

Seine
Normandie

AGGLOMÉRATION



CATALOGUE D'ANIMATIONS SCOLAIRES 2026-2027

ÉCOLES ET ACCUEILS
DE LOISIRS



FRANCE
NATION
VERTE >

Agir • Mobiliser • Accélérer

**L'ÉDUCATION À
L'ENVIRONNEMENT
ÇA COMMENCE DÈS
MAINTENANT !**

Depuis sa création, Seine Normandie Agglomération s'investit pleinement dans une véritable stratégie de développement durable et de transition écologique.

Considérant l'éducation à l'environnement et au développement durable comme un enjeu majeur, et plus particulièrement auprès des plus jeunes, Seine Normandie Agglomération s'engage à vos côtés pour vous accompagner face à ce défi, en vous proposant des animations sur les thèmes du réchauffement climatique, l'énergie, la biodiversité, l'eau, les déchets ou encore la sécurité et la prévention routière.

Ces animations sont conçues pour s'intégrer facilement à vos projets pédagogiques et permettre aux jeunes d'apprendre, d'échanger et de réfléchir autour de ces enjeux à travers des activités adaptées à leur âge.

Votre agglomération intervient ainsi aux côtés des équipes éducatives et encadrantes pour nourrir vos projets pédagogiques et vous propose ce catalogue d'animations sans frais pour les établissements bénéficiaires, grâce au financement de Seine Normandie Agglomération et au soutien des partenaires.

COMMENT ÇA MARCHE ?

- 1. Vous avez un projet éducatif lié à la transition écologique au sein de la classe, de l'école, de votre accueil de loisirs, sur tout ou partie de l'année ou durant les vacances scolaires.**
- 2. Vous choisissez parmi les propositions, les animations qui contribueraient à la mise en oeuvre de votre projet (interventions possibles en semaine d'école, le mercredi ou encore pendant les vacances scolaires).**
- 3. Vous nous envoyez avant le 03 novembre à animationscolaire@sna27.fr (tout au singulier) les animations qui ont retenu votre attention en précisant le nombre d'élève et le niveau.**
- 4. Nos équipes étudient la faisabilité de la demande puis prennent contact avec vous pour vous mettre en relation avec nos associations animatrices et définir les dates des interventions. Ces animations sont réalisées au sein de vos établissements ou en pleine nature sur votre commune ou au cœur de sites naturels. Si des déplacements en transport sont nécessaires, ils seront pris en charge par SNA après validation du projet.**

VOTRE PROJET ÉDUCATIF GLOBAL

L'idée est de vous accompagner dans la réussite de votre projet qui peut tout à fait prendre la forme « officielle » d'un projet d'école ou alimenter le programme des animations de votre accueil de loisirs.

Ce catalogue d'animations portées par nos associations locales et les animateurs de Seine Normandie Agglomération vous vient en appui. Différents choix d'animations sont à opérer, des choix à faire de façon opportune en fonction de vos besoins. Durant le temps d'animation, l'encadrant peut être spectateur ou participer à l'activité, selon l'organisation prévue. Un projet pédagogique doit toutefois être monté en amont autour de l'animation.

Pour vous éclairer, voici quelques exemples :

EXEMPLE 1 :

Vous souhaitez un jardin partagé au sein de l'établissement. Pour vous accompagner, vous pourriez choisir les animations suivantes : « Le sol, un monde vivant », « À la découverte des insectes et des pollinisateurs », « Bio-déchets et compostage ».

EXEMPLE 2 :

Vous souhaitez sensibiliser les enfants sur les milieux humides et la ressource en eau. Pour vous accompagner, SNA vous propose le parcours « Mission Eau » ou des animations à la carte comme « À la découverte de la mare et de ses habitants », « À la découverte des petites bêtes de la rivière », ou encore de partir « À la découverte de la vallée de l'Epte ».

EXEMPLE 3 :

La nuit vous passionne entre ses légendes et la vie trépidante de ses habitants. Choisissez « Les rapaces nocturnes et leurs pelotes », « La vie secrète des chauves-souris », « La trame noire », et « Mythes et légendes de la nuit ».



**LE DÉFI CLIMATIQUE EST
UN DÉFI À RELEVER PAR TOUS.
ENSEMBLE, AGISSONS.**

**NOUS POUVONS VOUS ACCOMPAGNER,
N'HÉSITEZ PAS À NOUS CONTACTER.**

DES ANIMATIONS QUI RÉPONDENT AUX PROGRAMMES SCOLAIRES DES CYCLES 2 ET 3

DOMAINE 1 :

Les langages pour penser et communiquer.

DOMAINE 4 :

Les systèmes naturels et les systèmes techniques.

QUESTIONNER LE MONDE :

Alimentation, activité humaine sur l'environnement, pratiquer des démarches scientifiques, s'approprier des outils et des méthodes, adopter un comportement éthique et responsable, reconnaître des comportements favorables à sa santé...

