



CATALOGUE D'ANIMATIONS 2022/2023

Une mosaïque de compétences

L'Asbl Groupe d'Action Local Culturalité en Hesbaye brabançonne



Avec le soutien de la Province du Brabant wallon, Fonds européen agricole pour le développement rural : l'Europe investit dans les zones rurales.
Avec le soutien des communes de Beauvechain, Hélocine, Incourt, Jodoigne, Orp-Jauche, Perwez, Ramilles



SOMMAIRE | CATALOGUE ANIMATIONS TERROIR ET JOURNÉES THÉMATIQUES EN HESBAYE BRABANÇONNE



ANIMATIONS TERROIR - DESCRIPTION ET MODALITES **5**

PATRIMOINE BÂTI **7**

Promenade pistée à la découverte de la pierre de Gobertange **7**

PATRIMOINE NATUREL ET ENVIRONNEMENT **8**

La haie **8**

La mare **9**

Le cycle de l'arbre et de la forêt **10**

Le grand voyage du pollen **11**

Jeu de piste dans le parc du domaine provincial d'Hélécine **12**

L'eau c'est la vie **13**

Les ailes de la nuit **14**

Insectes et compagnie **15**

L'utilisation de l'eau et son retour à la nature **16**

Nos compagnons ailés **17**

Duo d'hirondelles **18**

Batraciens de nos campagnes **19**

Les 12 travaux de l'abeille domestique **20**

PATRIMOINE HISTORIQUE ET CULTUREL **21**

Les Murmures de la Gette **21**

ARTS **22**

Paysages et couleurs du terroir **22**

CITOYENNETÉ ET ÉCO-CITOYENNETÉ **23**

Zéro déchet **23**

Halte au gaspi **24**

JOURNEES - DESCRIPTION ET MODALITES **25**

Journée BZZZZZ **27**

Journée mouillée **28**

Journée nature à l'école **29**

Journée Koh Lanta au Stampia **30**

Journée dans les airs **31**

Journée paysages en Hesbaye **32**



CATALOGUE D'ANIMATIONS TERROIR ET DE JOURNEES EN HESBAYE BRABANÇONNE

Notre catalogue d'animations

Ce catalogue d'animations proposé par l'asbl GAL Culturalité en Hesbaye Brabançonne décline une série de modules d'**animations de 2x50 min** et de **journées thématiques de 4x50 min** avec des excursions visant à mettre en valeur les caractéristiques des patrimoines ruraux (naturels, paysagers, architecturaux, culturels et artistiques) de l'est du Brabant wallon.

Le GAL Culturalité en Hesbaye brabançonne, qu'est-ce que c'est ?

Entre autres grâce à un programme européen dénommé LEADER et au soutien de la Province du Brabant wallon, l'asbl GAL Culturalité en Hesbaye brabançonne coordonne des actions de développement rural autour de diverses thématiques telles que l'agriculture, l'aménagement du territoire, l'environnement, la cohésion sociale, la culture etc. Ces actions sont menées sur les 7 communes de l'est du Brabant wallon : Beauvechain, Hélécinne, Incourt, Jodoigne, Orp-Jauche, Perwez et Ramilies.

Des animations pour qui ?

Les animations que nous vous proposons ont été conçues pour des élèves du **cycle primaire (de 6 à 12 ans)**. Chaque animation est prévue pour une seule classe, si vous souhaitez commander la même animation pour plusieurs classes de la même école, veuillez effectuer plusieurs réservations distinctes.

Qui sont les animateurs terroir ?

Les animateurs qui dispensent ces animations sont des citoyens bénévoles du territoire. Ils ont tous suivi une formation organisée par notre asbl en collaboration avec des professionnels de la pédagogie.

Quel coût pour ces animations ?

Le prix demandé est de **50 euros par animation** et de **100 euros par journée**. Ce prix comprend la rémunération de l'animateur, les frais liés à son déplacement et le matériel fourni lors de l'animation.

Comment puis-je réserver une animation ?

Les réservations se font en contactant Louise Gilliot, remplaçante de Aude Piron (en congé de maternité jusqu'en novembre) au GAL Culturalité asbl soit par téléphone au : **010/24.17.19** ou par mail : **lg@culturalite.be** ou **ap@culturalite.be** dès son retour. Nous vous demandons de bien vouloir réserver votre animation au **minimum 1 mois à l'avance** afin de s'assurer de la disponibilité des animateurs.

Les animations en pratique ?

Chaque fiche d'animation reprend plusieurs informations pratiques : la thématique, le lieu où se déroule le module (intérieur ou extérieur), les niveaux concernés, la durée de l'animation, le nombre maximum d'élèves par animation ainsi que les jours de la semaine où ces animations sont disponibles.

Quelles sont les conditions à l'organisation de l'animation ?

Un échange téléphonique ou une rencontre aura lieu au préalable entre l'animateur et l'enseignant en vue de la préparation de l'animation au sein de l'école (disponibilités des locaux, horaires, besoins matériels spécifiques, etc). **Le groupe classe restera sous la responsabilité de l'enseignant ou de l'intervenant qui accompagnera l'animateur tout au long de l'animation.**

PROMENADE PISTEE A LA DECOUVERTE DE LA PIERRE DE GOBERTANGE....

