

Dossier pédagogique

Spécial
cycles 3 & 4

Edition

2024-2025

Lieu-dit Les Gilats
89130 Toucy

contact@lapyramideduloup.com
www.lapyramideduloup.com

Association Loi 1901 "Sur les Traces du loup" N°Siret 751 939 547 00012 Code APE 9499Z
Siège Social : Ferme des Gilats - 89130 Toucy - contact@surlestracesduloup.com





Sommaire

Plan d'accès et tarifs de groupe	p. 3
Chantiers participatifs de la Pyramide	p. 4
L'équilibre de la pyramide animale => Cycles 3 & 4	p. 5
Contes et légendes autour du loup => Cycle 3	p. 6
Les coccinelles => Cycle 3	p. 7
Sur les traces des animaux de la forêt => Cycle 3	p. 8
L'écosystème de la mare => Cycles 3 & 4	p. 9
Au royaume des fourmis => Cycles 3 & 4	p. 10
Les papillons de notre région => Cycle 3	p. 11
L'abeille et ses cousins => Cycle 3	p. 12
De la plante à l'arbre => Cycles 3 & 4	p. 13
Sentier pieds nus ...	p. 14
Parcours d'orientation (ESO)	p. 15
Contacts	p. 16



Plan d'accès



Tarifs de groupe

Elève : 5€

Animation : 5€

Accompagnant : 5€

Chaque élève repart avec son livret pédagogique et sa création artistique





Chantiers participatifs de la Pyramide

Un jardin en permaculture pour mettre en lumière les alliés du jardin

Un lieu propice pour s'impliquer dans des projets concrets en lien avec des thématiques liées à l'éducation au développement durable



Plantation d'arbustes fruitiers

Découverte du monde des abeilles avec un apiculteur

Réalisation d'un compost, tri des déchets






L'équilibre de la pyramide animale - cycles 3 & 4

Découvrir ce qu'est un écosystème, comprendre l'interdépendance de différents êtres vivants dans un réseau trophique

Apprendre ce qu'est une chaîne alimentaire, la « Pyramide animale », avec les 3 grands groupes d'êtres vivants : producteurs, consommateurs et décomposeurs

Aborder les enjeux de notre société avec l'importance de la biodiversité et repérer les espèces menacées de Bourgogne Franche-Comté



Espaces :

-  Terre d'Equilibre : Pyramide Animale
-  Terre d'Equilibre : Vidéo centrée sur le Parc du Yellowstone
-  Terre Sauvage : Que mange le loup ?



Jeu de la Pyramide animale et atelier Moulage : prendre conscience de la transformation de la matière et des différentes sensations dues à la transformation de la matière : humidité, aspect sec et friable

Compétences



Pratiquer des démarches scientifiques :

-  Pratiquer une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, raisonnement, conclusion
-  Discuter des êtres vivants dans leur environnement

Pratiquer des langages :

-  Exploiter un document constitué de divers supports (textes, schémas)
-  Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions d'environnement

Repères de progressivité :

-  Etude des écosystèmes (milieu de vie avec ses caractéristiques)
-  Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions





Contes et légendes autour du loup - cycle 3

Savoir différencier une légende d'un récit, échanger sur les légendes autour du loup et à travers le monde

Écouter un conte puis analyser sa structure, comprendre l'articulation du conte

Utiliser le « Tarot des contes » pour monter une histoire avec tout le groupe
Possibilité de filmer les enfants pour un envoi ultérieur à l'enseignant

Espaces :

-  Terre de Légendes : Film « Le P'tit Louveteau »
-  Terre d'Accueil : Espace Bibliothèque




Atelier Moulage : prendre conscience de la transformation de la matière et des différentes sensations dues à la transformation de la matière : humidité, aspect sec et friable

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

-  Pratiquer une démarche d'investigation sur les légendes autour du loup : questionnement, observation, expérience, raisonnement, conclusion

Pratiquer des langages :

-  Communiquer à l'oral en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire
-  Rendre compte des observations, hypothèses, conclusions en utilisant des mots précis
-  Faire preuve d'inventivité

Repères de progressivité :

-  Connaître la structure d'un conte
-  Repérer les rôles des différents personnages





Les coccinelles - cycle 3



Qu'est-ce qu'un insecte ? La coccinelle en fait partie ?

