

LATOUR-MARLIAC : UNE JOURNÉE PEDAGOGIQUE ET LUDIQUE



*Partenaire du Conseil Général et de l'Inspection Académique
pour la Convention Éducative*

SOMMAIRE

1. Présentation du programme général	...page 3
2. Détails du programme sections 'Maternelles'	...pages 4-5
3. Détails du programme sections 'Primaires'	...page 6
4. Consignes de sécurité	...page 7

PRÉSENTATION DU PROGRAMME GÉNÉRAL

Le programme pédagogique de Latour-Marliac est destiné à un public scolaire, essentiellement à la section primaire, soit les 6-12 ans. Son but est de mettre en valeur la richesse naturelle et l'histoire de Latour-Marliac pour faire vivre l'enseignement des sciences de vie.

(Pour les sections maternelles, se reporter pages 4-5 de ce dossier)

Latour-Marliac, 3 hectares de musée vivant. Nous voyons quotidiennement se développer une faune et une flore aquatiques, permettant une étude sur les étapes de croissance des plantes, sur le développement et la vie des espèces animales en milieu aquatique.

Adaptabilité et flexibilité aux enseignants. Chaque enseignant ayant son propre rythme de travail et ses propres méthodes d'enseignement, il faut considérer ce programme comme un ensemble d'options, adapté et adaptable, au niveau scolaire, aux attentes pédagogiques et aux disponibilités du groupe.

Des supports variés et complets pour une journée optimisée. Nous mettons à disposition dans ce dossier, et sur place, les supports qui seront utilisés et remis lors de cette journée ainsi que les consignes de sécurité et de respect. Livrets pédagogiques (niveau maternelle ou primaire) sur demande.

La Convention éducative, quoi, pour qui ?: Instituée pour compléter ou illustrer l'enseignement de certaines disciplines dispensées dans le primaire et le secondaire, la Convention éducative est une initiative originale du Conseil général et de l'Inspection académique. Dans le cadre d'un projet éducatif construit, et sur présentation de ce projet, le Conseil Général octroie des aides financières, notamment dans le domaine du transport. Latour-Marliac s'intègre principalement dans la thématique 'Culture Scientifique et éducation à l'environnement vers un développement durable (EEDD).

Au Programme :

1. Circuit pédagogique – durée : 1h30
 2. Pique-nique sur l'herbe : mise à disposition d'une aire à l'arrière de la propriété (zone couverte à disposition si intempérie)
 3. Activité - durée : 45 min à 1h30
- Tarif : 4,00€ par enfant (*nous rappelons que faisant partie de la Convention Educative, votre projet peut faire l'objet d'une subvention du Conseil Général*)

Période et nombre :

Latour-Marliac accueille des groupes scolaires en avril, mai, septembre et octobre pour un nombre maximum de 40 élèves par jour.

Nous nous tenons à votre entière disposition pour tout renseignement ou entretien éventuel.

PROGRAMME « MATERNELLES »

CIRCUIT PÉDAGOGIQUE (matinée – 1h30)

L'objectif pédagogique est de faire comprendre : la vie dans la nature –faune et flore aquatiques- ; les formes et les couleurs (fleurs et plantes) ; le respect de la nature ; le repérage dans un lieu ; différentes particularités et curiosités de ce jardin (nénuphar géant, Claude Monet...).

Déroulement : les enseignants et accompagnateurs seront guides. Les supports ayant été remis par avance, une visite guidée aura pu être mise en place et adaptée au programme. Une visite de repérage (gratuit) du corps enseignant est conseillée.

Supports : livret pédagogique (interactif et illustré, 8 pages) ; livret-guide. Le livret enfant pourra être utilisé de différentes manières : complété le long de la visite, sous forme de jeu ou course contre la montre après la visite, ou en classe...

ACTIVITÉ – CHASSE AUX TRÉSORS (30-45 minutes)

Objectif pédagogique : faire appel à l'observation, la rapidité, le respect et l'esprit d'équipe.

Déroulement : Le groupe sera divisé en (maximum) 4 équipes d' « agents secrets » en mission. Sur les 2 hectares de propriété, nous aurons placé un certain nombre d'indices permettant d'arriver au point final et de retrouver notre mascotte. Les départs se feront en différé.