ANIMATION



NIVEAUX

P5 à P6

DURÉE



2x50 min
3x50 min

TOUTE LA SEMAINE



Matinée ou après-midi

OÙ



Centre-ville de jodoigne
Gobertange pour module
complémentaire (transport
assuré par l'école)

PRIX



50€/animation



THÉMATIQUES ABORDÉES:

- La pierre de Gobertange: élément caractéristique du patrimoine bâti
- L'histoire d'un village, de ses monuments et leur évolution
- Origine et extraction de la pierre: calcaire gréseux du bruxellien

OBJECTIFS DE L'ANIMATION:

- Se repérer avec une carte dans un village
- Redécouvrir le patrimoine, l'histoire de nos places et villages : éléments oubliés, vestiges d'autrefois...
- S'interroger sur la provenance et la composition de matériaux constitutifs du patrimoine bâti (la pierre de Gobertange) et sur le métier de tailleur de pierre

CONTENU DE L'ANIMATION:

- Mise en situation
- Analyse des éléments constitutifs de la pierre de Gobertange
- Observation des éléments du patrimoine bâti et de leurs transformations au fil du temps
- Jeu de piste dans le village : « A la recherche de la pierre de Gobertange »

Module complémentaire :

- Visite de la carrière de Gobertange et de l'atelier d'un tailleur de pierre à Mélin (sous réserve des disponibilités du tailleur de pierre)

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
- Travailler en équipe, laisser s'exprimer
- Emettre des hypothèses, communiquer les démarches effectuées et les résultats d'une enquête
- Observer son environnement et développer son sens critique



ANIMATION



NIVEAUX

P3 à P6
Tous les
niveaux de
secondaire

DURÉE



2x50 min

TOUTE LA SEMAINE



Matinée ou après-midi

OÙ



Dans la classe et aux
abords de l'école

PRIX



50€/animation

THÉMATIQUES ABORDÉES:

- L'écologie et le rôle de la haie
- Le cycle de vie de l'arbuste et sa composition :
feuilles, fleurs, fruits
- L'importance de la haie pour la biodiversité locale



OBJECTIFS DE L'ANIMATION:

- Sensibiliser au rôle écologique et environnemental de la haie dans notre cadre de vie
- Comprendre le cycle de vie de l'arbuste
- Analyser et reconnaître des éléments naturels constitutifs de la haie et de son écosystème

CONTENU DE L'ANIMATION ADAPTÉ SUIVANT LE NIVEAU DE LA CLASSE:

- Explication du cycle végétal par la confection d'une maquette de fleur
- Exploration sur le terrain: cueillette d'un échantillon représentatifs des éléments de la haie
- Classification et identification des éléments de la haie à l'aide d'images
- Jeu de memory sur les arbustes
- Interaction des différents éléments physiques et biologiques de la haie
- Synthèse à l'aide d'images sur un panneau didactique pour représenter les interactions existantes dans la haie
- Cartographie, la haie à travers le temps

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Observation sur le terrain en utilisant ses sens: la vue, le toucher, l'odorat
- Travailler en équipe, s'exprimer librement
- Mémorisation et mise en lien



LA MARE

ANIMATION



NIVEAUX

P3 à P4

DURÉE



2x50 min

TOUTE LA SEMAINE



Matinée ou après-midi

OÙ



Au Stampia à Jodoigne - Mares de Ramillies ou autre ou dans une école ayant une mare vivante

PRIX



50€/animation



THÉMATIQUES ABORDÉES :

- Les mares naturelles
- La vie dans la mare : les animaux et les insectes en milieu humides
- L'importance de l'écosystème d'une mare et de sa préservation

OBJECTIFS DE L'ANIMATION :

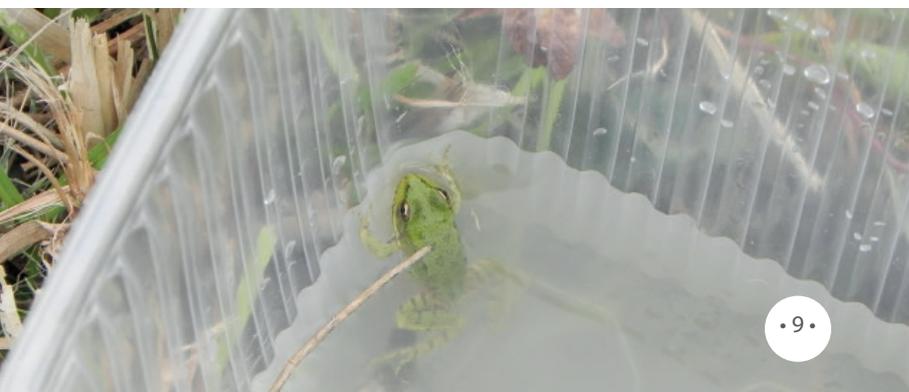
- Faire prendre conscience de la richesse de l'univers d'une mare naturelle et s'interroger sur la vie qui y habite
- Observer et expérimenter la pêche pour identifier les insectes et les autres habitants de la mare (batraciens, ...)
- Jouer au naturaliste en apprenant à identifier les éléments vivants dans la mare avec précautions

CONTENU DE L'ANIMATION :

- Mise en situation et consignes de sécurité
- Exploration sur le terrain : pêche et observation des éléments vivants dans la mare
- Manipulation et identification des animaux et insectes de la mare par groupes de famille
- Synthèse et classement des différents éléments trouvés dans la mare à l'aide d'outils didactiques

COMPÉTENCES ACTIVÉES :

- Travailler en équipe, laisser s'exprimer
- Observation et expérimentation sur le terrain
- Questionnement et réflexion sur la nature
- Identifier et communiquer les résultats de son investigation



LE CYCLE DE L'ARBRE

ANIMATION



NIVEAUX

P3 à P4

DURÉE



2x50 min

TOUTE LA SEMAINE



Matinée ou après-midi

OÙ



Dans la classe et
aux abords
de l'école

PRIX



50€/animation

THÉMATIQUES ABORDÉES:

- La cycle de vie de l'ARBRE et le patrimoine naturel
- L'écosystème forestier (faune et flore)
- Le bois (matière naturelle renouvelable) et ses usages



OBJECTIFS DE L'ANIMATION:

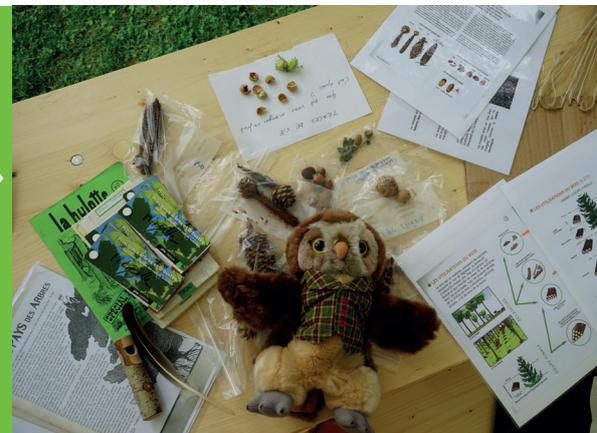
- Découvrir notre environnement naturel: l'arbre, la forêt et la notion d'écosystème
- Comprendre les composants et interrelations entre l'arbre et la forêt (ses habitants, ses relations avec les autres cycles et le cycle de l'eau)
- Découvrir le bois et ses usages
- Se questionner sur les enjeux et défis de nos sociétés concernant l'environnement naturel (changements climatiques, consommation...)