DOMAINE 5 :

Les représentations du monde et l'activité humaine.

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE :

Rapport à l'environnement, prise de conscience écologique, engagement citoyen.

GÉOGRAPHIE :

Consommer en France, déplacement et développement durable, favoriser la place de la nature en ville.

SCIENCES ET TECHNOLOGIE :

Changement climatique, biodiversité, développement durable, matière, mouvement, eau, énergie, identifier les enjeux liés à l'environnement et au développement durable, coopérer et mutualiser, raisonner, justifier une démarche et les choix effectués, le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent.

ARTS PLASTIQUES :

Produire, créer, s'exprimer, réaliser des productions plastiques de natures diverses avec des langages plastiques variés.

SOMMAIRE

ANIMATIONS		Cycle 2	Cycle 3	Accueils de loisirs
CLIMAT & ÉNERGIE				
p.7	Comprendre les enjeux climatiques		X	X
p.8	Le tour du monde de l'énergie	CE2	X	X
EAU ET MILIEUX AQUATIQUES				
p.9	Construction de radeaux naturels	X	X	X
p.10	Parcours « Mission Eau »	X	X	X
p.12	À la découverte de la mare et de ses habitants	X	X	X
p.13	À la découverte des petites bêtes de la rivière	X	X	X
BIODIVERSITÉ				
p.14	À la découverte de la Vallée de l'Epte	X	X	X
p.15	Qui se cache sur ma commune ?	X	X	X
p.16	Balade nature	X	X	X
p.17	Construction de nichoirs ou de mangeoires à oiseaux	X	X	X
p.18	Les insectes pollinisateurs et autres petites bêtes	X	X	X
p.19	Le sol, un monde vivant	X	X	X
p.20	Bois mort, forêt vivante	X	X	X
	Éphéméride de la biodiversité	X	X	
p.21	À la découverte d'un espace naturel protégé Natura 2000	X	X	X
LA NATURE, LA NUIT				
p.22	La vie secrète des chauves-souris	X	X	X
p.23	La trame noire	CE1 et CE2	X	X
p.24	Mythes et légendes de la nuit	X	X	X
p.25	Les rapaces nocturnes et leurs pelotes	X	X	X
DÉCHETS				
p.26	Tri et valorisation des déchets	X	X	X
p.27	Compostage	X	X	X
p.28	Éco-gestes zéro déchet	X	X	X
TRANSPORT				
p.29	Sensibilisation et prévention routière		X	

COMPRENDRE LES ENJEUX CLIMATIQUES PAR LES VAGABOND.ES DE L'ÉNERGIE

OBJECTIFS

- Comprendre les mécanismes de l'effet de serre, de l'empreinte carbone
- Maîtriser les différentes sources et formes d'énergie
- Situer la France dans le monde par l'empreinte carbone de ses habitants en relation avec nos modes de vie



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée



PUBLICS CONCERNÉS

Cycle 3 (CM1, CM2)
Accueils de loisirs

PRINCIPE DE L'ANIMATION

En classe entière l'animation se déroulera en quatre temps :

• Le jeu de l'effet de serre (durée : 30 minutes)

Comprendre le mécanisme de l'effet de serre, c'est comprendre les origines du réchauffement climatique.

Les enfants seront invités à manipuler des cartes afin de reconstituer les différents mécanismes pour comprendre l'effet de serre naturel et additionnel.

En plaçant les rayons du soleil, les gaz à effet de serre, les usines et autres éléments sur le plateau, les enfants visualiseront concrètement comment la chaleur est piégée dans l'atmosphère et comment nos activités intensifient ce phénomène.

• L'enquête carbone (durée : 30 minutes)

Ce jeu pédagogique invite les enfants à explorer et évaluer l'impact environnemental de leurs choix quotidiens. À travers un parcours ludique sur plateau, les élèves découvriront comment leurs habitudes de vie et de consommation contribuent à leur empreinte carbone personnelle.

• Le jeu des inégalités (durée : 1 heure)

À travers une répartition physique dans l'espace, les élèves représenteront successivement la distribution de la population mondiale, des richesses et des émissions de gaz à effet de serre entre les continents. Un outil participatif idéal pour aborder les questions d'équité sociale et environnementale.

• Le bingo de l'énergie (durée : 30 minutes)

Les élèves exploreront les fondamentaux de l'énergie dans notre société : ses origines, ses modes de production, ses usages quotidiens et ses impacts environnementaux.



