

LES ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES ET TECHNIQUES

Cyclé 2, 3 et collège

Démarche expérimentale : Expériences par petits groupes favorisant le tâtonnement, l'observation, la formulation d'hypothèses et leur vérification, l'explication.

L'EAU

Découvrir le cycle de l'eau, les propriétés de l'eau. Expérimenter l'épuration de l'eau et visiter une station d'épuration. Sensibiliser aux différentes formes de pollution et aux recherches de solution. Construction d'une mini station d'épuration.

LES ÉNERGIES RENOUVELABLES

Découvrir les différentes sources d'énergie. Produire de l'énergie. Découvrir les démarches d'éducation relative à l'environnement. Un cuiseur solaire, micro centrale hydro électrique.

LA MÉTÉO

La météo c'est quoi ? Découverte et fabrication d'une station météo (pluviomètre, girouette, baromètre, thermomètre).

SEPT DÉFIS À LA SCIENCE

Réaliser et expliquer en démarche expérimentale sept expériences lancées en défi à de petits groupes d'élèves. Expériences autour de l'air, de l'eau et des liquides.

L'ÉLECTRICITÉ

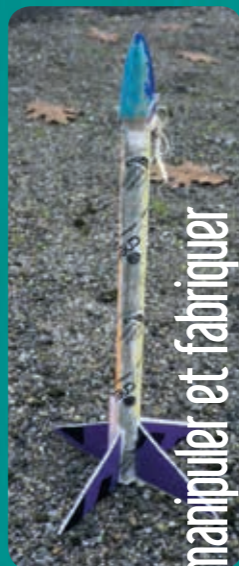
Découvrir les bases de l'électricité. Réaliser des montages électriques simples. Éduquer à la sécurité. Fabriquer un jeu.

FUSÉES À AIR ET À EAU

(à partir du Cycle 2)
Expérience volume autour de l'air et de l'eau. Principe de propulsion, construction.

MICRO-FUSÉES

(à partir du Cycle 3)
Découvrir des notions de propulsion, action, réaction et aérodynamisme...
Maîtriser des gestes techniques. Fabriquer et lancer les fusées. Calculer les altitudes, la vitesse.



expérimenter, manipuler et fabriquer

LES MATERNELLES

LE MOULIN : DU BLÉ À LA FARINE

Faire de la farine dans un véritable moulin à eau. De la farine au pain (tâtonner et trouver la recette du pain, pétrir, cuire, goûter...). Fabriquer de petites roues à eau.

LE CIRQUE

Découverte des arts du cirque. Clown, jonglerie, équilibre, spectacle. Imaginer et créer une représentation.

LA FORÊT

Éveiller ses sens. Jouer dans la forêt : ramper, grimper, se cacher... Pratiquer les arts visuels dans la forêt (Land art). Découvrir la forêt, utiliser des repères spatiaux. Apprendre à identifier des arbres, des plantes, des animaux.

VISITE D'UNE FERME

Découvrir les animaux et leurs petits, leur alimentation. Acquérir le vocabulaire correspondant.

JEU DU VILLAGE

Découvrir un habitat traditionnel en éveillant ses sens. Rechercher et identifier des maisons, des granges...

LA FAUNE AQUATIQUE

Découvrir un étang. Pêcher à l'épuisette (larves, alevins, insectes aquatiques), observer et identifier la collecte.

Mettre en aquarium. Modeler en argile quelques spécimens. Imaginer et créer.

LE GOÛT

Découvrir et rencontrer les maraîchers (marché de Salies ou de Peyrehorade).

Jeux sensoriels autour du goût (sentir, toucher, cuisiner, goûter).



découvrir et s'éveiller

Nos classes de découverte

les francas

L'éducation en mouvement !

LA NATURE

LE PATRIMOINE

LES ACTIVITÉS PHYSIQUES

EN PLEINE NATURE

LES ACTIVITÉS

SCIENTIFIQUES ET TECHNIQUES

LES MATERNELLES

Inscrit au répertoire départemental de l'Éducation Nationale et habilitation de la Direction départementale de la Jeunesse et des Sports.

