

ANNÉE SCOLAIRE  
2013 – 2014

# Les animations pédagogiques du Parc Naturel des Hauts-Pays



**ENSEIGNEMENT PRIMAIRE**





# TABLE DES MATIERES

Introduction ..... p 2

## A. Les animations qui se déroulent au sein de la classe

Les changements climatiques (n°1)..... p 3

Ugo Energivore et Manon Kyoto (thème de l'énergie) (n°2)..... p 4

Jeu de l'oie « Parc Naturel des Hauts-Pays » (n°3)..... p 5

Les secrets de la malle « Déchets » (n°4)..... p 6

A la rencontre de nos amis protégés : «les rapaces et chauves-souris» (n°5) .... p 7

Le Développement Durable (n°6)..... p 8

L'Or bleu (thème de l'eau) (n°7) ..... p 9

Le compostage des déchets ménagers (n°8)..... p 10

Décibelle et Grosboucan (thème du bruit) (n°9) ..... p 11

J'habite durablement l'espace rural

(thèmes de l'aménagement du territoire et du développement rural)(n°10) p 12

## B. Les animations qui se déroulent sur le terrain

A la découverte de l'écosystème forêt (n°11)..... p 13

Les mystères des terrils (n°12)..... p 14

Le petit géologue (n°13) ..... p 15

Zoom sur le monde des champignons (n°14)..... p 16

Jeu de Piste Emile Verhaeren à Roisin (n°15)..... p 17

Jeu de Piste Louis Piérard à Bougnies-Asquillies (n°16) ..... p 18

A la découverte des animaux de la rivière (n°17) ..... p 19

A la découverte du patrimoine de Montignies-sur-Roc (n°18)..... p 20

Rallye bocager à Onnezies (n°19) ..... p 21

A la découverte du Parc Naturel des Hauts-Pays (n°20)..... p 22

Le jardin au naturel (n°21) ..... p 23

## C. Les animations qui se déroulent sur le terrain, aux abords de l'école

Le sol, milieu vivant (n°22)..... p 24

Mon ami le paysage (n°23)..... p 25

Vous avez dit « biodiversité » ? (n°24) ..... p 26

Les oiseaux (n°25)..... p 27

Les botanistes en herbe (n°26)..... p 28

## D. Les animations avec nos partenaires pédagogiques

AlimenTERRE : alimentation durable (n°27) ..... p 29

Les insectes (n°28)..... p 30

Réservations ..... p 31

# INTRODUCTION

Chères enseignantes,  
chers enseignants,

Vous trouverez dans cette pochette **le kit d'animations pédagogiques proposées par le Parc Naturel des Hauts-Pays**. Ce kit comprend **28 thèmes différents et originaux permettant une éducation à l'environnement et au patrimoine**. Il s'agit d'une offre didactique bien adaptée à l'âge des élèves. Les activités décrites se déroulent à l'intérieur des classes et/ou en extérieur ; elles sont multiples, variées et orientées vers le Développement Durable.

**Les méthodes d'apprentissage utilisées sont nombreuses** : elles emploient une pédagogie tour à tour rationnelle, intuitive, organisée, relationnelle... Les approches pédagogiques sont également diversifiées : cognitive, affective, morale, humaniste... **Les aspects ludiques et interactifs omniprésents** permettent aux enfants d'apprendre à aimer leur environnement (via l'observation rigoureuse) mais aussi à le comprendre (questionnement multidisciplinaire) et d'acquérir rapidement des savoirs et savoir-faire. De plus, les apprentissages débouchent sur **l'envie d'entreprendre des actions concrètes à la portée de chacun, d'aboutir à des comportements éco-citoyens qui s'inscrivent dans le temps**. Cette éducation à la citoyenneté est primordiale, elle prône le respect et la préservation du cadre de vie et permet aux élèves de mesurer l'impact de leurs propres agissements, leurs conséquences sur la Planète et d'évoluer ainsi dans leur savoir-être.

Les animations développent par ailleurs **des compétences sociales et civiques** (travail en équipe, participation au dynamisme de groupe, capacité d'émettre un jugement et de développer un esprit critique, compréhension des grands enjeux de société...). Elles donnent aux enfants l'occasion de faire preuve d'autonomie ou de coopération, de développer leur esprit d'initiative, leur curiosité et leur créativité. Elles véhiculent aussi des valeurs importantes (respect, liberté, vérité...).

En outre, les activités permettent de rejoindre les objectifs pédagogiques des enseignant(e)s car elles sont en **liens directs avec les programmes scolaires et les « socles de compétences »** ; exemples : éveil en sciences (les hommes et l'environnement : gestion, conservation et utilisation des ressources, pollution...), éveil en géographie (étude des milieux naturels...), éducation par la technologie (processus de traitement des matières premières...), français (débat sur des sujets d'actualité environnementale, lecture de documents scientifiques...), éducation aux médias...

Les **moyens pédagogiques** utilisés par le Parc Naturel des Hauts-Pays sont **modernes**. Le Parc dispose d'**un matériel didactique très éclectique et a créé des jeux éducatifs variés et performants**. Une foule d'outils pédagogiques viennent donc en appui des apprentissages.

Enfin, les animations sont souvent le **point de départ de nombreux projets de classe ou d'école**.

