

# LIVRET DE L'ANIMATEUR

**4 SÉANCES D'ACTIVITÉS  
POUR DÉCOUVRIR PAR L'EXPÉRIENCE !**



## QUI SOMMES-NOUS ?



HAUT-DOUBS

### **CPIE du Haut-Doubs**

8 rue Charles le Téméraire 25560 La Rivière-Drugeon  
contact@cpiehautdoub.org | Tél. 03 81 49 82 99  
www.cpiehautdoub.org

### **CPIE du Haut-Jura, Atelier de l'environnement**

1 grande rue 39170 Coteaux-du-Lizon  
s.maire@cpie-haut-jura.org | Tél. 03 84 42 88 53  
www.cpie-haut-jura.org



HAUT-JURA

Atelier de l'environnement

Les CPIE du Haut-Doubs et du Haut-Jura, associations d'éducation à l'environnement, ont pour vocation d'agir en vue d'une plus grande prise en compte de l'environnement et d'une meilleure relation entre l'humain, la nature, la culture et la société. Leur finalité est donc principalement éducative.

## QUI À FINANÇÉ ?

Cette mallette a été réalisée par les CPIE du Haut-Doubs et du Haut-Jura, en partenariat avec le Service Départemental Jeunesse et Sport (SDJ) du Jura et du Doubs, et avec le soutien financier de l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires (ANCT).



Opération soutenue par l'État

FOND NATIONAL  
D'AMÉNAGEMENT  
ET DE DÉVELOPPEMENT  
DU TERRITOIRE



**Massif  
du Jura**

Commissariat  
à l'aménagement



# LA MALLETTE DES EXPÉRIENCES



## KÉSAKO ?

**La mallette à expérience** est un outil pédagogique mis à disposition des **accueils de loisirs du département**.

Son objectif est de **faciliter l'animation de projets en lien avec l'environnement**.

Elle répond à la demande de diverses structures qui souhaitent **aborder des thématiques environnementales sans acquis préalables** des équipes des accueils de loisir.

La mallette est **destinée aux enfants et adolescents du CE2 à la 5e (8-13 ans)**. Les activités sont adaptables à de petits groupes d'enfants voir à un enfant seul.

## COMMENT ÇA MARCHE ?

À partir de janvier 2025, la mallette sera disponible en prêt gratuit pour l'ensemble des accueils de loisirs, centres ados du Doubs et du Jura, ainsi que pour toute structure intéressée. Le prêt s'accompagnera d'une convention bipartite et d'une caution.

Sur demande, une formation d'une demi-journée, animée par un éducateur à l'environnement, permettra aux équipes de se familiariser avec les thématiques abordées et les outils contenus dans la mallette.

## QUE CONTIENT-ELLE ?

Tout ce qu'il faut pour préparer et encadrer les activités, à savoir :

- **1 livret de l'animateur**, contenant les déroulés de chaque séance, la liste du matériel nécessaire, des conseils sur la réalisation des activités et des ressources complémentaires pour aller plus loin sur la thématique de chaque séance.
- **4 livrets du participant**, contenant les fiches de réalisation des activités et des explications sur le résultat observé.

**La mallette propose** 4 thématiques. Chacune d'elles est réalisable en 1/2 demi-journée.

Pour chaque séance, l'objectif est de réaliser quelques expériences simples en autonomie permettant aux enfants **d'appréhender une démarche scientifique** et d'apprendre en s'amusant.

L'animateur sera là pour amener des compléments de connaissances ainsi que pour participer aux activités les plus difficiles. **Aucune connaissance n'est nécessaire**, seulement les documents fournis et un peu de curiosité !

- **1 pochette du peintre**, contenant toutes les fiches nécessaires à la préparation de la peinture végétale.
- **Le matériel** nécessaire à la réalisation des expériences, en dehors de celui qui est facile à trouver dans le placard ou à ajouter dans la liste de courses.

Les livrets et la pochette du peintre sont également disponibles en version numérique sur la clé USB fournie avec mallette. Il est possible d'en imprimer les contenus et de les réutiliser après la restitution de la mallette, à condition de ne pas les modifier, d'en attribuer la paternité aux CPIE du Haut-Doubs et du Haut-Jura et d'en faire une utilisation non commerciale.

**Avant de restituer la mallette**, merci de vous assurer que l'ensemble du matériel, y compris la clé USB, y a bien été remplacé.

Le CPIE vérifie systématiquement le contenu avant et après chaque prêt. Nous réapprovision-nous les consommables.

# LE LIVRET DE L'ANIMATEUR

Ce livret n'est pas conçu pour permettre la réalisation directe des expériences. Il sert avant tout de **guide à l'animateur pour préparer ses séances** : il l'aide à mettre en place le matériel nécessaire et à choisir les activités en fonction de l'âge et du nombre de participants. Il indique également les **activités nécessitant la présence active de l'animateur**, notamment celles impliquant l'utilisation de couteaux ou de plaques de cuisson.

En complément des tableaux récapitulatifs des séances et de la liste du matériel, le livret propose des **fiches d'aide aux activités**. Celles-ci ne détaillent pas toutes les étapes, mais offrent **des conseils pratiques et des informations supplémentaires pour accompagner les participants** avant et après l'activité.

Chaque séance se termine par une fiche « Pour aller plus loin », qui suggère des prolongements : activités complémentaires, lectures ou ressources en ligne. Tous les liens ont été raccourcis via le service non marchand [s.42l.fr](https://s.42l.fr) pour faciliter leur saisie au clavier. Ils sont également accessibles directement depuis la version PDF du livret, disponible sur la clé USB.