CONTENU DE L'ANIMATION:

- Mise en situation
- Le cycle de l'arbre, un être vivant: « Un arbre c'est quoi ? »
« Comment vit-il? »
- La photosynthèse
- L'arbre «hôtel - restaurant»
- Les propriétés du matériau bois et ses usages

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Se situer dans son environnement, être acteur responsable
- Savoir écouter, s'exprimer et communiquer ses connaissances aux autres
- Rechercher, analyser et synthétiser les informations
- Comprendre les liens entre les concepts construits et développer un sens critique



LE GRAND VOYAGE DU POLLEN

ANIMATION



NIVEAUX

P1 à P6

DURÉE



TOUTE LA SEMAINE



Matinée ou après-midi
du printemps ou été

OÙ



Dans la classe et en
extérieur (cour de
récréation ou espace
vert à proximité de
l'école)

PRIX



50€/animation

THÉMATIQUES ABORDÉES :

- Les plantes à fleurs
- Les animaux pollinisateurs
- Le transport du pollen
- La pollinisation en Hesbaye brabançonne



OBJECTIFS DE L'ANIMATION :

- Comprendre le principe de la pollinisation des plantes à fleurs
- Sensibiliser au rôle essentiel des insectes pollinisateurs dans notre environnement
- Prendre conscience de l'étroite collaboration entre plantes à fleurs et insectes pollinisateurs

CONTENU DE L'ANIMATION :

- Découverte des animaux pollinisateurs avec un jeu de cartes
- Imaginaire autour du déplacement du pollen
- La pollinisation, création collective de sa définition
- Identification par observation des différentes plantes à fleurs
- Observation en extérieur du paysage naturel en Hesbaye brabançonne
- Exploration sur le terrain de la présence de plantes mellifères
- Trucs et astuces pour favoriser la pollinisation près de chez soi

COMPÉTENCES ACTIVÉES :

- Travailler en équipe
- Développer l'observation de son environnement
- Récolter des informations par la recherche et l'observation
- Emettre des hypothèses et les confronter pour finaliser une idée



JEU DE PISTE NATURE

ANIMATION



NIVEAUX

P4 à P6
20 élèves max
avec
participation de
l'enseignant

DURÉE



2x50 min

TOUTE LA SEMAINE



Matinée ou après-midi
Avril à octobre

OÙ



Au château
d'Hélécine (transport
assuré par l'école)

PRIX



50€/animation

THÉMATIQUES ABORDÉES:

- Les arbres et leurs formes : l'Arboretum
- Les formes géométriques dans la construction des bâtiments: hirondelles de fenêtre
- Les plantes et leurs senteurs
- Le cadran solaire
- Rôle des différentes espèces d'arbustes



OBJECTIFS DE L'ANIMATION:

- Sensibiliser à l'importance des arbres et du règne végétal dans notre cadre de vie
- Apprendre la géométrie par le réel
- Lien entre oiseaux, insectes et plantes ; écosystème du vivant ; faune et flore
- Sensibiliser au patrimoine naturel et découvrir les caractéristiques du site

CONTENU DE L'ANIMATION:

- Jeu de piste: parcours d'énigmes variables selon les lieux
- Flore : visualiser et toucher les feuilles pour les connaître et les classer
- Sentir les plantes pour les reconnaître par leur odeur
- Dessiner et observer les abris des hirondelles
- Apprendre à lire l'heure autrement: cadran solaire et système solaire
- Identifier les oiseaux des plans d'eau et les différents types de plumes



COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Observer et utiliser ses 5 sens
- Travailler en équipe et trouver le vocabulaire adéquat pour s'exprimer
- Envisager des actions pour la nature



L'EAU C'EST LA VIE

ANIMATION



NIVEAUX

P3 à P6

DURÉE



2x50 min

TOUTE LA SEMAINE



Matinée ou après-midi
du printemps ou été

OÙ



Dans la classe

PRIX



50€/animation

THÉMATIQUES ABORDÉES:

- Le cycle de l'eau dans la nature
- L'importance de l'eau dans la vie sur terre



OBJECTIFS DE L'ANIMATION:

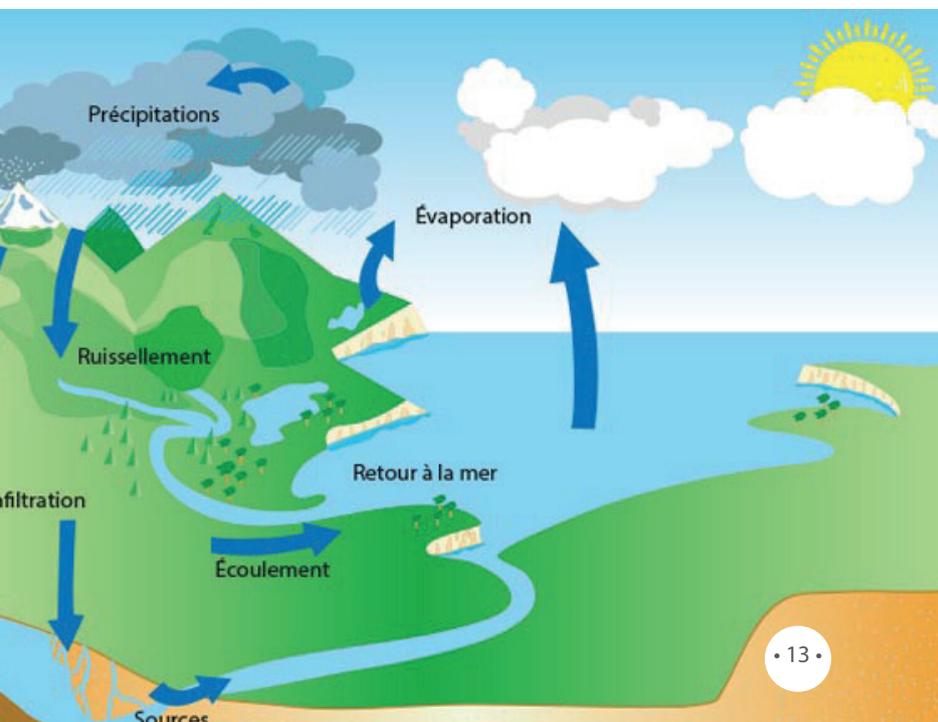
- Faire prendre conscience de l'eau (même cachée) qui nous entoure
- Jouer avec les différents états de l'eau