# A. Les animations qui se déroulent au sein de la classe

## 1. Les changements climatiques

### Contenu pédagogique :

- Introduction : qu'est-ce que le climat ?
- Les changements climatiques : expériences, maquettes, analyse de photos, dessins
- L'effet de serre : expériences
- Les causes des changements climatiques
- Les conséquences des changements climatiques
- Que peut-on faire pour lutter contre les changements du climat ?

Durée : 2H30  
 Période : toute l'année  
 Niveau : P5 – P6  
 Lieu : la classe.



## A. Les animations qui se déroulent au sein de la classe

### 2. Ugo Energivore et Manon Kyoto (thème de l'énergie)

#### Contenu pédagogique :

- L'énergie est partout autour de nous
- Les différents types d'énergie
- La production d'électricité, les appareils qui consomment beaucoup d'électricité, les déplacements énergivores, l'énergie pour se chauffer...
- De la consommation à la surconsommation d'énergie
- Les problèmes de pollution, les changements climatiques
- Les énergies renouvelables : photos, maquette, débat sur l'implantation d'éoliennes, parc éolien sur les communes de Dour et Quiévrain
- Comment économiser l'énergie à l'école et à la maison ?
- L'Utilisation Rationnelle de l'Energie. Jeu de l'oie sur l'énergie
- Charte de l'éco-citoyen : « je deviens ambassadeur de l'énergie ».



Durée : 2H30  
Période : toute l'année  
Niveau : P5 – P6  
Lieu : la classe.



## A. Les animations qui se déroulent au sein de la classe

A

### 3. Jeu de l'oie « Parc Naturel des Hauts-Pays »

#### Contenu pédagogique :

L'animation est conçue sous forme d'un grand jeu de l'oie. Ce jeu met l'accent sur les différentes missions du Parc Naturel.

Rubriques : généralités, agriculture, conservation de la nature et biodiversité, aménagement du territoire, patrimoine et paysages, protection de l'environnement, développement rural et économique, les dangers (menaces sur les milieux), les personnages célèbres du Parc Naturel des Hauts-Pays, folklores et traditions, produits du terroir, ...

Durée : 1h30  
Période : toute l'année  
Niveau : P3 à P6  
Lieu : la classe.



## A. Les animations qui se déroulent au sein de la classe

### 4. Les secrets de la malle « Déchets »

#### Contenu pédagogique :

- Concept « Déchet »
- Rôles des emballages
- De l'emballage au suremballage
- Le grand jeu du tri sélectif
- Cassettes vidéo sur le recyclage des déchets et/ou valise didactique Fost Plus : échantillons de matières à différents stades de recyclage
- Incinération, biométhanisation
- Le compostage des déchets organiques à domicile
- Que peut-on déposer dans un parc à conteneurs ?
- Que faire de certains déchets particuliers (piles, déchets d'équipements électriques et électroniques, pneus, médicaments...) ?
- Le meilleur déchet est celui qui n'existe pas : les grands principes de l'éco-consommation, le cartable vert. Et si on modifiait nos habitudes ?
- Les problèmes liés aux déchets : feux de jardins, dépôts sauvages...

Durée : 3 H  
Période : toute l'année  
Niveau : P3 à P6  
Lieu : La classe.



## A. Les animations qui se déroulent au sein de la classe

A

### 5. A la rencontre de nos amis protégés : les rapaces et chauves-souris

#### Contenu pédagogique :

##### → Les chauves-souris

Qu'est-ce qu'une chauve-souris ? Les espèces présentes en Wallonie, mode de vie (comportement alimentaire, locomotion...), gîtes et nichoirs, utilités...

##### → Les rapaces

Tri et classement des rapaces sur base d'observation, techniques de chasse, étude des chaînes alimentaires impliquant un rapace (jeux, mobiles à construire), dissection d'une pelote de réjection d'un rapace, découverte des milieux de vie...

##### → Les menaces sur la biodiversité

Jeu « Nos amis protégés »

##### → Les actions de l'homme en faveur de la nature

Durée : 3 H  
Période : toute l'année  
Niveau : P3 à P6  
Lieu : La classe.



## A. Les animations qui se déroulent au sein de la classe

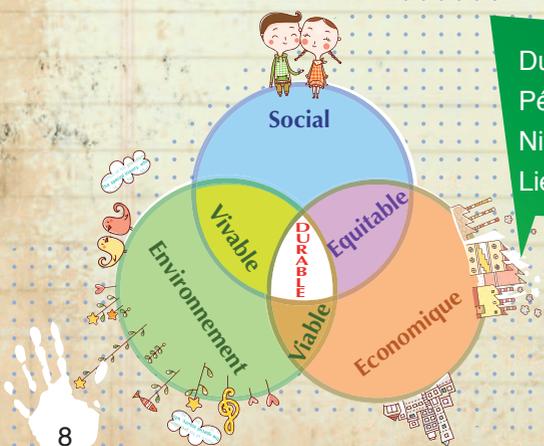
### 6 Le Développement Durable

#### Contenu pédagogique :

Quelques thèmes sont développés de manière ludique :