## LES LIVRETS DES PARTICIPANTS

Au nombre de 4, ces livrets sont destinés aux participants. **Pour les enfants de 8 à 10 ans, leur utilisation doit être encadrée par un animateur. À partir de 10 ans, ils peuvent être utilisés de manière autonome, à condition que les activités impliquant l'usage de matériel potentiellement dangereux aient été identifiées et expliquées au préalable.**

Chaque livret regroupe l'ensemble des séances, accompagnées de fiches de conception détaillant les étapes de chaque activité. On distingue **deux types de fiches** :

### 1. La Petite Démo

**Cette fiche propose une expérience simple visant à répondre à une question.** Elle invite les participants à formuler des hypothèses, réaliser des observations, puis faire le lien entre le phénomène observé et le fonctionnement des écosystèmes (par exemple, relier le déplacement de gouttes de colorant dans une bassine à celui des courants marins).

Au verso, deux rubriques complètent l'activité :

- **“Que s'est-il passé ?”** : un résumé du résultat attendu, permettant au participant de vérifier ses observations ;
- **“L'œil du scientifique”** : une explication vulgarisée du phénomène observé.

Ensemble, ces éléments permettent de répondre clairement à la question posée en début d'expérience.

### 2. La Fiche du Bricoleur

**Elle fournit les instructions pour fabriquer un objet.** Cette activité prolonge les notions abordées dans les expériences et apporte une dimension ludique : les objets réalisés peuvent être réutilisés lors de jeux ou de sorties.

Au verso, la rubrique **“Le pourquoi du comment”** aide le participant à comprendre :

- le fonctionnement de ce qu'il a fabriqué, et les observations qu'il pourra en tirer ;
- la finalité de l'objet, et les informations qu'il permet de découvrir.

Certaines fiches se terminent par un encart **“À toi de jouer !”**, qui propose un petit défi à relever pour approfondir l'expérience ou améliorer l'objet construit.

# SÉANCE 1

## L'EAU



ACTIVITÉ	TYPE D'ACTIVITÉ	OBJECTIF PÉDAGOGIQUE	DURÉE	NOMBRE MINIMUM DE PARTICIPANTS	AUTONOMIE
D'où vient notre eau ?	Expérience	Comprendre les phénomènes à l'origine de la circulation de l'eau sur Terre	10 min (+ 1h d'attente)	1	Oui
Pourquoi faut-il arroser les plantes ?	Expérience	Comprendre que les plantes stockent et rejettent de l'eau dans l'atmosphère	10 min (+1h d'attente)	1	Oui
Par où passe l'eau des sources ?	Expérience	Comprendre comment l'eau s'infiltré et circule	15 min	2	Oui
Les glaciers vont-ils nous noyer ?	Expérience	Comprendre la différence d'impact entre la fonte des glaciers et celle de la banquise	15 min	1	Oui
La Tornade	Grand jeu	Synthétiser et réutiliser toutes les connaissances transmises dans la séance	1h	4	Non

# SÉANCE 1

## L'EAU



### LISTE DE MATÉRIEL

#### Dans la mallette...



- Une passoire
- La boîte de matériel de La tornade
- Feuille cycle de l'eau
- Sous verres en plastique

#### Dans le placard...

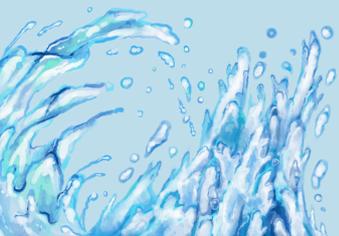


- 3 gobelets en plastique transparents (écocup)
- De quoi chronométrer
- 3 verres en verre
- Un moule à glaçons
- Scotch
- Feutre effaçable
- Sel

#### Dans la liste de courses...



- Un sachet congélation



# FICHE ACTIVITÉ

## D'OÙ VIENT NOTRE EAU ?



Durée: 10 min (+1h d'attente)



Matériel: 1 sachet congélation



Seul ou en groupe (autonomie possible)

### OBJECTIF



Comprendre les phénomènes à l'origine de la circulation de l'eau sur Terre

## DÉROULEMENT

- 1 Interroger les participants sur l'eau : ses états, sa couleur, son goût, les milieux naturels où l'on peut la trouver.
- 2 Les participants lancent l'expérience qui leur permettra de comprendre le chemin parcouru par l'eau sur terre.
- 3 Ils émettent des hypothèses sur le déroulé des événements à venir, en l'écrivant ou le dessinant sur une feuille. Les hypothèses sont individuelles ou collectives.
- 4 Ils laissent reposer l'expérience et y reviendront plus tard.
- 5 Ils retournent voir l'expérience 30 min à 1 heure plus tard et observent ce qu'il s'est passé.

## DÉFINITIONS

L'évaporation : La transformation de l'eau liquide en vapeur sous l'effet de la chaleur.

La condensation : C'est la transformation de la vapeur d'eau en gouttelettes d'eau liquide causée par le froid (ici atmosphérique).

La précipitation : Les gouttes d'eau se regroupent entre elles dans le nuage. Quand elles deviennent trop lourdes, elles tombent.

## CONCLUSION / CONSEILS



Cette expérience relativement simple est l'occasion d'approcher pour la première fois la réalisation et la vérification d'hypothèses.

S'il n'y a pas de soleil, l'évaporation et la condensation peuvent être montrées par d'autres moyens, par exemple avec une casserole d'eau recouverte d'un couvercle transparent que l'on met sur une plaque de cuisson. On peut aussi remplacer le soleil par une lampe chauffante.