



## 20. Musique verte et jouets buissonniers



[cycles 1, 2, 3, collège, lycée]

**Fabriquer, tester et jouer** sont les maîtres mots de cette animation. A l'aide d'**éléments naturels**, les élèves créent toutes sortes d'instruments de musique et de jouets, simples à réaliser.



## 21. Land-art



[cycles 1, 2, 3, collège, lycée]

Créer dans et avec la nature... Dans la peau d'**artistes en herbe**, les élèves composent, sculptent, décorent, construisent, en utilisant la nature comme toile blanche. Imagination et sens artistique sont placés au centre de cette animation.



## 22. Les sens en éveil



[cycles 1, 2, 3]

Découvrir par une **approche sensorielle**, le monde surprenant de la forêt, du jardin, ou des fleurs de la prairies. Jeux de Kim, création de parfums nature, quizz des odeurs, dégustation sauvage... Mettons tous nos **sens** en éveil.



## 23. 1, 2, 3 cabanes



[cycles 1, 2, 3, collège, lycée]

Apprendre à assembler, nouer ou même tisser pour fabriquer une **cabane** solide en parfaite harmonie avec la nature. Du tipi à la hutte en passant par la cabane en dôme, les élèves expérimentent **différentes techniques** de construction.



## 24. PPON



[cycles 1, 2, 3, collège, lycée]

Notre **Parcours Permanent d'Orientation Nature** ! Le PPON est un **support de découverte** à la fois de l'orientation et de la nature. Grâce à des parcours de niveaux variés, des énigmes et des sentiers thématiques 100 % nature, les élèves découvrent leur environnement au pas de course... ou à leur rythme !

**Focus, animation adaptée aux maternelles** : Pour les plus petits, cette découverte du parc du CPIE se fera sur un parcours en étoile, autour d'un point fixe.



## 25. Jeu de piste



[cycles 1, 2, 3]

Le **PVC** (Piste/Visée Chadieu) est un **jeu nature** très ludique. Au coeur du parc, les élèves partent à la recherche d'indices sur des thèmes variés. En utilisant des **visées fixes** et un **carnet de terrain**, les enfants se dirigent vers un endroit précis pour y découvrir des indices.



## 26. Course d'orientation



[cycles 2, 3, collège, lycée]

3, 2, 1, c'est parti !... Apprendre à **déchiffrer une carte**, se servir d'une **boussole**, partir à la recherche de balises en un mot découvrir les outils utiles pour s'orienter dans la nature. Différents petits **jeux de découverte de l'orientation** peuvent être proposés avant de se lancer dans l'aventure !

### D'autres animations possibles :

Le **Rallye Photo** : de la maternelle au CM, ce jeu est proposé sur les deux sites. Il permet d'apprendre à s'orienter dans la nature, à l'aide des supports photographiques fournis allant du paysage jusqu'aux détails. Il se déroule en parcourant la prairie et la forêt, non loin des bâtiments.