 mn




## Thème les abeilles : jeux de pistes

1,2,3	Présentation de l'insecte, ses caractéristiques	
1,2,3	Les différents stades de cet insecte - jeu à remettre dans l'ordre	
1,2,3	Visite de la ruche reconstituée	
1,2,3	Moyen de communication de l'abeille	
1,2,3	Organisation sociale de l'abeille	
1,2,3	Jeu de rôle pour comprendre la pollinisation	
1,2,3	Amis et prédateurs de l'abeille	
1,2,3	Découverte avec nos sens des produits de la ruche (dégustation de miel)	
2,3	Fabrication d'un hôtel à pince oreille	

## Thème La biodiversité : jeux de pistes

3	Nous avons dans notre région beaucoup d'espèces très intéressantes qui sont malheureusement en train de disparaître... Jeu pour retrouver le nom de l'animal, l'identifier et trouver la façon de le sauver !	
3	Ghyvelde a une faune et une flore riche grâce à la diversité de ses milieux (dunes, waterings, champs ...) La maquette interactive permet de comprendre les répercussions des actions de l'homme sur la faune et la flore de Ghyvelde. A tour de rôle, les groupes d'enfants interviendront sur la maquette. Les uns, les autres feront donc évoluer les paysages et la diversité de la faune. A chaque fois qu'ils se présentent de la maquette, un temps d'observation permet de juger des actions des groupes précédents, de leur conséquence. Dirigé par notre animatrice, ils proposeront une intervention qui peut améliorer les conditions de vie du milieu. Entre deux interventions sur la maquette, le groupe est amené à faire des jeux pour mettre en avant ce qui peut mettre en péril ce fragile équilibre. (Déchets, déforestation, ...)	
	<b>Les animaux : jeux de pistes</b>	
cycle	Animations en groupe de quelques enfants encadrés d'un parent. Les Jeux tournent dans les différents groupes.	
1.2	Animaux 2 D / 3 D à associer	
1.2.3	Memory des animaux et ce qu'ils mangent	
2.3	Jeu des habitats	
1.2.	Jeu des milieux de vie	
2.3	M'as-tu vu ? Camouflage	
1.2.3	Loto des familles	
2.3	L'intrus	
3	Phrases codées	
1.2.3	Qui est dans le sac	
3	Tangram	
3	Rébus	
2.3	Jeu des tailles	
1.2.	Ecouter les cris des animaux et les reconnaître.	

## Listes des ateliers du camélus, chaque enfant repart avec SA création

	Goûter pour les oiseaux	
	L'art avec les feuilles	
	Nichoir décoré en déco stick	

		Hôtel à pince-oreille	
		Mosaïque en coquille d'œuf ou en graines	
		Le vase déco nature (coquilles ou feuilles)	
		Fabrication de perle pour collier style « africain »	
		Masques « animaux » décorés avec les éléments naturels de la ferme (plumes, graines, poils ...)	
		Collage de graines pour mettre en couleur un dessin	
		Animaux en argile	
		Fabrication de faluche ou pain africain, australien, d'Asie ou d'Amérique (à préciser)	
		Fabrication de Folard, spécialité locale	
		Gâteaux animaux	
		Le squelette des animaux	
		L'atelier soigneur (Brosser l'âne, ramener du bétail au poule, faire la pâté pour les cochons, ramener du foin ...)	