CONTENU DE L'ANIMATION:

- Echauffement et mise en situation
- Le cycle de l'eau (Petit exposé participatif sur le cycle de l'eau dans la nature)
- La chasse à l'eau! (Jeu en équipe sur les multiples formes de l'eau)
- Trouve ta place dans le cycle (réflexion commune sur les différentes phases du cycle de l'eau)

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
- Travailler en équipe, laisser s'exprimer
- Communiquer les démarches effectuées, les résultats d'une enquête, d'une recherche documentaire...



LES AILES DE LA NUIT

ANIMATION



NIVEAUX

P1 à P6

DURÉE



2x50 min

TOUTE LA SEMAINE



Matinée ou après-midi

OÙ



Dans la classe

PRIX



50€/animation

THÉMATIQUES ABORDÉES:

- Les chauves-souris de nos campagnes
- Cycles annuels, alimentation et habitats



OBJECTIFS DE L'ANIMATION:

- Mieux connaître les chauves-souris de la région et leurs comportements
- Casser certaines idées reçues à propos des chauves-souris

CONTENU DE L'ANIMATION:

- Imaginaire et idées reçues
- Physiologie d'une chauve-souris (Principales caractéristiques des chauves-souris et comparaison avec le corps humain)
- Le menu de la chauve-souris (reconstitution par le jeu du menu d'une chauve-souris)
- Ultrasons et écholocation par l'exemple sonore
- A la chasse! (Jeu extérieur de stimulation du système d'écholocation)
- Les acquis par le jeu du vrai et du faux

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Poser des hypothèses, dégager l'explicite et l'implicite
- Activer sa mémoire visuelle, auditive et motrice à l'aide de procédés variés
- Travailler en équipe, laisser s'exprimer les enfants
- Utiliser et reprérer les indices corporels (parmi ceux-ci, l'occupation de l'espace, la posture, les sons...)

INSECTES ET COMPAGNIE

ANIMATION



NIVEAUX

P1 à P4

DURÉE



2x50 min

TOUTE LA SEMAINE



Matinée ou après-midi
du printemps ou été

OÙ



Dans la classe et
aux abords de
l'école

PRIX



50€/animation

THÉMATIQUES ABORDÉES:

- Insectes et arthropodes
- Anatomie, cycle de vie, milieux de vie



OBJECTIFS DE L'ANIMATION:

- Casser certaines idées reçues à propos des insectes
- Découvrir et apprécier les insectes

CONTENU DE L'ANIMATION:

Module de base: (50 min en intérieur)

- Les émotions et sentiments que nous procurent les bestioles
- Insectes ou arthropodes?
- Anatomie et perceptions de l'insecte
- Cycle de vie
- Tous utiles et pas nuisibles

Module complémentaire: (50 min en extérieur)

- Chasse aux insectes près de l'école (du printemps à l'automne)

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Poser des hypothèses, dégager l'explicite et l'implicite
- Activer sa mémoire visuelle, auditive et motrice à l'aide de procédés variés.



L'UTILISATION DE L'EAU ET SON RETOUR A LA NATURE

ANIMATION



NIVEAUX

P3 à P4

DURÉE



TOUTE LA SEMAINE



OÙ



PRIX



THÉMATIQUES ABORDÉES:

- La consommation de l'eau dans la maison
- Le système d'épuration



OBJECTIFS DE L'ANIMATION:

- Comprendre l'importance de l'utilisation rationnelle de l'eau
- Assimiler les grands principes de l'épuration des eaux usées

CONTENU DE L'ANIMATION:

- Echauffement et mise en situation
- L'eau dans la maison (réflexion en équipe sur l'utilisation domestique de l'eau)
- La station d'épuration (reconstitution en équipe d'une mini station d'épuration)
- Les gestes qui préservent l'eau (jeu d'association sur les gestes éco à la maison ou à l'école)
- Calcul de ta consommation (petit exercice de sensibilisation sur les économies de l'eau)

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Poser des hypothèses, dégager l'explicite et l'implicite
- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux
- Travailler en équipe, laisser s'exprimer
- Communiquer les démarches effectuées, les résultats d'une enquête, d'une recherche documentaire...



NOS COMPAGNONS AILÉS

ANIMATION



NIVEAUX

P1 à P4

DURÉE



2x50 min

TOUTE LA SEMAINE



Matinée ou après-midi
du printemps ou été

OÙ



Dans la classe et
aux abords de
l'école

PRIX



50€/animation

THÉMATIQUES ABORDÉES :

- L'anatomie des oiseaux
- La technique de vol
- La reproduction



OBJECTIFS DE L'ANIMATION :

- Sensibiliser les élèves à l'importance et à la diversité de l'avifaune
- Reconnaître les principales espèces de chez nous
- Susciter l'intérêt pour notre faune de proximité

CONTENU DE L'ANIMATION :

- Qu'est-ce qui fait que c'est un oiseau ?
- Notion de vol
- A chaque bec son aliment
- Du nid à l'œuf
- Observation en extérieur, aux jumelles, si jardin ou parc disponible près de l'école, du printemps à l'automne