- L'empreinte écologique (maquette à construire). Les élèves sont invités à s'interroger sur leurs impacts sur la Planète et à réfléchir sur les comportements à adopter au jour le jour pour réduire cette empreinte
- Les déchets : le tri (grand jeu de tri sélectif des déchets ménagers), le recyclage (découverte de la valise des échantillons de matières à différents stades de recyclage), l'éco-consommation et la propreté publique
- La biodiversité : mise en évidence de la grande diversité des biotopes à sauvegarder, les menaces qui pèsent sur les espèces, les actions en faveur de la biodiversité
- L'eau : un grand jeu de l'oie permet d'aborder les notions de pollutions, de rareté de l'eau douce, d'inégalité de la répartition de l'eau douce sur la Terre, d'économie de l'eau douce dans les gestes quotidiens...
- La consommation : les élèves sont invités à faire leurs courses dans un magasin reconstitué. Ce jeu permet d'expliquer les principes du commerce équitable, des achats locaux et de saison, des produits bio... Il permet aussi de mettre en évidence les logos et labels présents sur les articles proposés...
- L'énergie : un grand jeu de l'oie permet d'expliquer l'utilisation rationnelle de l'énergie, le réchauffement climatique, la mobilité verte, les énergies fossiles et renouvelables... Les élèves ont également l'occasion de tester différents jeux solaires ainsi que la maquette des énergies renouvelables.
- Le Développement Durable : définition, objectifs et grands principes (posters et fiches)

Enfin, les enfants sont conviés à agir en faveur du DD via un jeu « une pomme pour mon environnement ».



Durée : 3H  
Période : toute l'année  
Niveau : P5, P6  
Lieu : la classe.



## A. Les animations qui se déroulent au sein de la classe

A

### 7. L'Or bleu (thème de l'eau)

#### Contenu pédagogique :

L'animation est conçue sous forme d'un jeu de l'oie.

- L'eau, source de vie. La Planète bleue. L'eau en quelques chiffres. Importance de l'eau
- Le cycle de l'eau. Les changements d'état de l'eau (expériences)
- Circuit de distribution d'eau. Stockage de l'eau (expériences)
- Les utilisations de l'eau et l'évolution de nos besoins. De la consommation à la surconsommation de l'eau
- Répartition de l'eau potable dans le monde et difficultés d'approvisionnement dans de nombreux endroits du globe
- Zoom sur quelques écosystèmes aquatiques : la mare, la rivière, l'océan, la mer
- Les différents types et les différentes sources de pollutions de l'eau
- Comment épurer une eau ? Expériences, principe de fonctionnement d'une station d'épuration (maquette)
- Jeu de l'éco-citoyen : lutte contre le gaspillage (jeu des aquavores) et contre la pollution de l'eau.
- Grand jeu de l'oie de synthèse.



Durée : 2H  
Période : toute l'année  
Niveau : P3 à P6  
Lieu : La classe ou le réfectoire de l'école.



**8. Le compostage des déchets ménagers**

**Contenu pédagogique :**

- Jeu du tri sélectif et du recyclage des déchets ménagers
- Les matières compostables et non-compostables
- Définition du compost
- Quels sont les organismes qui transforment les déchets organiques ?
- Les différentes façons de composter (fût à compost, tas, vermicompostière...) : maquette
- Les trucs et astuces pour bien réussir un compost
- Les utilités du compost.



Durée : 1H30  
Période : toute l'année  
Niveau : P3 à P6  
Lieu : la classe.



## 9. Décibelle et Grosboucan (thème du bruit)

### Contenu pédagogique :

L'animation débute par un grand jeu coopératif : la fée Décibelle a été capturée par Grosboucan qui la retient prisonnière dans sa prison des sons, un véritable labyrinthe peuplé de bruits mystérieux et de pièges... Ce jeu sensibilise les élèves aux sources et conséquences du bruit sur la santé.

De nombreuses autres activités sont menées :

- écoute du CD « chasseurs de bruits »
- analyse d'un thermomètre du bruit
- création d'une affiche « Ras-le-bol de la soupe aux bruits »
- les 9 gestes pour préserver nos oreilles
- trucs et astuces pour améliorer l'acoustique de la cantine et des couloirs, pistes et solutions pour lutter contre le bruit...

Durée : 2H

Période : toute l'année

Niveau : P3 à P6

Lieu : la classe, la rue.



## 10. J'habite durablement l'espace rural

### Contenu pédagogique :

- L'aménagement du territoire et l'urbanisme  
(Qu'est-ce que le territoire ? L'organisation du territoire. Les utilisations du sol en Belgique (diagramme), les rôles du service « urbanisme » dans une commune (fiche). Les problèmes posés par l'implantation de lotissements dans les communes (jeu de l'oie : « Autant en emporte le Territoire »).
- Le respect des paysages  
(Jeu « Zoom sur le Paysage », pêle-mêle de photos de paysages, l'évolution des paysages dans le temps, les impacts de l'homme sur les paysages ).
- Le respect du patrimoine  
(Définition du patrimoine, quels sont les différents types de patrimoine (jeu d'appariement de photos). Les menaces qui pèsent sur le patrimoine (fiches). Jeu « Sauvons le Patrimoine ». Les Journées du Patrimoine en Wallonie et à Bruxelles, le Patrimoine mondial de l'UNESCO).
- Les maisons traditionnelles  
(Définition d'une maison traditionnelle. Les formes des anciennes fermes et le rôle des différentes cellules d'une ferme. Les caractéristiques des maisons traditionnelles en fonction des régions agro-géographiques : localisations, jeu de cartes, posters, photos, jeu des matériaux de construction, puzzles à reconstituer, jeu Bâti-puzzle et jeu « Jouons à l'architecte »).