Découvrir la grande diversité de coccinelles

En savoir plus sur le cycle de vie de la coccinelle (nymphe, larve, etc.)

La coccinelle et sa morphologie

Espaces :

-  En extérieur : sur une table de pique nique
-  Parc de la Pyramide : observer de plus près les coccinelles


Atelier créatif : fabrication d'une coccinelle avec de la feutrine ou papillon en land art
Quizz sur la morphologie du papillon

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

-  Pratiquer une démarche de réflexion, de logique et de mémorisation avec le puzzle des différentes espèces de coccinelle

Pratiquer des langages :

-  Communiquer à l'oral en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire
-  Rendre compte des observations faites sur le terrain

Repères de progressivité :

-  Vocabulaire : termes précis concernant le cycle de vie de cet insecte









Sur les traces des animaux de la forêt - cycle 3

Différencier l'empreinte du loup avec celles d'autres animaux : renard, sanglier, chevreuil, loutre pour apprendre à les différencier

A partir des empreintes, découvrir la classe des mammifères
Utiliser ses sens pour repérer un loup en milieu sauvage

Distinguer les plantigrades, les digitigrades et les onguligrades afin d'aborder la diversité des modes de déplacements des animaux

Espaces :

-  Terre Sauvage : Jeux de positionnement des animaux
-  Terre Sauvage : Espace « biodiversité » avec le parcours à travers forêt
-  Terre Sauvage : La tanière des louveteaux
-  Terre d'Histoire et de Chasse : Apprendre à repérer un loup avec nos 5 sens


Atelier Moulage : prendre conscience de la transformation de la matière et des différentes sensations dues à la transformation de la matière : humidité, aspect sec

Jeu de construction de la pyramide animale



Jeu pour comprendre l'interaction entre proies et prédateurs

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

-  Pratiquer une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, raisonnement, conclusion

Pratiquer des langages :

-  Communiquer à l'oral en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire
-  Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance

Repères de progressivité :

-  Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité





L'écosystème de la mare - cycles 3 & 4

Découvrir la grande diversité d'espèces présentes dans une mare et mieux comprendre leurs besoins

Identifier la nature des interactions entre les êtres vivants et leur importance dans le peuplement des zones humides

Evolution du peuplement d'un milieu au cours des saisons

Espaces :



 Autour de la mare

Atelier Origami : pliages à effectuer pour réaliser sa propre grenouille



Jeu de la mare : utilisation de sa grenouille en origami pour jouer au jeu de la mare et découvrir toutes les difficultés qu'elle rencontre pour se rendre à une mare

Compétences



Pratiquer des démarches scientifiques :

-  Pratiquer une démarche d'investigation : décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire
-  Discuter autour de cette question : Quel rôle joue l'Homme par rapport à l'écosystème de la mare ?

Pratiquer des langages :

-  Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis
-  Exploiter un document constitué de divers supports (photos et noms d'espèces)

Repères de progressivité :

-  Etude des écosystèmes (milieu de vie avec ses caractéristiques et son peuplement)
-  Observer et identifier les animaux sur le terrain et mettre en évidence l'interdépendance de différents êtres vivants dans un réseau trophique





Au royaume des fourmis - cycles 3 & 4

Découvrir le mode de vie des fourmis, des êtres sociaux, et les différents stades de développement

Expliquer la vie en colonie avec la reine, le prince, les ouvrières et définir une fourmi grâce à la clé de détermination

Observer les fourmis dans leur environnement naturel et le rôle des phéromones

Espace :

 Aux abords de la forêt à proximité d'une fourmilière

Jeu du bétet : déterminer les différents membres de la famille

Jeu de reconnaissance : reine, ouvrière, prince, larves, etc.

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

 Pratiquer une démarche d'investigation : recherche, identification, explication, conclusion

 Observer une fourmilière et son fonctionnement

Pratiquer des langages :

 Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis

 Exploiter un document constitué de divers supports (photos et noms d'espèces)

Repères de progressivité :

 Observer et identifier les différentes parties de la fourmi







Les papillons de notre région - cycle 3

Etudier le papillon, ce lépidoptère si particulier, et sa biologie (habitat, alimentation, etc.)

