

INSECTES & CIE

ATELIER PÉDAGOGIQUE

Public : Cycle 3

Durée : 1h30

Tarif : 5€ / élève

Nombre d'élèves maximum : 30

NOS OBJECTIFS EN LIEN AVEC LE SOCLE COMMUN

Identifier les insectes et reconnaître les principaux ordres

Sciences et technologie

Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent

Acquisition de méthodes d'identification

La place et les rôles de la microfaune

Comprendre leur mode de vie et leur utilité

Sciences et technologie

Les notions de chaînes et de réseaux alimentaires

L'importance de la biodiversité

Utiliser la logique pour en déduire leurs comportements

Sciences et technologie

La place et les rôles de la microfaune

Connaître les insectes spécifiques aux terrains calcaires comme Solutré

Sciences et technologie

Les êtres vivants dans leur environnement

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

L'animation débute par une introduction sur le monde des insectes, et sur la microfaune spécifique au site de Solutré. Les enfants sont ensuite répartis en groupes de travail pour effectuer quatre ateliers.

1- Atelier fabrication d'un piège à insecte

Chaque élève réalise son propre piège à insectes. Après avoir appris les techniques de capture douce à l'aide d'outils (pièges à insecte, filets fauchoirs, parapluies japonais) il part à la chasse.

2- Atelier observation du monde microscopique

Une fois capturés, les insectes vont être observés sous toutes leurs coutures à l'aide de loupe binoculaire.

3- Atelier clé de détermination de la microfaune de Solutré

4- Jeux autour de l'identification des insectes

Comment reconnaître ces petites bêtes ? A travers des clés de détermination, les élèves vont pouvoir identifier chaque partie du corps de ces animaux : pièces buccales pour connaître leur régime alimentaire, les pattes et les ailes pour identifier leur mode de déplacement

Ce que l'élève remporte : un piège à insecte

INFORMATIONS PRATIQUES

Matériel à disposition : loupe binoculaire, boîte à récolte, matériel pour la fabrication d'un piège à insectes, boîte contenant des insectes.

- 1) Effectif maximum par activité : 1 classe (30 élèves maximum)
- 2) Nombre d'accompagnateurs obligatoires : 3 adultes pour 1 classe
Pour les groupes scolaires, il est fortement recommandé au minimum un accompagnateur pour 10 élèves (pour les classes des écoles maternelles jusqu'à la 3ème) et un pour 15 élèves au-delà de la 3ème.
- 3) Horaires habituels des activités : de 10h à 12h et de 13h30 à 15h30
- 4) Durée des activités : visites du Musée - 1h30 / ateliers - 1h30 / escapades nature - 2h
- 5) Les membres du groupe peuvent prendre leur repas à la Maison du Grand Site : dans le jardin ou dans la salle hors-sac en cas de mauvais temps.
Cette pause méridienne dure une heure au minimum afin de permettre aux médiatrices de ranger les salles d'activités et de prendre leur repas.
- 6) Le responsable du groupe est tenu de passer à l'accueil de la Maison du Grand Site à l'heure du déjeuner afin de régler la journée (par chèque ou bon d'échange).
- 7) En cas de retard non-prévu, prévenir les animatrices dès que possible au **03 85 35 83 23**. L'animation initialement prévue sera réadaptée en fonction du temps restant.
- 8) Prévoir pour les enfants une tenue adaptée aux ateliers (parfois salissants) et aux escapades (casquette, baskets, vêtements de pluie, bouteille d'eau).

RÈGLEMENT

- 1) Le responsable du groupe est tenu de rester à proximité de son groupe.
- 2) Les déchets devront être triés et déposés dans les poubelles mises à disposition.
- 3) Il est interdit de monter sur les bancs en métal ou sur les murs en pierre sèche qui sont fragiles.
- 4) Le groupe doit veiller à ne pas gêner les visiteurs présents sur le site.