



Cycle 2

ATELIER

TRÉSORS DU MARAIS

Un marais, qu'est-ce que c'est ?

Pendant cette balade guidée, les enfants lèveront le voile sur les secrets des zones humides et feront connaissance avec leurs habitants. Entre amphibiens, insectes et oiseaux, ils aborderont les richesses de ces milieux fragiles et les interactions qui s'y déroulent.

Séquences d'animation

Accueil

Entrer dans l'animation et définir la notion de « marais »

1 Biodiversité et bois mort

Reconnaître l'utilité des arbres morts : leurs richesses faunistiques et floristiques.

2 Les oiseaux des troncs d'arbre

Définir un oiseau, en découvrir quelques uns, découvrir leurs interactions avec les arbres et étudier leurs particularités.

3 La libellule et la demoiselle

Définir un insecte, connaître la différence entre une libellule et une demoiselle et découvrir leur mode de vie.

4 La Grenouille et le crapaud

Définir un amphibien, savoir différencier la grenouille verte du crapaud commun et découvrir leur mode de vie.

5 Les oiseaux d'eau

Observer les oiseaux d'eau et les reconnaître via des critères d'identification.

6 L'arbre emblématique du marais

Reconnaître le saule et aborder son rôle dans les zones humides.

Conclusion

Évaluer les acquis.

OBJECTIF

Détermination d'une zone humide et diversité du vivant : insectes, amphibiens, oiseaux. Découverte de deux plantes emblématiques du milieu : roseau et saule

Thèmes du programme

Comprendre et s'exprimer à l'oral.

Expérimenter, produire, créer.

Développer sa motricité et construire un langage du corps.

Questionner le monde :

- Pratiquer des démarches scientifiques
- Imaginer, réaliser
- S'approprier des outils et des méthodes
- Pratiquer des langages
- Se situer dans l'espace et dans le temps.

Pratique

Durée

1 h 30

Période

D'avril à octobre

Tarif

Atelier = 5 € / enfant
(Accompagnant gratuit)

+

Entrée Prés du Hem = 5 €
- 1 gratuité pour 10 entrées
(Uniquement pendant la période d'ouverture des activités des Prés du Hem)

Contact

presduhem@lillemetropole.fr

Tél: 03 20 63 11 27

Marcher
dans les flaques,
et se salir les mains
font aussi partie de
l'animation !
Prévoir tenue et
chaussures adaptées.