CPAD LES FRANCAS

8 rue de Begarau - 64270 Auterrive

05 59 84 01 01 - 06 78 35 21 95

les.francas.auterrive@wanadoo.fr

www.auterrive.francas64.fr

LA NATURE

Cycle 1, 2, 3 et collège

LA FORÊT

Écouter, toucher, sentir, goûter, regarder la nature autour de soi. Découvrir la diversité et la richesse du milieu.

Jeux sensoriels autour du toucher et de l'odorat au ruisseau de Bernatère.

MILIEU AQUATIQUE

Découvrir la faune aquatique. Étudier le mode de vie, trier, identifier. Sensibiliser à la notion d'écosystème. Découverte de la faune aquatique, à l'aide d'épuisettes, identification et classification des espèces. Mise en vie d'un aquarium.

Jouer avec l'eau, mise en eau de moulins...

MICRO-FAUNE

Observation de la micro faune autour de l'arbre mort. Identification et classification des espèces. Fabrication d'un terrarium. Modelage en argile des espèces observées. Découverte de l'île d'Auterrive, des bords du gave.

LE GAVE

Découvrir la faune et la flore humide. Indice biotique (cycle 3 et +). Jouer avec l'eau. Observer les effets de l'érosion. Étudier l'action de l'eau sur le milieu. Utilisation de la rivière par l'homme. Lecture de carte et de paysage.

LAND ART

Créer des oeuvres éphémères en utilisant les matériaux de la nature environnante. Favoriser l'imagination.



écouter et vivre la nature

LE PATRIMOINE

Cycle 1, 2, 3 et collège

SALIES-DE-BÉARN DU MOYEN AGE À NOS JOURS

Connaître les richesses de la ville (sa légende et son histoire). Enquête dans la ville et visite du Musée du Sel. Le sel et son exploitation : four gallo-romain, four artisanal, saline.

L'HABITAT EN BÉARN ET PAYS LANDAIS (XVII^e siècle)

Observer l'architecture d'un village. Découvrir des modes de vie traditionnels. « Jeu du village à Auterrive ».

LE MOULIN : DU BLÉ À LA FARINE

Visiter un moulin à eau, voir et comprendre son mécanisme.

LES BASTIDES

Découvrir la topographie d'une bastide (Bellocq ou Hastingues). Étudier l'organisation sociale. Jeu d'orientation.



toucher l'histoire du bout des doigts

ACTIVITÉS PHYSIQUES DE PLEINE NATURE

Cycle 1, 2, 3 et collège

CANOË-KAYAK

(A partir du Cycle 3)

Découvrir et maîtriser un canoë ou un kayak. Oser s'engager dans un environnement nouveau. Découvrir le milieu aquatique au fil de l'eau. Jeux nautiques.

RANDONNÉE D'ORIENTATION

S'orienter avec carte et boussole. Explorer son environnement. Découvrir la flore, la faune et les légendes. Identifier les éléments construits et l'impact de l'activité humaine. Lecture de paysage. La Pène de Mû (144m), vue panoramique sur la plaine du Gave et les Pyrénées.

BALADE EN VÉLO

Apprendre à maîtriser le vélo. Connaître la sécurité routière. S'engager en milieu ouvert sur des itinéraires appropriés. Découvrir les petites routes de la plaine du Gave. (sous réserve d'accompagnateurs agréés). Les cascades de Bernatère, la voie verte.

JEUX COOPÉRATIFS

Découvrir de nouveaux jeux d'équipes : kin-ball, bumball, ... Améliorer l'habileté manuelle. Développer la coopération par des activités de travail en équipe.

ÉQUITATION

Découvrir et oser s'engager dans une nouvelle activité. Découvrir la relation à l'animal.



pratiquer et découvrir