L'histoire : Froggy, le bébé grenouille, se retrouve seul après que sa maman soit partie en promenade ce matin. Nos agents secrets vont-ils accepter notre mission ? aider Froggy à retrouver sa maman ! (*l'histoire pourra subir des modifications*)

Supports : les indices se présenteront sous forme de photos, questions, énigmes, faisant référence à certaines parties du jardin. Il faudra retrouver ces lieux afin d'accéder à l'indice suivant, ainsi de suite jusqu'au dernier indice. Attention : chaque indice ou support devra rester à sa place afin que les équipes suivantes puissent le découvrir.

Finalité : une fois toutes les équipes revenues, ils devront répondre à la question mystère afin de valider leur mission. Chaque participant se verra attribuer une récompense, évidemment.

OU

LE JEU « COURSE A L'IMPRESSIONNISME » (30-45 min)

L'objectif pédagogique est de : respect et esprit d'équipe, repérer et différencier les formes et couleurs

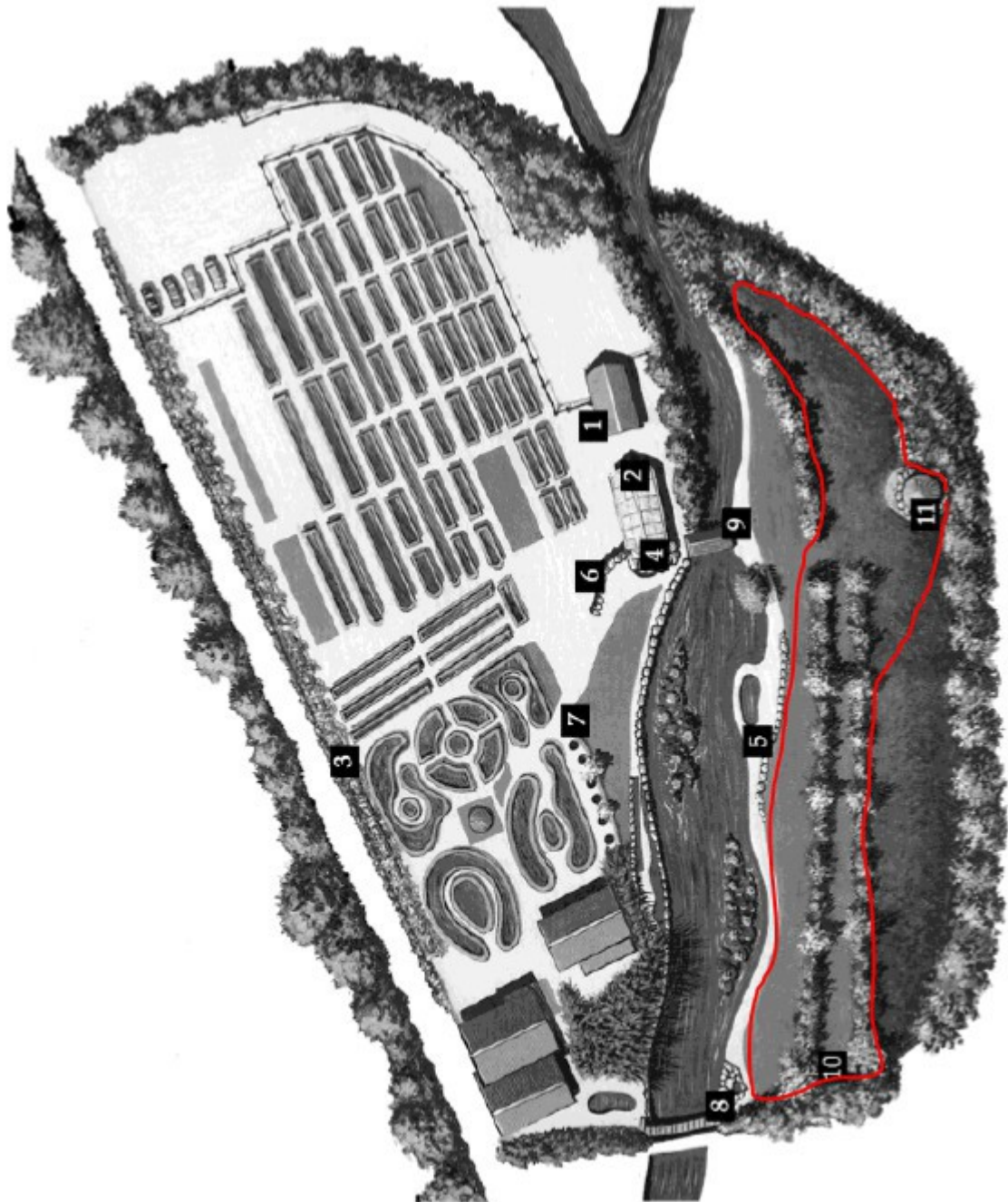
Supports : 1 plan par équipe

Déroulement :

1. Composition des équipes en fonction du nombre total du groupe
2. Recherche des fragments de puzzle puis reconstitution
3. Lorsque les équipes ont toutes trouvé, retour au point de départ pour échange sur le support artistique

PLAN ACTIVITÉ MATERNELLE

Vous trouverez ci-dessous le plan avec l'ordre des indices de la chasse au trésor (pour le corps enseignant) et en rouge la zone de recherche pour la course à l'impressionnisme.



PROGRAMME « PRIMAIRES »

CIRCUIT PÉDAGOGIQUE (matinée – 1h30)

L'objectif pédagogique est de faire comprendre : l'anatomie d'un nénuphar, de son rhizome à sa fleur ; la vie de la grenouille ; les libellules ; le nénuphar géant ; le papyrus ; Claude Monet et l'Impressionnisme ; l'histoire de Monsieur Latour-Marliac et de sa pépinière.

Déroulement : les enseignants et accompagnateurs seront guides. Les supports ayant été remis par avance, une visite guidée aura pu être mise en place et adaptée au programme. Une visite de repérage (gratuit) du corps enseignant est conseillée.