Découvrir le cycle du papillon (reproduction entre deux individus -> ponte des œufs -> chenille -> chrysalide -> jeune papillon -> papillon adulte)

Savoir observer et distinguer des papillons en identifiant les impacts humains sur leur environnement

Espaces :

-  Parc de la Pyramide du loup
-  Autour de la mare et des bassins de phytoépuration


Atelier créatif : fabrication d'un papillon avec de la feutrine

Clé d'identification du papillon



Quizz sur la morphologie du papillon

Compétences



Pratiquer des démarches scientifiques :

-  Pratiquer une démarche d'investigation à l'aide d'une clé d'identification et de fiches "espèces" : couleur des ailes, alimentation de l'espèce, milieu de vie, explications, conclusion

Pratiquer des langages :

-  Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis
-  Exploiter un document constitué de divers supports (photos et noms d'espèces)

Repères de progressivité :

-  Repérer les espèces de papillons qui vivent dans notre région
-  Identifier les menaces qui pèsent sur les papillons, ces pollinisateurs essentiels à notre environnement





L'abeille et ses cousins - cycle 3

Apprendre à différencier l'abeille, la guêpe, le frelon européen/asiatique et le bourdon

Découvrir leur mode de vie et notamment leur alimentation

Expliquer en quoi consiste la pollinisation et son importance

Observation en pleine nature des abeilles, guêpes, frelons et bourdons

Espaces :

-  Table de pique-nique autour de la Pyramide du loup
-  Autour de la mare

Atelier créatif : construction d'une abeille en land art



Jeu de la fleur (reconstituer les différentes parties de la fleur) et jeu du mémo (retrouver les paires de frelons asiatiques/européens, bourdons, abeilles, et guêpes)

Compétences



Pratiquer des démarches scientifiques :

-  Pratiquer une démarche d'investigation : recherche, identification, explication, conclusion

Pratiquer des langages :

-  Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis
-  Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance

Repères de progressivité :

-  Comprendre l'importance des insectes pollinisateurs
-  Connaître les menaces qui pèsent sur ces insectes





De la plante à l'arbre - cycles 3 & 4

Découvrir le jardin écologique, distinguer la matière minérale de la matière organique

Regarder au microscope la microfaune du sol
Observer la composition et le fonctionnement du végétal

Aborder la notion de strates (muscinale, herbacée, arbustive, arborescente)



Espaces :

-  Autour de la Pyramide du Loup
-  Sous le chapiteau



Atelier jardinage : plantation d'une graine dans un petit pot avec du terreau
Jeu d'une tige dessinée sur une feuille avec les racines, feuilles, pétales, sépales, pistil et étamines à positionner au bon endroit
Jeu de piste où il faut reconnaître l'arbre en fonction de sa feuille

Compétences



Pratiquer des démarches scientifiques :

-  Pratiquer une démarche d'investigation : recherche, identification, explication, conclusion
-  Observer au microscope la microfaune dans des boîtes de pétri

Pratiquer des langages :

-  Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis
-  Exploiter des photos de feuilles et fleurs pour retrouver l'espèce en question

Repères de progressivité :

-  Observer la microfaune, identifier les plantes et les arbres
-  Comprendre le processus de photosynthèse



Un sentier pieds nus...

L'objectif de ce parcours est de faire vivre des sensations nouvelles, en utilisant d'autres sens que la vue.



Privés de la vue, nous serons invités à évoluer pieds nus à travers différents environnements pour les reconnaître grâce au toucher.



Nous serons confrontés à la problématique du handicap visuel mais également en immersion dans l'environnement naturel des animaux.

Un parcours d'orientation (ESO)



Trouvez les balises ! Comme un jeu de piste, il s'agit de découvrir des balises en suivant l'itinéraire de son choix grâce à une carte spéciale d'orientation et éventuellement une boussole. Le tout le plus rapidement possible.



La Pyramide du Loup



Contacts

La Pyramide du Loup
Téléphone : 06 58 29 95 05

E-mail : contact@lapyramideduloup.com
www.lapyramideduloup.com