### → La maison de demain

(Bâtir a un impact sur l'environnement : maquette de l'empreinte écologique. Comment habiter durablement ?)

### → Le territoire rural

(Ville ou village ? Le PNHP : territoire rural, jeu de l'Agriculteur en herbe, l'agriculture biologique : posters et maquettes, comment développer l'espace rural de façon durable ? Maquette à reconstituer. Le PCDR. Jeux de synthèse : « Habiter durablement en milieu rural » et Urbanistes en herbe).

→ Les actions du PNHP en matière d'aménagement du territoire et de développement rural.

Durée : 2H  
Période : toute l'année  
Niveau : P3 à P6  
Lieu : la classe.



## 11. A la découverte de l'écosystème forêt

### Contenu pédagogique :

- La forêt : première approche : jeux de la nappe, du tableau du peintre
- Constitution progressive d'une « boîte noire », photo d'un coin de forêt rassemblant des éléments ramassés
- Approche sensorielle : la forêt par les 5 sens : identification de quelques chants d'oiseaux et autres bruits de la forêt, reconnaissance des arbres par le toucher de l'écorce, jeu des odeurs et des goûts...
- Voici un arbre : les parties de l'arbre, la vie des arbres (respiration, nutrition... jeu « La petite usine verte »), hauteur et âge d'un arbre, symbolique de l'arbre, mécanisme de la chute des feuilles
- Le sol. Description des éléments de la litière. Récolte de quelques animaux de la litière (observation dans des pots loupes)
- Observation et identification des plantes à fleurs
- Les relations alimentaires : divers jeux en équipes « Qui mange qui ? »
- Le cycle de la matière. Notion d'écosystème
- Les utilités (rôles) de la forêt : jeu des utilisateurs de la forêt
- Les étapes de la gestion d'une forêt :  
jeu des travaux forestiers
- Nuisances (menaces) et bons gestes en forêt : jeu « Danger - Pas Danger », code du bon promeneur en forêt
- Histoires contées, légendes et particularités de la forêt concernée.



Durée : 2H30  
Période : du 20 mars au 30 juin ;  
du 10 septembre au 31 octobre  
Niveau : P1 à P6  
Lieu : Bois de Beaufort  
ou bois de Colfontaine

Bois de Beaufort (légende du Caillou-qui-Bique...) au départ de l'esplanade Emile Verhaeren ou du Chalet du Gardé ou le bois de Colfontaine (Source du Cerisier, Cave du R'mite, Rond Legrand...) au départ de la Tour du Lait Buré ou du Pavillon des chasseurs.

## B. Les animations qui se déroulent sur le terrain

(et qui nécessitent très souvent un transport en car communal ou en bus)

### 12 Les mystères des terrils

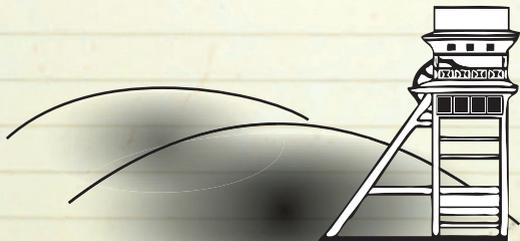
#### Contenu pédagogique :

L'animation débute par une introduction en classe. Ensuite, les élèves partent en car vers le terril de Sauwartan (entité de Dour). Différents thèmes sont abordés :

- Définition, localisation des terrils
- Typologie des terrils
- Informations spécifiques au terril de Sauwartan
- Particularités des terrils (pente, hauteur, érosion, climat, relief, perméabilité, Humidité du sol, combustion...)
- La flore et la colonisation végétale
- La faune des terrils

- Les champignons typiques des terrils
- Les roches et la formation du charbon
- Lecture d'un paysage au sommet du terril
- Sauvegarde et reconversion des terrils
- La chaîne des terrils.

De retour en classe, des expériences, observations et exercices sont également proposés.



Durée : 3H  
 Période : Du 20 mars au 30 juin ;  
 Du 10 septembre au 15 octobre  
 (par temps sec)  
 Niveau : P4, P5, P6  
 Lieu : la classe puis le terril de Sauwartan  
 (entité de Dour).

## B. Les animations qui se déroulent sur le terrain (et qui nécessitent très souvent un transport en car communal ou en bus)

B

### 13. Le petit géologue

#### Contenu pédagogique :

- La géologie est partout dans notre quotidien
- Découverte des trois grandes familles de roches : magmatiques, sédimentaires et métamorphiques
- Découverte des principales roches de Belgique, expériences
- Notion d'affleurement, de strate, de faille, d'érosion...
- La roche mère et le sol
- Roches perméables ou imperméables : expériences
- Structure de la Terre
- A quoi servent les fossiles ?
- Vidéocassette éducative sur les volcans et autres phénomènes géologiques.



Durée : 2H  
Période : toute l'année  
Niveau : P4 à P6  
Lieu :

L'animation débute par une sortie sur le terrain (à partir de l'esplanade Emile Verhaeren à Roi-sin jusqu'au Caillou-qui-Bique) et se termine en classe.