LE TOUR DU MONDE DE L'ÉNERGIE

PAR LES VAGABOND.ES DE L'ÉNERGIE

OBJECTIFS

- Relier les pratiques de déplacement aux enjeux énergétiques : ressources limitées, pollution et changement climatique
- Construire des repères géographiques, notamment les notions de distance, sur une carte du monde
- S'interroger et s'exprimer sur ses choix et ses souhaits en matière de déplacement

PRINCIPE DE L'ANIMATION

En classe entière, cette intervention s'appuie sur l'expérience de voyage des membres de l'association.

Dans une première partie, les élèves découvriront l'aventure vécue à travers un témoignage ; les principaux enjeux liés à la transition énergétique seront rappelés à l'aide d'une fresque murale construite collectivement.

Ensuite, tous les moyens de transport seront étudiés, afin de les évaluer collectivement, après avoir pris soin de lister les critères pour une vision la plus objective, par exemple : pollution, vitesse, confort, coût, plaisir, nécessité, etc.

L'intervenant.e en profite pour témoigner de son expérience de vagabond.e de l'énergie sur ses choix en matière de déplacement, à l'aide d'une carte du monde et du tracé de son voyage.

Enfin, un exercice d'imagination en binôme permettra aux élèves d'imaginer leur propre voyage vers une destination lointaine, sans prendre l'avion, comme l'ont fait les vagabond.es.



DURÉE DE L'ANIMATION

Entre 2 et 3 heures



PUBLICS CONCERNÉS

CE2 et Cycle 3
Accueils de loisirs



CONSTRUCTION DE RADEAUX NATURELS

ASSOCIATION NATURELLEMENT REVILLY

OBJECTIFS

- Découvrir le milieu de la rivière et ses particularités
- Comprendre les propriétés de certains éléments naturels flottants
- Sensibiliser au respect du milieu naturel et à l'impact des déchets dans l'eau

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Cette animation se déroule au **bord d'une rivière ou d'un cours d'eau.**

Les enfants récolteront différents éléments naturels présents aux abords de la rivière (bois, feuilles, brindilles, pétales, etc.) afin de construire un radeau flottant.

En groupes, ils imagineront puis testeront leur embarcation en cherchant le meilleur équilibre possible pour qu'elle puisse naviguer sur l'eau.

Cette activité mêle créativité, expérimentation et observation tout en permettant de découvrir le fonctionnement d'un cours d'eau.



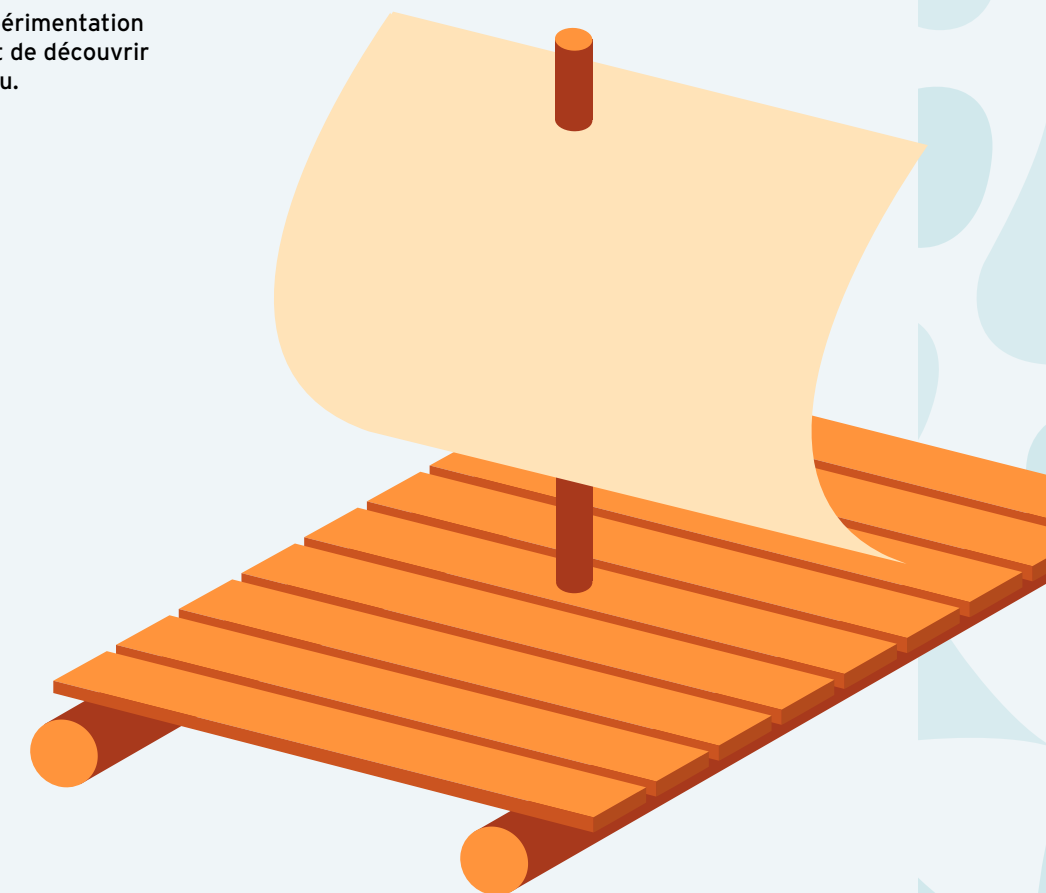
DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs



PARCOURS THÉMATIQUE « MISSION EAU »

LA SEVE

OBJECTIFS

- Découvrir les différents états de l'eau et son cycle
- Découvrir comment l'eau agit sur les paysages
- Sensibiliser à la préservation de la ressource en eau et la lutte contre les pollutions
- Développer une démarche scientifique par l'observation et l'expérimentation

PRINCIPE DE L'ANIMATION

SÉANCE 1 – L'EAU DANS TOUS SES ÉTATS

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir les différents états de l'eau
- Découvrir le grand cycle de l'eau
- Concevoir un outil et un protocole de mesure des précipitations

Activité 1 : Les différents états de l'eau - Avec l'animateur

- Approche scientifique, expérimentale
- Les enfants formuleront des hypothèses
- Ils réaliseront une expérience sur les changements d'état de l'eau
- Ils analyseront les résultats

Activité 2 : Grand cycle de l'eau - Avec l'enseignant / l'encadrant

- Approche ludique, par la découverte
- Les enfants compléteront une fresque sur le cycle de l'eau
- Ils utiliseront un vocabulaire spécifique pour décrire les phénomènes

Activité 3 : Fabrication d'un pluviomètre

- Pédagogie active
- Les enfants construiront un objet de mesure
- Les enfants développeront un protocole de mesure des précipitations



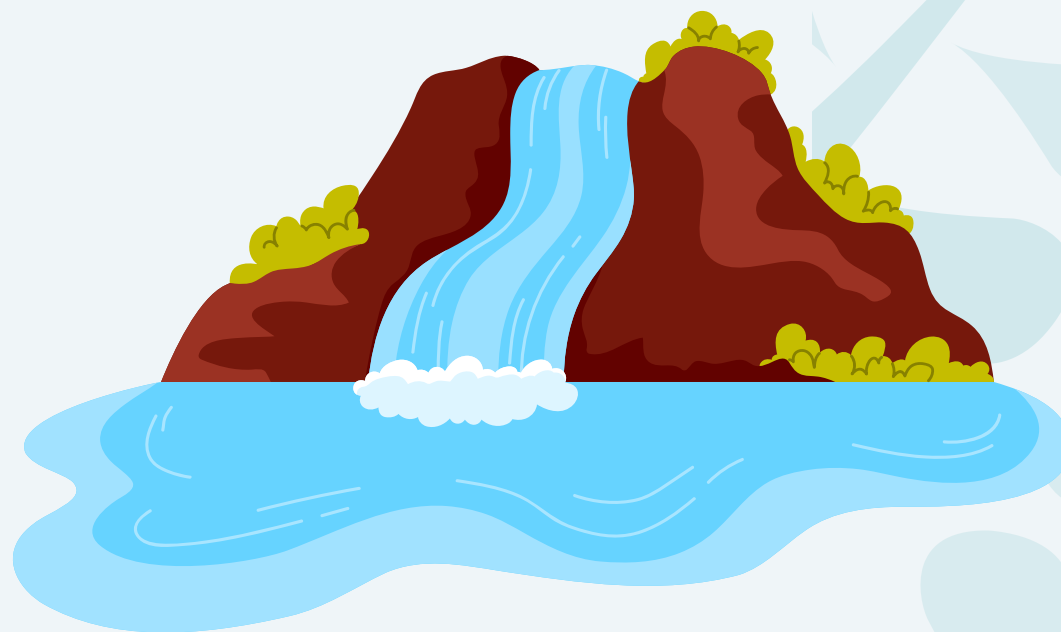
DURÉE DE L'ANIMATION

3 séances de 2 heures



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs durant les vacances scolaires



SÉANCE 2 – L'EAU ET LES PAYSAGES

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir des processus naturels liés à l'eau (infiltration, érosion)
- Découvrir l'influence des plantes dans ces processus

Activité 1 : Eau et érosion - Avec l'animateur

- Approche active, expérimentale, scientifique
- Les enfants formuleront des hypothèses
- Ils réaliseront une expérience sur l'érosion
- Ils analyseront et interpréteront les résultats

Activité 2 : Eau et infiltration - Avec l'enseignant / l'encadrant

- Approche expérimentale, d'investigation, scientifique
- Les enfants formuleront des hypothèses
- Ils réaliseront l'expérience pour découvrir comment l'eau s'infiltre dans différents sols
- Ils analyseront et interpréteront les résultats

