



Programme des animations scolaires

---

# MAISON DES ABERS TI AN ABERIOÙ



# Pêche à pied

Découverte de l'estran, observation des animaux de bord de mer et classification des espèces ; tout en prenant en compte les consignes de préservation du milieu.



## OBJECTIFS VISÉS :

- Comprendre le cycle des marées
- Différencier le monde animal, végétal et minéral
- Classifier les animaux de bord de mer (poissons, crustacés, mollusques, autres ...)
- Découvrir la diversité et la fragilité de la vie de l'estran

## LIENS AVEC LE PROGRAMME SCOLAIRE :

- Se repérer dans le temps et dans l'espace
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
- S'approprier des outils et des méthodes
- Pratiquer des démarches scientifiques
- Adopter un comportement éthique et responsable

## NIVEAUX :

Cycle 1 - Cycle 2 - Cycle 3

## NOTIONS ABORDÉES :

Marée - Estran - Crustacés  
Mollusques - Algues



# Dune

Compréhension de la formation de la dune, exploration de la faune et flore, rôle et importance du milieu, appropriation des gestes de sa préservation



## OBJECTIFS VISÉS :

- Découvrir la formation de la dune
- Explorer le monde animal, végétal et minéral
- Comprendre le rôle de ce milieu
- Connaître l'évolution des usages liés à la dune

## LIENS AVEC LE PROGRAMME SCOLAIRE :

- Se repérer dans le temps et dans l'espace
- Identifier des paysages et se situer sur une carte
- Découvrir le monde du vivant
- Comparer des modes de vie
- Adopter un comportement éthique et responsable

## NIVEAUX :

Cycle 1 - Cycle 2 - Cycle 3

## NOTIONS ABORDÉES :

Plantes et animaux des dunes - Érosion - Usages et évolution du paysage



# LandArt

Déambulation sur la plage, activités sensorielles, découverte de la laisse de mer, impact des déchets, réalisation d'une oeuvre collective naturelle.



## OBJECTIFS VISÉS :

- Comprendre le cycle des marées
- Appréhender la laisse de mer
- Explorer le monde animal, végétal et minéral
- Différencier ce qui est naturel et ce qui est produit par l'homme

## LIENS AVEC LE PROGRAMME SCOLAIRE :

- Se repérer dans le temps et dans l'espace
- Explorer la matière
- Utiliser et manipuler des objets
- Imaginer, réaliser
- Adopter un comportement éthique et responsable

## NIVEAUX :

Cycle 1 - Cycle 2 - Cycle 3

## NOTIONS ABORDÉES :

Marée - Laisse de mer - Déchets naturels - Déchets industriels



# Plancton

Explication de la chaîne alimentaire, jeux de rôle d'animaux formant une chaîne alimentaire, prélèvement et observation du phytoplancton et zooplancton.



## OBJECTIFS VISÉS :

- Connaître les besoins essentiels à la vie
- Distinguer les régimes alimentaires
- Comprendre l'enjeu de la chaîne alimentaire
- Différencier du phytoplancton et du zooplancton
- Apprendre à utiliser un microscope

## LIENS AVEC LE PROGRAMME SCOLAIRE :

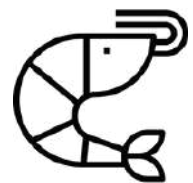
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
- Pratiquer des démarches scientifiques
- S'approprier des outils et des méthodes
- Adopter un comportement éthique et responsable

## NIVEAUX :

Cycle 2 - Cycle 3

## NOTIONS ABORDÉES :

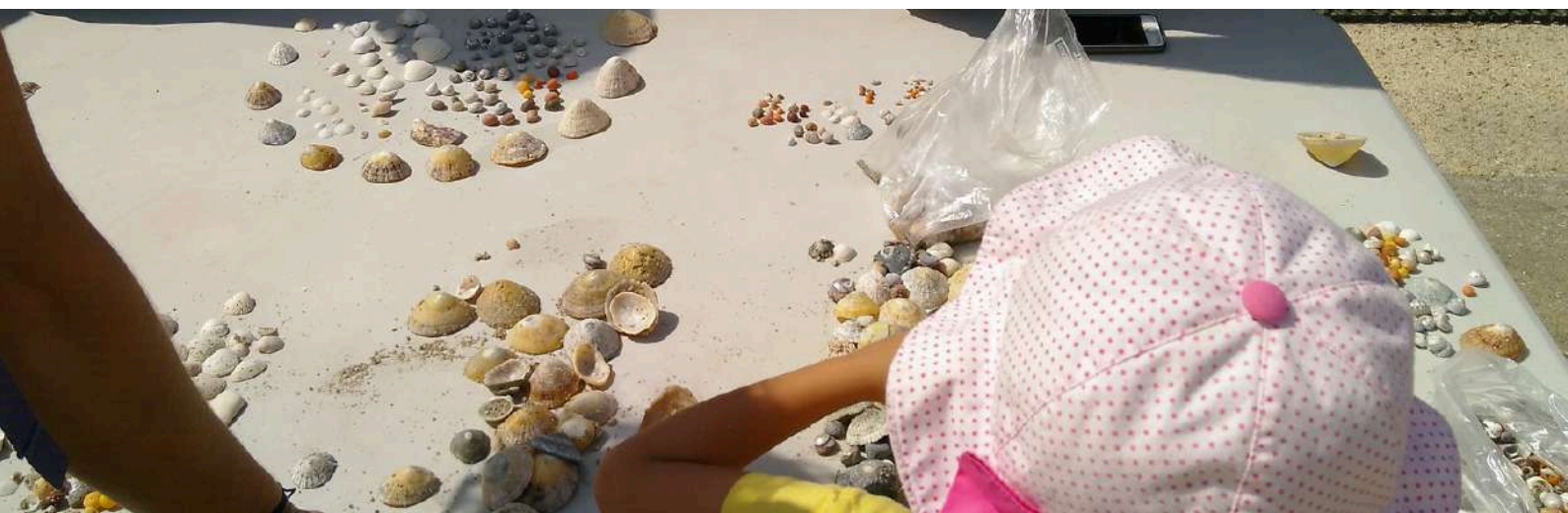
Chaîne et régimes alimentaires - Organismes microscopiques - Phyto et Zooplancton