Elle peut se prolonger par une visite du Jardin géologique d'Obourg ou une visite du Musée du Marbre et de la Pierre bleue à Bellignies (en France).

## B. Les animations qui se déroulent sur le terrain (et qui nécessitent très souvent un transport en car communal ou en bus)

### 14. Zoom sur le monde des champignons

#### Contenu pédagogique :

- Cueillette de champignons : observation et approche sensorielle.  
Critères macroscopiques de détermination et généralités
- Grand jeu de l'oie sur les champignons, quiz géant et nombreuses manipulations
- La vie des champignons : nutrition, respiration, fermentation, reproduction : expériences (réalisation d'une sporée...)
  - Le panier des champignons comestibles
  - Les champignons toxiques, mortels, hallucinogènes
  - Les utilités des champignons
  - Les champignons ravageurs de cultures ou responsables de mycoses chez l'homme
  - Ce sont aussi des champignons : levures, moisissures...
  - Les causes de la raréfaction de certaines espèces
  - Histoires et anecdotes.



Durée : 2H30  
 Période : de la fin du mois de septembre au 20 octobre.  
 Niveau : P3 à P6  
 Lieu : Excursion dans un bois proche de l'école, jeux et théorie en classe

## B. Les animations qui se déroulent sur le terrain (et qui nécessitent très souvent un transport en car communal ou en bus)

B

### 15. Jeu de Piste Emile Verhaeren à Roisin

#### Contenu pédagogique :

A travers une quarantaine de questions et un circuit parsemé d' « indices » aux alentours du site de Bargette à Roisin, le jeu de piste emmène les enfants « Sur les traces d'Emile Verhaeren », grand poète belge.

Sur réservation, il est également possible de visiter le musée Emile Verhaeren.



Durée : 2H  
Période : du 15 mars au 30 juin ;  
du 10 septembre au 31 octobre  
Niveau : P4 à P6  
Lieu : Esplanade du musée Emile Verhaeren à Roisin.



## B. Les animations qui se déroulent sur le terrain

(et qui nécessitent très souvent un transport en car communal ou en bus)

### 16. Jeu de Piste Louis Piérard à Bougnies-Asquillies

#### Contenu pédagogique :

Ce jeu de piste comporte 30 questions relatives à la vie de Louis Piérard. Une partie du parcours s'effectue à pied, l'autre en car communal. Les enfants sont amenés à rechercher des indices afin de découvrir progressivement les différents volets de la carrière et de la personnalité de cet homme au parcours exceptionnel.



Durée : 3H  
 Période : du 15 mars au 30 juin  
 ; du 10 septembre au 31 octobre  
 Niveau : P5 - P6  
 Lieu : Bougnies – Asquillies  
 - Bougnies.

## B. Les animations qui se déroulent sur le terrain (et qui nécessitent très souvent un transport en car communal ou en bus)

B

### 17. A la découverte des animaux de la rivière

#### Contenu pédagogique :

- Récolte des petits animaux (gammare, ancyles, larves d'éphémères, phryganes à fourreau, sangsues...) et poissons (chabots...) qui peuplent la rivière
- Observation des animaux dans des pots loupes
- Détermination des animaux grâce à des clés simplifiées
- Chaînes alimentaires dans la rivière et fonctionnement de l'écosystème
- Les menaces qui pèsent sur la rivière
- Comment protéger ce milieu fragile ?

Durée : 2H

Période : avril à juin

Niveau : P1 à P6

Lieu : la rivière (Petite Honnelle),  
Montignies-sur-Roc.



## B. Les animations qui se déroulent sur le terrain

(et qui nécessitent très souvent un transport en car communal ou en bus)

### 18. A la découverte du patrimoine de Montignies-sur-Roc

#### Contenu pédagogique :

- La promenade débute sur la Place Masson (analyse des caractéristiques à remarquer, rappel de quelques moments de la vie de Fulgence Masson). Munis d'un petit questionnaire, les élèves s'intéressent à l'habitat traditionnel. Ils ont aussi l'occasion de réaliser quelques expériences de reconnaissance du calcaire, du schiste, du grès...
- Enquête auprès des montagnards pour connaître le nombre d'habitants du village, les entités qui composent le Parc Naturel des Hauts-Pays ainsi que ses principales missions.
- Ensuite, différents jeux permettent d'accorder une attention particulière aux façades des maisons et anciennes fermes, de comprendre les activités passées du village et son évolution.
- Les élèves entrent dans le domaine du château de Montignies-sur-Roc puis visitent l'église et sa grotte.



- Le long du parcours, ils s'intéressent aussi au travail d'artistes céramistes locaux.
- Enfin, ils visitent un ancien moulin et en découvrent tous les secrets de fonctionnements ancestraux !

Un circuit où se mêlent passé, présent et futur... et où la sensibilisation à la conservation du Patrimoine se fait de manière ludique.



Durée : 3H  
 Période : toute l'année  
 Niveau : P4, P5, P6  
 Lieu : village  
 de Montignies-sur-Roc.