Activité 3 : L'eau et les plantes

- Approche expérimentale, comparative, scientifique
- Les enfants formuleront des hypothèses
- Ils réaliseront avec l'animateur une expérience sur l'influence des plantes
- Ils analyseront et compareront les résultats avec les expériences précédentes
- Ils donneront une interprétation de ces résultats

SÉANCE 3 – L'EAU ET NOUS

Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser à la préservation de la ressource en eau
- Découvrir des bonnes pratiques pour préserver l'eau

Activité 1 : Le petit cycle de l'eau - Avec l'animateur

- Approche ludique, par la découverte
- Les enfants compléteront une fresque sur le cycle de l'eau, de la nature au robinet
- Ils utiliseront un vocabulaire spécifique pour décrire les phénomènes

Activité 2 : L'eau dans la vie - Avec l'enseignant / l'encadrant

- Approche ludique, d'investigation, participative
- Les enfants recevront des pictogrammes sur l'usage de l'eau, ils devront les trier selon la récurrence de l'usage dans la vie (quotidienne, hebdomadaire, mensuelle)

Activité 3 : Les bons gestes

- Approche cognitive, citoyenne, participative
- Les enfants reprendront toutes les mesures effectuées avec le pluviomètre
- Ils compareront les résultats avec tous les usages quotidiens de l'eau
- Ils réfléchiront à l'importance de l'eau dans notre quotidien et aux gestes qu'ils peuvent adopter pour la préserver
- Une liste de bonnes pratiques sera établie

À LA DÉCOUVERTE DE LA MARE ET DE SES HABITANTS

ASSOCIATION NATURELLEMENT REVILLY

OBJECTIFS

- Découvrir la biodiversité d'une mare
- Observer et identifier les habitants de la mare et les plantes aquatiques
- Comprendre le rôle de ces espèces dans l'écosystème



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Cette animation se déroule au bord d'une mare ou d'une zone humide.

En groupes, les enfants partiront explorer une mare à la découverte de ses habitants et des plantes qui y vivent (larves d'insectes, crustacés, mollusques, etc.).

À travers les observations et les activités guidées (pêches, observations en bacs, jeux autour de la chaîne alimentaire), ils apprendront à reconnaître quelques espèces et à comprendre le fonctionnement de cet écosystème riche et fragile.



À LA DÉCOUVERTE DES PETITES BÊTES DE LA RIVIÈRE

ASSOCIATION NATURELLEMENT REVILLY

OBJECTIFS

- Découvrir la biodiversité d'une rivière
- Observer, identifier et classer les petites bêtes et plantes aquatiques
- Sensibiliser à la protection du milieu aquatique