COMPÉTENCES ACTIVÉES :

- Observer et déduire
- Recueillir des informations par l'observation
- Utiliser des outils d'optique
- Apprendre le calme et le silence dans l'observation de la nature



DUO D'HIRONDELLES

ANIMATION



NIVEAUX

P1 à P4

DURÉE



TOUTE LA SEMAINE



Mi avril à mi-septembre le matin et après-midi

OÙ



Dans la classe et aux abords de l'école

PRIX



50€/animation

THÉMATIQUES ABORDÉES:

- Les hirondelles de nos villages et de nos campagnes
- Comment les aider dans nos régions



OBJECTIFS DE L'ANIMATION:

- Faire connaître nos deux espèces d'hirondelles et apprendre à les différencier
- Connaître leur mode de vie: habitat, reproduction, migration

CONTENU DE L'ANIMATION:

Module de base: (50 min en intérieur, P1 à P6)

- Mise en situation sonore et visuelle
- Qui est qui? figurines 3D
- Il y a nid et nid
- De grandes gourmandes
- Mais où vont-elles en hiver?

Module complémentaire: «Levons le nez» (50 min en extérieur, P1 à P6, réservé aux écoles proches d'une colonie. Demander au préalable au GAL)

- Sortie d'observation d'une colonie et comptage des hirondelles et de leurs petits à l'aide de jumelles



COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Observer et faire la différence
- Exercer sa mémoire et sa capacité de réflexion
- Collaborer en équipes et additionner les compétences individuelles
- S'exprimer en groupe

BATRACIENS DE NOS CAMPAGNES

ANIMATION



NIVEAUX

P1 à P4

DURÉE



TOUTE LA SEMAINE



Matinée ou après-midi

OÙ



Dans la classe

PRIX



50€/animation

THÉMATIQUES ABORDÉES :

- Les batraciens de nos régions
- L'anatomie et le cycle de vie
- Les mesures de protection



OBJECTIFS DE L'ANIMATION :

- Connaitre notre petite faune
- Sensibiliser à la protection des batraciens

CONTENU DE L'ANIMATION :

- Crapauds et grenouilles : même espèce ?
- Avec ou sans queue
- Quelle métamorphose !
- Jeu : Les dangers de la route

COMPÉTENCES ACTIVÉES :

- Formuler des questions à partir de l'observation
- Agencer des indices et formuler des hypothèses
- Trouver des solutions
- Collaborer.



LES 12 TRAVAUX DE L'ABEILLE DOMESTIQUE

ANIMATION



NIVEAUX

P1 à P6

DURÉE



TOUTE LA SEMAINE



Matinée ou après-midi

OÙ



Dans la classe

PRIX



50€/animation

THÉMATIQUES ABORDÉES:

- La composition de la ruche
- Les différents individus de la ruche
- Les 12 missions de l'abeille domestique
- Les trouble-fêtes de l'abeille domestique



OBJECTIFS DE L'ANIMATION:

- Connaître la disposition des éléments d'une ruche
- Prendre conscience de l'organisation collective et de société d'un essaim d'abeilles
- Sensibiliser à l'importance du rôle de l'abeille dans notre environnement
- Découvrir l'impact de l'activité humaine sur les abeilles

CONTENU DE L'ANIMATION:

- Construction en équipe d'une maquette de ruche.
- Identification des différents individus d'une colonie à l'aide d'un jeu de cartes.
- Jouer les super-héros en accomplissant les différents rôles dans la vie d'une abeille.
- Discussion collective pour déterminer le super-pouvoir de l'abeille domestique.
- Développement d'un imaginaire pour contrer les méfaits de l'activité humaine sur les abeilles et les insectes.

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Mémorisation et mise en lien
- Comprendre les liens entre les concepts construits et développer un sens critique
- Travailler en équipe
- Emettre des hypothèses et les confronter pour finaliser des idées



LES MURMURES DE LA GETTE... OU UNE BALADE DANS LE TEMPS A JODOIGNE

ANIMATION



NIVEAUX

P3 à P4
20 élèves
max

DURÉE



TOUTE LA SEMAINE



Sur demande,
par temps sec

OÙ



Au Stampia et dans le
centre de Jodoigne

PRIX



50€/animation

THÉMATIQUES ABORDÉES:

- L'histoire à Jodoigne: (le Néolithique, le Gallo-Romain, le Moyen-Age)
- La Gette et le paysage de la ville et ses différentes formes
- Petite plongée dans l'archéologie



OBJECTIFS DE L'ANIMATION:

- Faire découvrir des caractéristiques historiques à Jodoigne
- S'interroger sur différentes grandes périodes de l'histoire et leurs traces à Jodoigne
- Découvrir des aspects du métier d'archéologue
- Apprendre des contes et légendes

CONTENU DE L'ANIMATION:

- Mise en situation: Voyage dans le temps
- La Préhistoire: «Pourquoi les Hommes sont-ils venus s'installer ici?»
- L'époque gallo-romaine: le rocher et le château pastur
- L'impasse de la Gadale: les sorcières au Moyen-Age
Avec le Conte de la Gadale

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Travailler en équipe, coopérer, collaborer
- Laisser s'exprimer
- Faire travailler son imagination
- Observer, poser des hypothèses



PAYSAGES ET COULEURS DU TERROIR

ANIMATION



NIVEAUX

P2 à P6

DURÉE



TOUTE LA SEMAINE



Matinée ou après-midi
printemps ou été

OÙ



Dans la classe

PRIX



50€/animation



THÉMATIQUES ABORDÉES:

- La géographie et l'orientation spatiale
- Les couleurs et les éléments caractéristiques d'un paysage en Hesbaye brabançonne
- Les saisons et leurs nuances de couleur
- La vue et le sens de la vision panoramique

OBJECTIFS DE L'ANIMATION:

- Prendre conscience de son environnement au niveau sensitif et spatio-temporel
- Développer l'observation, la vision à 360° des paysages caractéristiques de la Hesbaye Brabançonne
- Décrire et interpréter les éléments d'un paysage et ses couleurs
- Se centrer sur un élément et pouvoir le partager avec le groupe