## B. Les animations qui se déroulent sur le terrain (et qui nécessitent très souvent un transport en car communal ou en bus)

B

### 19. Rallye bocager à Onnezies

#### Contenu pédagogique :

Lors du rallye bocager, les enfants observent le patrimoine bocager, répondent à des questions, résolvent des enquêtes et réalisent différents jeux pour découvrir une phrase mystère qui révèle la cachette du trésor du bocage. Différents thèmes sont abordés.

- Le bocage, un paysage varié
- Les composantes du bocage
- La prairie : milieu vivant : observation du poster didactique et chasse aux invertébrés dans des pots loupes
- Les animaux du bocage : fiches d'identité et régimes alimentaires des animaux du bocage. Jeu de l'ornithologie et écoute de chants d'oiseaux. Les chaînes alimentaires (jeu des flèches « qui mange qui ? » et jeu course poursuite « à chacun son menu »). Traces et indices de la vie animale
- Quiz sur l'élevage et la production laitière
- Les fleurs sauvages, les arbres, les arbustes et les lianes du bocage
- Les différents rôles de la haie
- Les arbres fruitiers hautes tiges du verger
- La chouette chevêche d'Athéna : jeu, nichoirs
- L'habitat traditionnel dans le bocage
- Le rucher du bocage : les habitants de la ruche, les rôles et importance des abeilles, les causes de disparition des abeilles, les remèdes. Le miel et autres produits issus du bocage
- Les saules têtards : taille, utilisations et pratiques traditionnelles dans le bocage
- Le bocage en danger : jeu des menaces qui pèsent sur le bocage
- Sauvons le bocage : jeu des solutions
- Jeu de l'oie général sur le bocage
- La charte du bocage
- Conclusions : jeux divers (charades, rébus, mots croisés...), recettes, poèmes.



## B. Les animations qui se déroulent sur le terrain (et qui nécessitent très souvent un transport en car communal ou en bus)

### 20. A la découverte du Parc Naturel des Hauts-Pays

#### Contenu pédagogique :

- La gestion des déchets, le bruit, la gestion de l'eau, l'agriculture, l'énergie, l'aménagement du territoire, la biodiversité, le développement rural et économique, la sensibilisation et l'information du public...
- Les divers sujets sont traités de manière ludique : observation des animaux du sol dans des pots loupes, écoute de chants d'oiseaux, nombreux jeux : « La haie enchantée », « Panier du terroir et de l'artisanat », « Le contrat de rivière », « La micro-réserve »..., identification de matériaux les yeux bandés, code du bon promeneur en forêt... Séance de diapositives, réalisation d'affiches « Parc Naturel des Hauts-Pays ».



- Une attention particulière est donnée l'éco-citoyenneté.

Les élèves reçoivent un document de synthèse et un dossier pédagogique « Parc Naturel des Hauts-Pays » est distribué aux enseignant(e)s.



Durée : 3h30

Période : du 15 mars au 30 juin ;  
du 10 septembre au 31 octobre

Niveau : P3 à P6

Lieu : Excursion pédestre aux abords de l'école ; théorie, jeux, séance de diapositives en classe.

## B. Les animations qui se déroulent sur le terrain (et qui nécessitent très souvent un transport en car communal ou en bus)

B

### 21 Le jardin au naturel

#### Contenu pédagogique :

Les enfants ont l'occasion de découvrir le jardin au naturel de la Maison du Parc.

Chaque partie est expliquée à l'aide de panneaux didactiques :

- Le potager
- Les plantes mellifères
- Les nichoirs (à oiseaux, à insectes, à chauves-souris, à hirondelles, à rapaces...)
- Les bacs à compost
- La mangeoire
- La mare
- La haie
- Le mur en pierres sèches
- La ruche et ses abeilles.

Ensuite, les enfants récoltent les animaux qui vivent dans la mare et les déterminent à l'aide de fiches didactiques.

Enfin, différents jeux de synthèse sont organisés : le jardin de Monsieur Rztout, le jeu des 7 familles et maquette didactique du jardin au naturel à reconstituer.



Durée : 2H  
Période : septembre-octobre et avril à juin.  
Niveau : P1 à P6  
Lieu : maison du Parc naturel des Hauts-Pays, rue des Jonquilles 24 à Onnezies.



## C. Les animations qui se déroulent sur le terrain, aux abords de l'école

### 22. Le sol, milieu vivant

#### Contenu pédagogique :

- Promenade en forêt : structure des arbres, phénomène de photosynthèse, mécanisme de la chute des feuilles
- Identification des différents composants de la litière
- Les horizons du sol, notion de profil
- Le sol : structure, texture, porosité, pH
- La décomposition de la litière : agents responsables (jeu « Qui suis-je ? »), notion d'humus
- Prélèvement d'échantillons de litière
- En classe, particularités des animaux observables à l'œil nu ; expériences, jeux, rôles



- Extraction de la mésofaune (acariens et collemboles) du sol : extraction par l'appareil de Berlèze-Tullgren, observation au binoculaire, classement de la faune du sol
- Les autres êtres vivants du sol : champignons, algues, bactéries, protozoaires...
- Le cycle de la matière
- Les fonctions fondamentales des sols
- Les menaces qui pèsent sur les sols
- La préservation des sols.



Durée : 2H  
 Période : toute l'année  
 Niveau : P3 à P6  
 Lieu : Balade dans un bois proche de l'école, observations, théorie et jeux en classe.