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs

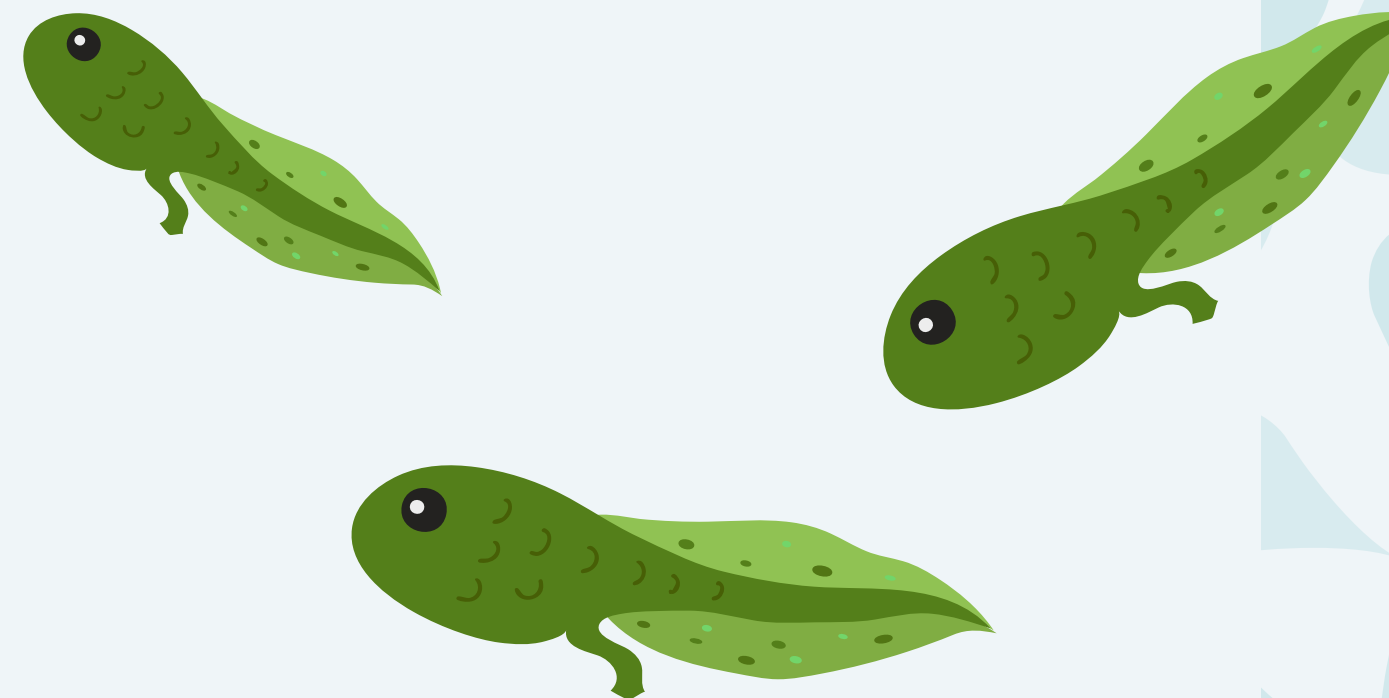
PRINCIPE DE L'ANIMATION

Cette animation se déroule au bord d'une rivière ou d'un cours d'eau.

En groupes, les enfants partiront à la découverte des petites bêtes et plantes qui peuplent la rivière (larves d'insectes, crustacés, mollusques, etc.).

À travers leurs observations et les activités proposées, ils apprendront à reconnaître quelques espèces et à comprendre le fonctionnement de cet écosystème riche et fragile.

L'animation alternera temps de recherche, observations et échanges afin de favoriser la réflexion face au vivant.



À LA DÉCOUVERTE DE LA VALLÉE DE L'EPTÉ

ASSOCIATION NATURELLEMENT REVILLY

OBJECTIFS

- Découvrir différents milieux naturels et leurs habitants
- Comprendre le fonctionnement d'un écosystème (un milieu naturel et ses habitants)
- Observer la faune et la flore locales
- Développer la curiosité et l'esprit d'observation
- Sensibiliser au respect de la biodiversité

PRINCIPE DE L'ANIMATION

En groupes, les enfants partiront explorer la vallée de l'Epte à travers plusieurs ateliers (chasse aux insectes, observation des plantes, découverte des reptiles).

Au cours de la sortie, ils découvriront différents habitats naturels comme la rivière, les coteaux ou les zones boisées.

Les enfants observeront les animaux et les végétaux présents, apprendront à comprendre les liens entre les espèces et leur environnement.

Cette animation se déroule en vallée de l'Epte, proche de la commune de Gasny.



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs

QUI SE CACHE SUR MA COMMUNE ?

ASSOCIATION NATURELLEMENT REVILLY

OBJECTIFS

- Découvrir la biodiversité proche du quotidien
- Prendre conscience de la biodiversité locale
- Développer l'observation
- Stimuler le langage et l'imaginaire

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Cette animation se déroule dans la cour de l'école ou dans un espace naturel proche.

En classe entière, les enfants partiront capturer les éléments naturels qui les entourent, parfois sans qu'ils ne les voient.

À travers des jeux et des activités ludiques (jeux sensoriels, jeux d'imitation des animaux), ils apprendront à reconnaître quelques espèces locales et à comprendre qu'une grande diversité d'êtres vivants partage leur environnement.

Cette animation permet de faire le lien entre la nature et le quotidien des enfants.



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs

BALADE NATURE

ASSOCIATION NATURELLEMENT REVILLY

OBJECTIFS

- Observer et comprendre les différents éléments du paysage
- Identifier et différencier quelques animaux et végétaux locaux
- Comprendre le fonctionnement d'un écosystème
- Prendre conscience de l'impact des activités humaines sur la biodiversité



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Cette animation se déroule dans la commune ou dans un espace naturel proche de l'école.

Les enfants découvriront la biodiversité de leur commune à travers une balade et prendront conscience de la richesse du vivant qui les entoure.

Au fil de la balade, ils apprendront à reconnaître différents milieux et les espèces associées, tout en comprenant les liens entre les êtres vivants.

Viendra ensuite un moment de conversation sur les pistes d'amélioration à apporter pour accueillir la nature dans sa commune.



CONSTRUCTION DE NICHOURS OU DE MANGEOIRES À OISEAUX

ASSOCIATION NATURELLEMENT REVILLY

OBJECTIFS

- Découvrir les besoins des oiseaux
- Comprendre l'importance de préserver et d'aider la biodiversité locale
- Apprendre les bons gestes pour installer et utiliser un nichoir ou une mangeoire
- Développer la coopération, la motricité et le travail manuel