CONTENU DE L'ANIMATION:

- Mise en situation et échauffement (braingym oculaire)
- Observation du paysage et apprentissage de certaines notions paysagères: la ligne d'horizon, la vision panoramique, l'espace, les distances, les couleurs (jeu de la boussole)
- Découverte des nuances
- Recherche d'une couleur précise avec mélange des couleurs
- Jeu du photographe

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Observation fine et concentration
- Développement de l'esprit critique
- Utilisation de ses sens
- Analyse et interprétation de son environnement et de ses éléments paysagers
- Expression orale



LE ZÉRO DÉCHET

ANIMATION



NIVEAUX

P1 à P6

DURÉE



TOUTE LA SEMAINE



Matinée ou après-midi

OÙ



Dans la classe

PRIX



50€/animation

THÉMATIQUES ABORDÉES:

- La production des déchets et leur consommation ici et ailleurs
- Le tri, les notions d'écologie et de santé de la planète
- Le zéro déchet et ses différentes possibilités d'application



OBJECTIFS DE L'ANIMATION:

- Prendre conscience de la surconsommation au quotidien et de ses impacts sur notre environnement; la nature, les animaux, la qualité de l'air et sur tout organisme vivant
- (Re)-parcourir les notions de gestion et de tri des déchets de façon interactive et ludique
- Pratiquer les possibilités du zéro déchet par le jeu et la démonstration

CONTENU DE L'ANIMATION:

- Mise en situation: «C'est quoi le zéro déchet?»
- Tour d'horizon des types de déchets et de leurs dégâts (petit exposé participatif)
- Animation contée avec marionnettes pour les petits
- Le magasin et les aliments en vrac
- Jeu de rôle «Les héros du Zéro déchet»
- Clôture avec l'identification d'une action individuelle et collective à mettre en oeuvre

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Travailler en équipe, laisser s'exprimer
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
- Se poser des questions, élaborer des hypothèses et les vérifier
- Savoir interpréter un rôle et transmettre ses idées et points de vue au groupe



HALTE AU GASPI !

ANIMATION



NIVEAUX

P1 à P6
1^{ère} à 2^{ème} SEC

DURÉE



MERCREDI & VENDREDI



Mercredi matin, vendredi
toute la journée.
Autres jours sur demande.

OÙ



Dans la classe

PRIX



50€/animation

THÉMATIQUES ABORDÉES:

- Le gaspillage alimentaire dans notre quotidien et son impact au niveau local et global
- Concepts : déchet / déchet évitable / déchet inévitable / recyclage / réemploi / ...
- Le déchet alimentaire comme ressource



OBJECTIFS DE L'ANIMATION:

- Aborder la notion de gaspillage alimentaire et ses causes principales de façon ludique
- Favoriser la prise de conscience et la créativité des enfants sur ce thème en créant des réflexes « anti-gaspi » de prévention et de transformation
- Sensibiliser en dehors de la classe, devenir des Ambassadeurs anti-gaspi

CONTENU DE L'ANIMATION:

- Définition du concept de gaspillage alimentaire
- Réflexion sur les causes et les conséquences au niveau global et familial
- Création d'un outil d'information et prévention
- Activité d'intégration avec une petite animation surprise :-)

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Poser un regard critique sur nos modes de consommation
- Décrypter et désamorcer les « pièges à la consommation »
- S'exprimer au sein d'un groupe, émettre des hypothèses, confronter ses représentations
- S'exprimer au dehors du groupe, porter des arguments et enclencher la réflexion collective



JOURNEES: DESCRIPTION ET MODALITES

JOURNÉE BZZZ

ANIMATION



NIVEAUX

P1 à P6

DURÉE



4x50 min
AM & PM

TOUTE L'ANNÉE



Sur demande

OÙ



A l'école le matin
et à Ramillies l'après-midi
(transport assuré par l'école)

PRIX



100€ par jour

AU PROGRAMME:

Matinée: Découverte du monde fascinant des insectes (2x50 min)

- Animation en classe «Insectes et compagnie»
 - Les émotions et sentiments que nous procurent les bestioles
 - Insectes ou arthropodes?
 - Anatomie et perceptions de l'insecte
 - Le cycle de vie
 - Tous utiles et pas nuisibles!
- Chasse aux insectes près de l'école (du printemps à l'automne)



Après-midi: Visite d'un apiculteur de la région (1h30 à 2h)

- Rencontre avec un apiculteur de la région et ses abeilles et retour à la maison avec un petit pot de miel

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Observer
- Poser des hypothèses, dégager l'explicite et l'implicite
- Activer sa mémoire visuelle, auditive et motrice à l'aide de procédés variés.
- Travailler manuellement



JOURNÉE MOUILLÉE

ANIMATION



NIVEAUX

P3 à P6

DURÉE



4x50 min
AM & PM

TOUTE L'ANNÉE



Sur demande

OÙ



A l'école le matin
et au point d'eau le plus
proche à pied l'après-midi

PRIX



100€ par jour

AU PROGRAMME:

Matinée: Animation en classe « l'eau c'est la vie » (2x50 min)

- Echauffement et mise en situation
- Le cycle de l'eau (Petit exposé participatif sur le cycle de l'eau dans la nature)
- La chasse à l'eau (Jeu en équipe dehors sur les multiples formes de l'eau)
- L'apprenti chimiste (Fabrication ludique d'un système de test du Ph de l'eau)
- Trouve ta place dans le cycle (Réflexion commune sur les différentes phases du cycle de l'eau)

Après-midi: Expédition à la découverte d'une rivière près de l'école (2x50 min)

- La vie cachée de nos rivières: expédition au bord de la rivière et prélèvement d'échantillons d'eau
- Détermination des organismes trouvés

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Observation, analyse et réflexion
- Travail en équipe
- Enquêter, rechercher des informations et les communiquer
- S'exprimer librement