## C. Les animations qui se déroulent sur le terrain, aux abords de l'école

C

### 23. Mon ami le paysage

#### Contenu pédagogique :

- Représentations mentales des élèves à propos du mot « paysage ». Souvenirs de vacances évoqués
- Lecture d'un poème d'E. Verhaeren
- Le paysage : définition
- Le village représenté sur différentes cartes et par des images géographiques
- Sortie de terrain («et si tu découvrais ton paysage ?») : les élèves partent à la recherche de paysages : point culminant ou espace dégagé permettant l'observation et la lecture des éléments du paysage et des plans paysagers. Réalisation de croquis et grille d'observation.
- La diversité des paysages (jeux des 360° et 180°, des flashes paysages, jeu du rouleau et du kaléidoscope)
- Paysage immobile ou dynamique ? Approche sensorielle. Evolution du paysage dans le temps et dans l'espace.
- Liens entre paysage et patrimoine
- Paysage et territoire. Vivre à la campagne, vivre à la ville (débat)
- Mon ami le paysage (domaine affectif)
- « Le paysage dans tous ses états » : jeu du peintre
- Les actions de l'homme sur le paysage (évolution des paysages) : plantation de haies, implantation d'éoliennes... Notion d'intégration paysagère (jeux)
- Synthèse des notions.



Durée : 3H

Période : toute l'année

Niveau : P3 à P6

Lieu : Excursion pédestre aux abords de l'école et dans la classe.

## C. Les animations qui se déroulent sur le terrain, aux abords de l'école

### 24. Vous avez dit « biodiversité » ?

#### Contenu pédagogique :

- La découverte de différents milieux (dont un sur le terrain) et de leur richesse biologique
- Notion de biodiversité : jeu « Sentiers Nature », définition, les 3 niveaux de la biodiversité
- Pourquoi conserver la biodiversité ? Jeu des points bleus
- La régression de la biodiversité (la sixième extinction) : jeu des points rouges, jeu des animaux menacés, jeu du paysage qui évolue....
- Comment conserver et développer la biodiversité ? Jeu des points verts, jeu des corridors écologiques...
- Trucs et astuces pour biodiversifier la cour d'école, le jardin ou le balcon. Illustration de quelques actions possibles. Maquette didactique du jardin au naturel, nichoirs, élevage de coccinelles. Jeu des 7 familles. Jeu Monsieur RAZTOUT...



Durée : 2H30  
 Période : toute l'année  
 Niveau : P3, P4, P5, P6  
 Lieu : Les environs de l'école, cour de récréation, classe.

## C. Les animations qui se déroulent sur le terrain, aux abords de l'école

C

### 25. Les oiseaux

#### Contenu pédagogique :

- Comment reconnaître les oiseaux (silhouette, couleurs, comportement général et en vol...) ?
- Des outils adaptés pour la recherche de nourriture, pour lutter contre le froid (structure des plumes, du bec, des pattes...)
- La diversité des oiseaux : jeu LPO et observation de posters didactiques
- Les oiseaux dans leurs milieux : jeu Sentier Nature et dessins à compléter
- Pourquoi les oiseaux chantent-ils ?
- Reconnaissance de quelques chants d'oiseaux : écoute du CD « chants des oiseaux des jardins »
- Les rapaces : dissection d'une pelote de réjection et étude du régime alimentaire, mobile à construire
- Oiseaux sédentaires et oiseaux migrateurs
- Les nichoirs à oiseaux
- Opération Natagora :  
Devine, qui vient manger chez nous aujourd'hui ? » ; comment installer un poste de nourrissage pour les oiseaux ?
- Balade aux abords de l'école pour observer et écouter les oiseaux
- Les oiseaux du Parc Naturel des Hauts-Pays
- SOS oiseaux : oiseaux menacés : causes et remèdes.



Durée : 3H  
Période : avril à juin  
Niveau : P1 – P6  
Lieu : la classe et les abords de l'école.



## 26. Les botanistes en herbe

### Contenu pédagogique :

- Le règne végétal
- Les grandes familles de plantes à fleurs
- Les parties d'une plante et la vie des plantes
- Mon Ami l'Arbre
- Les plantes et leurs biotopes : maquettes
- Les plantes que l'on mange ou que l'on boit : échantillons
- Les plantes mellifères : jeu de la pollinisation
- Les plantes médicinales et les plantes cosmétiques : échantillons
- Les jardins à thèmes
- Les plantes qui nous habillent
- Les plantes tinctoriales : création d'un tableau
- Encore d'autres rôles et usages pour les plantes
- De drôles de plantes : mascottes
- Les plantes menacées
- Synthèse : grand jeu de l'oie sur la botanique
- Excursion de reconnaissance des plantes aux abords de l'école.



Durée : 2H30

Période : cette animation sera disponible à partir du mois de juin 2014

Niveau : P3 à P6

Lieu : la classe et les abords.