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée



PUBLICS CONCERNÉS

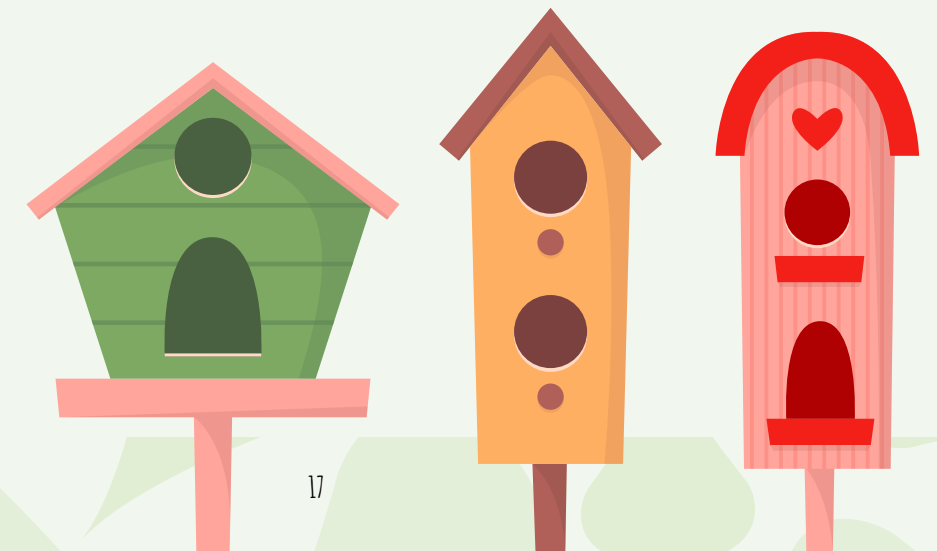
Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Les enfants découvriront les différentes espèces d'oiseaux présentes près de chez eux, leurs besoins pour se nourrir, se protéger ou pour se reproduire.

Puis en groupes, ils participeront à l'assemblage d'un nichoir ou d'une mangeoire à oiseaux à partir d'éléments préparés en amont.

Cette activité permet de sensibiliser les enfants à la protection de la biodiversité tout en favorisant la manipulation, la réflexion et le travail collectif.



LES INSECTES POLLINISATEURS ET AUTRES PETITES BÊTES

ASSOCIATION NATURELLEMENT REVILLY

OBJECTIFS

- Découvrir les insectes et en particulier les pollinisateurs
- Développer le sens de l'observation et la curiosité
- Sensibiliser au respect du vivant et de la biodiversité
- Apprendre à reconnaître les grandes familles des petites bêtes

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Cette animation se déroule en extérieur comme la cour de l'école, dans un jardin, une prairie ou tout autre espace naturel proche.

En groupes, les enfants partiront explorer leur environnement à la recherche des petites bêtes qui vivent autour d'eux.

Munis de boîtes d'observation, ils découvriront les insectes et autres petits animaux cachés dans l'herbe, sous les feuilles, ou près des fleurs.

Après cette première mission de recherche, les élèves observeront les animaux trouvés afin de les comparer et de les classer selon leurs caractéristiques (formes, couleurs).

Cette activité favorise l'émerveillement, l'observation et le respect des êtres vivants.



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs



LE SOL, UN MONDE VIVANT

LIGUE POUR LA PROTECTION DES OISEAUX NORMANDIE

OBJECTIFS

- Découvrir la faune invisible du sol
- Comprendre le rôle clé des décomposeurs
- Comprendre le principe d'une chaîne alimentaire

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Au cours de cette animation, en demi-groupe, les élèves partiront à la découverte de la vie qui se cache dans le sol et la litière. À l'aide de petits outils de collecte, ils rechercheront directement sur le terrain les animaux présents dans différents milieux (sous les feuilles, dans la terre, sous les pierres ou dans le bois mort). Les petites bêtes récoltées seront ensuite observées de près et identifiées à l'aide d'une clé d'identification et de critères simples : nombre de pattes, forme du corps, présence d'ailes, antennes, etc.

L'animation permet de découvrir la diversité des organismes du sol et de mieux comprendre leur rôle dans le fonctionnement des écosystèmes. Les élèves aborderont également la décomposition de la matière organique.

La démarche repose principalement sur l'observation et la manipulation : les élèves cherchent, capturent temporairement, observent, identifient et relâchent les animaux sur leur lieu de découverte. L'objectif est de leur faire prendre conscience que le sol constitue un véritable milieu de vie, riche et diversifié, indispensable au fonctionnement des écosystèmes.



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée
(1h30 d'intervention par
demi-groupe, soit 3h au total)



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs



BOIS MORT, FORÊT VIVANTE

LIGUE POUR LA PROTECTION DES OISEAUX NORMANDIE

OBJECTIFS

- Comprendre l'importance et la place du bois mort au sol
- Découvrir les réseaux d'organismes saproxyliques, ces espèces réalisant tout ou une partie de leur cycle de vie dans le bois en décomposition

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Cette animation se déroule en extérieur, en milieu boisé.