*Utilisation de la Planktobox avec microscopes, tablette et activités ludiques et pédagogiques*

# Coquillages

Imprégnation du milieu dunaire, expériences et activités sensorielles sur la composition du sable, ramassage et classification des coquillages.



## OBJECTIFS VISÉS :

- Explorer le monde animal et minéral
- Comprendre la formation du sable
- Découvrir la diversité des coquillages
- Différencier les bivalves des gastéropodes

## LIENS AVEC LE PROGRAMME SCOLAIRE :

- Se repérer dans l'espace
- Explorer la matière
- Découvrir le monde du vivant
- Utiliser et manipuler des objets
- Adopter un comportement éthique et responsable

## NIVEAUX :

Cycle 1 - Cycle 2 - Cycle 3

## NOTIONS ABORDÉES :

Dune - Sable - Minéral -  
Érosion - Bivalves -  
Gastéropodes



*Possibilité de faire des tableaux de coquillages  
selon la durée de l'animation*

# Oiseaux

Écoute silencieuse du milieu, observation à la jumelle, identification d'oiseaux, étude de la composition d'un nid, explication du principe de migration.



## OBJECTIFS VISÉS :

- Appréhender les particularités des oiseaux
- Identifier certaines espèces d'oiseaux
- Étudier les techniques d'alimentation
- Comprendre le rôle du nid
- Aborder la notion de migration

## LIENS AVEC LE PROGRAMME SCOLAIRE :

- Se repérer dans l'espace
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
- Pratiquer des démarches scientifiques
- Utiliser et manipuler des objets
- Adopter un comportement éthique et responsable

## NIVEAUX :

Cycle 1 - Cycle 2 - Cycle 3

## NOTIONS ABORDÉES :

Ailes - Nid - Migration -  
Oiseaux marins - Limicoles -  
Passereaux



# Forêt

Imprégnation du milieu par les sens, observation et reconnaissance de feuilles, activités autour du développement des végétaux et cycle des saisons.



## OBJECTIFS VISÉS :

- Mettre ses sens en éveil par le milieu forestier
- Étudier le cycle des saisons
- Comprendre la diversité des feuilles
- Connaître le noms de certaines essences
- Apprendre le cycle de vie des végétaux

## LIENS AVEC LE PROGRAMME SCOLAIRE :

- Se repérer dans l'espace
- Explorer la matière
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
- Pratiquer des démarches scientifiques
- Adopter un comportement éthique et responsable

## NIVEAUX :

Cycle 1 - Cycle 2

## NOTIONS ABORDÉES :

Arbre - Racine - Branche -  
Feuille - Bourgeon - Fleur -  
Graine - Saison - Humus



*Possibilité d'aborder la chaîne alimentaire  
des animaux de la forêt selon la durée de la séance.*



---

# Tarifs des animations

Maison des Abers - Ti an Aberioù

---



Les séances d'animation peuvent se dérouler :  
aux abords de la Maison des Abers sur la commune de Saint-Pabu,  
dans l'école ou au plus proche du milieu étudié.

Le déroulé des animations est construit en fonction des besoins des enseignant.e.s,  
en pratiquant l'alternance de pratiques pédagogiques :  
scientifique, sensorielle, créative, cognitive,  
ludique, systémique, comportementale

## TARIFS DES ANIMATIONS

Demi-journée :	190 €
Journée :	380 €



Maison des Abers - Ti an Aberioù  
Korn ar Gazel, rue de Tariéc - 29830 Saint-Pabu  
02.98.89.75.03 - [contact@maisondesabers.fr](mailto:contact@maisondesabers.fr)  
<https://www.maisondesabers.fr>