## D. Les animations avec nos partenaires pédagogiques

D



### AlimenTERRE : alimentation durable

(en partenariat avec la ferme Pype-Lievens de Montignies-sur-Roc)

#### Contenu pédagogique :

L'animation se déroule en deux parties :

Première partie (au sein de la classe, par Sylvie DENIS) :

- Qu'y a-t-il dans mon assiette ? (Les grandes familles d'aliments et leurs rôles...)
- Un repas équilibré, SVP ! (petit guide du consommateur malin, les règles d'or d'une bonne alimentation, collations collectives à l'école, fontaine à eau ...)
- Atelier du goût (les fruits et légumes de saison, « explorons de nouvelles saveurs », la cuisine du terroir...)
- Alimentation et santé : obésité, anorexie, maladies cardio-vasculaires...
- Alimentation et Environnement (lutte contre les pesticides, les différents types d'agriculture, réduction de la consommation de viande, consommation de produits locaux, jeu « mon assiette CO<sub>2</sub> ».... Critères de l'alimentation durable.

Deuxième partie (à la ferme Pype-Lievens à Montignies-sur-Roc, par Ingrid PYPE), uniquement le mardi après-midi.

- La nutrition de la vache laitière et du veau : ration équilibrée en fonction des saisons
- Le lait : composition, aliment de qualité
- Les fabrications « maison » : yaourt, beurre, fromage frais, camembert, crème glacée... (visite de la laiterie, panneaux didactiques)
- Distribution d'échantillons de quelques produits pour le retour à l'école.



Durée : 2H30 le matin (dans la classe) + 1H30 le mardi après-midi (à la ferme)

Période : de mars à juin

Niveau : P3 à P6

Lieu : la classe puis la ferme Pype-Lievens à Montignies-sur-Roc.

Prix : 3 euros par enfant.



### 28. Les insectes

(en partenariat avec Melliflor à Erquennes)

#### Contenu pédagogique :

L'animation se déroule en deux parties.

La première partie concerne les abeilles (par Pharaïlde MICHEL)

- Découverte d'une ruche
- Les habitants de la ruche
- Rôles des habitants de la ruche
- Les produits de la ruche, le matériel d'extraction du miel
- Les différents goûts des miels
- Jeux relatifs à l'apiculture.

La deuxième partie concerne les autres insectes (par Sylvie DENIS)

- Qu'est-ce qu'un insecte ? Chasse aux insectes le long d'un sentier, dans les champs...
- Situation des insectes dans le monde animal
- Les insectes se nourrissent, se déplacent, respirent, se reproduisent
- Les grands types de développement des insectes
- Une incroyable biodiversité
- Rôles des insectes
- Mimétisme et camouflage
- Causes de la disparition de certains insectes

- Que faire pour lutter contre la disparition des insectes ? Kit d'élevage de coccinelles et de papillons, nichoirs à insectes et jardin au naturel (maquette, jeu « Monsieur Rastout », jeu des 7 familles)...



Durée : de 9H30 à 12H (avec une pause « collation ») et de 13H à 14H30  
Remarque : il est obligatoire de réserver pour deux classes en même temps. Voici le déroulement de la journée :

- Accueil : 9h30, photos souvenirs, séparation des deux groupes (1 groupe Insectes, 1 groupe Abeilles)
- 10h45 : collation offerte : jus de pommes et pain d'épice
- 12h à 13h : pique-nique
- 13h : reprise des activités et permutation des groupes
- 14h30 : fin des activités.

Période : avril à juin

Niveau : P1 à P6

Lieu : Chez Melliflor, rue Ruinsette à Erquennes

Prix : 5 euros par enfant.

# RESERVATIONS

Intéressé(e) ? Alors, réservez très vite l'animation que vous avez choisie !

Les places sont limitées ! Vu le succès croissant des demandes et vu les projets pédagogiques développés par le Parc (expositions, journées à thèmes, projet Chemins au Naturel, projet BiodiBap, projet Déchets...), seule UNE animation par classe sera possible cette année scolaire.

Comment procéder ?

En téléphonant à la Maison du Parc Naturel des Hauts-Pays au 065/46.09.38 (uniquement les lundis, mardis, jeudis et vendredis après-midi).

Personne de contact :

Sylvie DENIS, chargée de mission pour le secteur pédagogique primaire du Parc Naturel.

Tarif très démocratique pour toutes les écoles situées sur le territoire du parc ! :

\* 2 EUROS par élève (pour les animations 1 à 26)

\* 3 EUROS par élève pour l'animation n°27

\* 5 EUROS par élève pour l'animation n°28

N.B. Paiement uniquement en argent liquide, le jour de l'animation.

*Par ailleurs, n'oubliez pas de réserver un car (si nécessité d'un transport) en parallèle à la réservation de l'animation !  
Pour les structures extrascolaires ou hors Parc Naturel des Hauts-Pays, un tarif de 3 euros par enfant sera demandé par animation.*





# NOTES

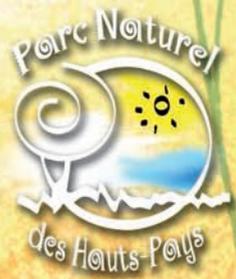
---





# Parc Naturel des Hauts-Pays

## Un territoire passionnant à découvrir



**Maison du Parc :**

**Rue des Jonquilles, 24 - 7387 – Onnezies (B)**

**Tél. 0032 (0)65 46 09 38 - Fax: 0032 (0)65 75 58 48**

**[www.pnhp.be](http://www.pnhp.be)**

impression-hauts-pays.be  
GRAPHISME - IMPRESSION - WEBDESIGN