Supports : livret pédagogique (interactif et illustré) ; livret enseignant et livret-guide. Le livret enfant pourra être utilisé de différentes manières : complété le long de la visite, sous forme de jeu ou course contre la montre après la visite, ou en classe...

LE JEU « CHASSE AUX COULEURS » (30-45 min)

L'objectif pédagogique est de : observer et comprendre la biodiversité aquatique, se repérer sur un plan, organiser ses recherches, répartir les tâches au sein de l'équipe, différencier les gammes de couleurs, identifier les espèces et intégrer les noms botaniques

Supports : 1 fiche de recherche par équipe + 1 liste des nénuphars/couleurs + feutres ou gommettes pour identifier

Déroulement :

1. Composition des équipes en fonction du nombre total du groupe
 2. Exposé sur la biodiversité aquatique
- Une fiche sera remise à chacun de ses groupes, leur indiquant précisément ce qu'ils doivent chercher
3. Lorsque les équipes ont tout trouvé, retour au point de départ pour correction

ET/OU

LE JEU « COURSE A L'IMPRESSIONNISME » (30-45 min)

L'objectif pédagogique est de : se repérer sur un plan, organiser ses recherches, respect et esprit d'équipe, observer une œuvre d'art

Supports : 1 plan par équipe

Déroulement :

1. Composition des équipes en fonction du nombre total du groupe
2. Exposé sur Monet et l'Impressionnisme
3. Recherche des fragments de puzzle puis reconstitution
4. Lorsque les équipes ont tout trouvé, retour au point de départ pour échange sur le support artistique

A LIRE IMPÉRATIVEMENT AVANT DE COMMENCER LES ACTIVITES !

Les règles de comportement durant votre visite :

Pour votre sécurité, il **est interdit de courir** dans le parc. Nous vous rappelons que pendant votre visite vous partagez Latour-Marliac avec nos visiteurs, qui viennent ici pour apprécier l'atmosphère tranquille ; nous vous demandons donc de **ne pas crier**.

Respecter la vie sauvage que vous allez rencontrer.

Tout participant qui ne respectera pas ces règles pénalisera son équipe !