JOURNÉE NATURE A L'ECOLE

ANIMATION



NIVEAUX

P1 à P6

DURÉE



4x50 min
AM & PM

TOUTE L'ANNÉE



Sur demande et
par temps sec

OÙ



A l'école et aux abords
de l'école avec accès
à un bois si possible

PRIX



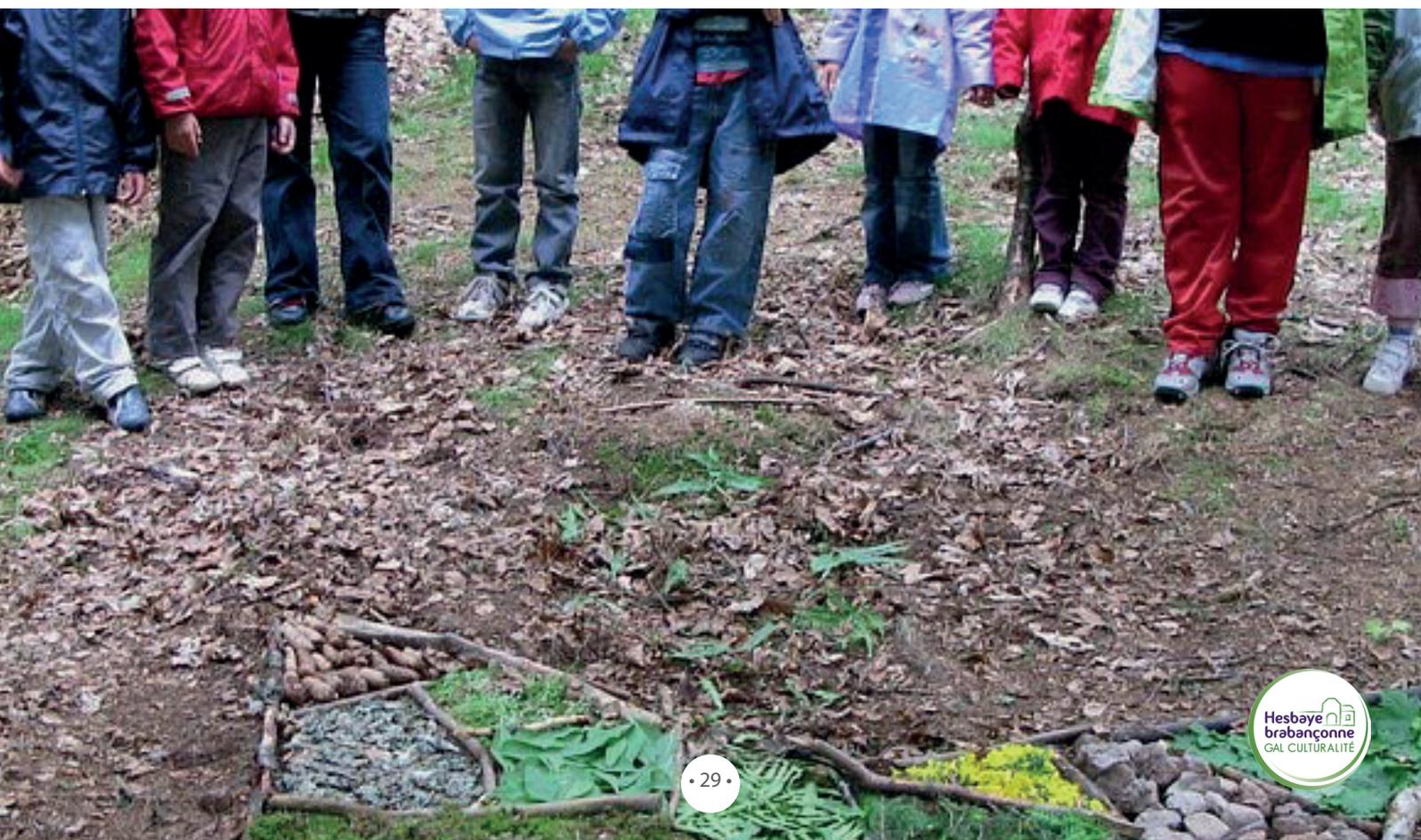
100€ par jour

Découverte du monde fascinant des plantes..et de la biodiversité associée dans l'environnement proche de l'école

- Animation découverte du monde des arbres en extérieur
- Activités sensorielles et créatives (création avec de la terre glaise, découverte de quelques plantes comestibles)
- Collation: dégustation d'une préparation culinaire: ortie, pissenlit, plantain,..
- Pic-nic en extérieur sauf en cas de pluie
- Découverte de la pédofaune, oiseaux et autres petits animaux de l'écosystème naturel
- Réalisation d'une oeuvre collective: le mandala nature

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Travail d'équipe et expression de soi
- Utilisation des 5 sens
- Capacité à enquêter, utiliser les informations rassemblées pour tirer des conclusions
- Changement de perception par rapport aux idées reçues



JOURNÉE KOH LANTA AU STAMPPIA

ANIMATION



NIVEAUX

P3 à P6

DURÉE



4x50 min
AM & PM

EN JUIN



Sur demande

OÙ



Au Stampia à Jodoigne
(transport assuré par l'école)

PRIX



100€ par jour

AU PROGRAMME:

Matinée et après-midi: Programme d'épreuves (4x50 min)

- Mise en situation et règles du jeu

Activités en groupe (en fonction des possibilités):

- Epreuve créative: réalisation d'un Land Art
- Epreuve sportive: course aventurière dans la drève du Stampia
- Epreuve d'équilibre: tenir à un pied sur un rondin de bois
- Epreuve de confiance: se laisser guider les yeux bandés
- Epreuve musclée: tenir en position koala autour d'un arbre
- Epreuve de concentration: retrouver un maximum de mot
- Epreuve de ténacité: tenir un rondin au-dessus d'un fil
- Epreuve artistique: création d'un totem en argile
- Epreuve botanique: retrouver le nom de plantes comestibles
- Epreuve d'orientation: à la recherche du totem
- Epreuve d'adresse: équilibrer son corps pour placer un bâton dans une bouteille
- Epreuve de rapidité: course en binôme les pieds attachés



COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Travailler en équipe
- Utiliser ses sens
- Faire preuve de stratégie, de réflexion, d'adresse
- Utiliser son corps et sa force physique
- Affirmation de soi



JOURNÉE DANS LES AIRS

ANIMATION



NIVEAUX

P1 à P6

DURÉE



5x50 min
AM & PM

TOUTE L'ANNÉE



Sur demande

OÙ



A l'école le matin
et au Musée 1Wing à la base mili-
taire de Beauvechain l'après-midi
(transport assuré par l'école)

PRIX



100€ par jour

AU PROGRAMME:

Matinée: Animation en classe « nos compagnons ailés » (2x50 min)

- Qu'est-ce qui fait que c'est un oiseau ?
- Notion de vol
- A chaque bec son aliment
- Du nid à l'œuf
- Observation en extérieur, aux jumelles, si jardin ou parc disponible près de l'école, du printemps à l'automne

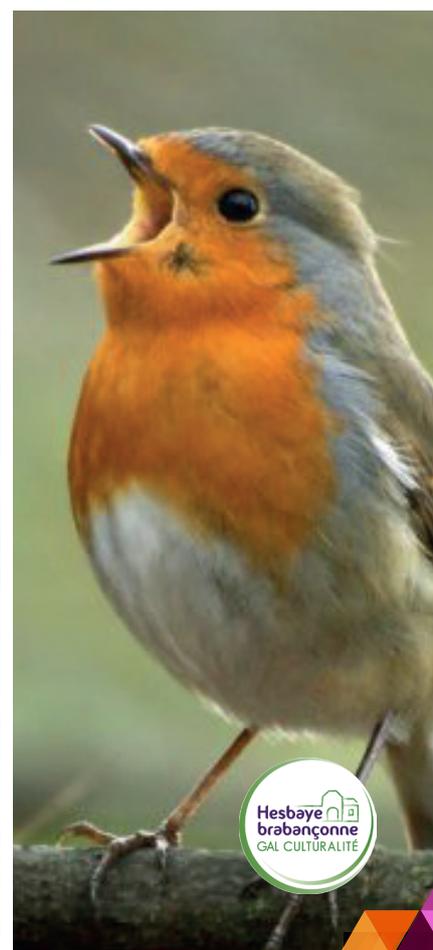


Après-midi: Thème des avions (2x50 min)

- Visite du musée 1 Wing de Beauvechain (1 ou 2x50 min)

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Observer de manière divergente en utilisant tous ses sens
- Travailler en équipe, s'exprimer librement
- Récolter des informations par la recherche expérimentale, l'observation et la mesure



JOURNÉE PAYSAGES EN HESBAYE

ANIMATION



NIVEAUX

P4 à P6

DURÉE



4x50 min
AM & PM

D'AVRIL À
OCTOBRE



Sur demande

OÙ



A l'école le matin et aux abords de
l'école l'après-midi.

PRIX



100€ par jour

AU PROGRAMME:

Matinée: (2x50 min)

- Petit exposé participatif sur les caractéristiques et types de paysages en Hesbaye brabançonne (les composantes naturelles, humaines, le patrimoine naturel et architectural)
- Observation du paysage et apprentissage de certaines notions paysagères: la ligne d'horizon, la vision panoramique, l'espace, les distances, les couleurs (jeu de la boussole)
- Approche des couleurs du paysages: découverte des nuances
- Promenade sensorielle «J'explore, j'observe, j'interprète»: exercice oculaire et jeu du photographe (Je dessine un paysage en binôme)



Après-midi: (2x50 min)

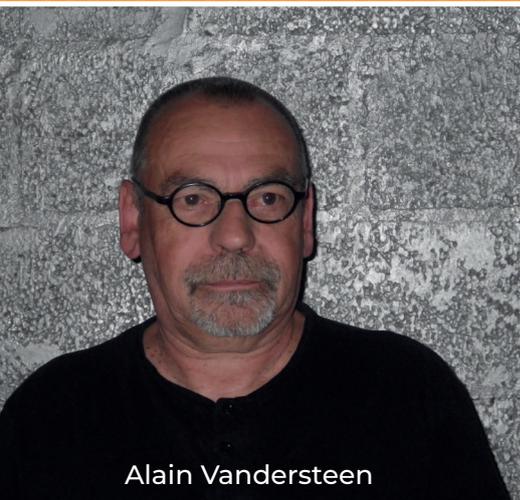
- Création collective: « Paysage de la Hesbaye brabançonne c'est :...»
Partager sa vision par le processus créatif et apprentissage sur les nuances des couleurs du terroir

COMPÉTENCES ACTIVÉES:

- Compétences transversales: histoire, géographie, sciences, communication et arts
- Sensibilisation à l'environnement



LES ANIMATEURS TERROIR



Alain Vandersteen



Anne-Marie De Vriendt



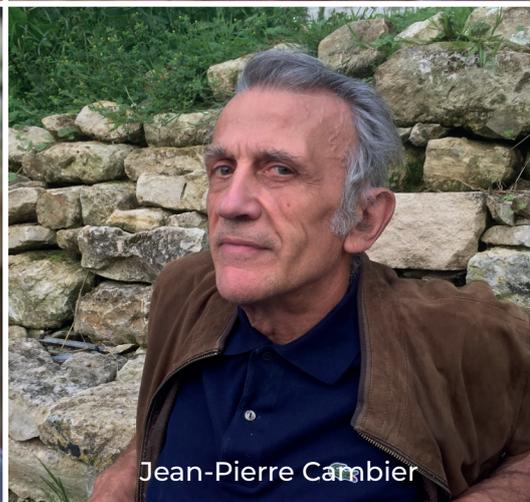
Christine Mosselmans



Edith Dubois



Christophe Boux



Jean-Pierre Cambier



Jean-Pierre Petre



Mireille Servais



Marie-Thérèse Cappeléman



Martin Leroy



Michel Henry



Marie Vanderveken



**GAL CULTURALITÉ
EN HESBAYE BRABANÇONNE**

**36, RUE DU STAMPIA
010/24.17.19**

WWW.CULTURALITE.BE



GALCULTURALITE