En deux demi-groupes, les enfants iront explorer et observer les troncs sénescents (ou morts) au sol et partiront à la recherche, équipés de loupes, de galeries d'insectes, de mousses, de lichens et de champignons.

Puis ils découvriront le cycle de la cellulose, principal constituant de la paroi des cellules végétales et du bois.

ÉPHÉMÉRIDE DE LA BIODIVERSITÉ

LIGUE POUR LA PROTECTION DES OISEAUX NORMANDIE

OBJECTIFS

Découvrir la biodiversité tout au long de l'année

PRINCIPE DE L'ANIMATION

L'Éphéméride de la biodiversité propose de dévoiler aux élèves par demi-groupe, chaque semaine, un phénomène naturel de proximité en lien avec la saison : la migration des oiseaux début octobre, l'hibernation du hérisson mi-novembre, le retour des hirondelles en avril...

Un espace pédagogique en ligne propose aux enseignants de nombreuses ressources pour explorer ces sujets avec les enfants, chaque semaine.

Les animations proposées durent 15 minutes et peuvent être des quiz, des films, des jeux ou des contes.

Des ressources complémentaires permettent d'aller encore plus loin, en classe ou à la maison.

Cette animation propose une découverte de l'outil et de l'espace pédagogique afin qu'élèves et enseignants puissent l'utiliser en autonomie et en fil rouge durant toute l'année scolaire.



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée
(1h30 d'intervention par
demi-groupe, soit 3h au total)



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée
(1h30 d'intervention par
demi-groupe, soit 3h au total)



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3

À LA DÉCOUVERTE D'UN ESPACE NATUREL PROTÉGÉ «NATURA 2000»

SEINE NORMANDIE AGGLOMÉRATION



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs

ATTENTION : CETTE ANIMATION NE S'ADRESSE QU'AUX COMMUNES DE VERNON, GIVERNY, SAINTE-GENEVIÈVE-LÈS-GASNY, GASNY ET VEXIN-SUR-EPTE

OBJECTIFS

- Faire connaître la zone naturelle remarquable Natura 2000 couvrant les communes de Vernon, Giverny, Sainte-Geneviève les Gasny, Gasny et Vexin-sur-Epte
- Découvrir les habitats, espèces et paysages qui la composent

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Écoles et accueils de loisirs de Vernon, Giverny, Sainte-Geneviève-lès-Gasny, Gasny et Vexin-sur-Epte, vous n'êtes peut-être pas sans le savoir mais votre commune se situe dans une zone naturelle remarquable, classée Natura 2000.

À ce titre, vous pouvez bénéficier d'animations Nature spécifiques.

Sur ces sites, habitats, espèces, paysages sont donc particulièrement à protéger mais aussi à découvrir.

Si vous souhaitez une intervention et/ou organiser une visite sur site avec notre animatrice Natura 2000, n'hésitez pas à nous contacter.

Chaque visite peut être organisée au cas par cas pour permettre à tous les publics d'être sensibilisés. Sortie pédestre commentée, étude des paysages, observation de la petite faune, des oiseaux... l'animatrice construit avec les enseignants et animateurs de centres le programme le plus adapté.

Alors, venez découvrir les abords des Grottes du Mont Roberge avec une vue imprenable sur Vernon ou les richesses naturelles de la Vallée de l'Epte entre cours d'eau et coteaux calcaires.

LA VIE SECRÈTE DES CHAUVES-SOURIS

LIGUE POUR LA PROTECTION DES OISEAUX NORMANDIE

OBJECTIFS

- Découvrir la biologie des chiroptères
- Déconstruire les idées reçues sur les chauves-souris et mieux comprendre leur mode de vie
- Découvrir le rôle d'auxiliaire de régulation des chauves-souris

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Cette animation propose aux élèves en demi-groupe de découvrir les chauves-souris, leur mode de vie et leur place dans les écosystèmes, tout en questionnant les idées reçues qui leur sont associées. À travers différents jeux et mises en situation, les élèves se mettront dans la peau d'une chauve-souris pour mieux comprendre les contraintes auxquelles elle est confrontée et les stratégies qu'elle utilise pour se déplacer, se nourrir et éviter les obstacles.

Des activités ludiques permettent d'expérimenter le principe de l'écholocalisation : les élèves découvriront comment une chauve-souris utilise les sons et leur écho pour percevoir son environnement et repérer ses proies, y compris dans l'obscurité.

D'autres jeux peuvent les amener à explorer l'alimentation des chauves-souris, leurs habitats ou encore les menaces auxquelles elles sont confrontées.

L'animation alterne ainsi jeux, expérimentations et échanges, afin de partir des représentations des élèves et de les amener progressivement à mieux connaître ces mammifères. Elle permet notamment de déconstruire les principales idées reçues sur les chauves-souris et de comprendre leur rôle dans les écosystèmes.



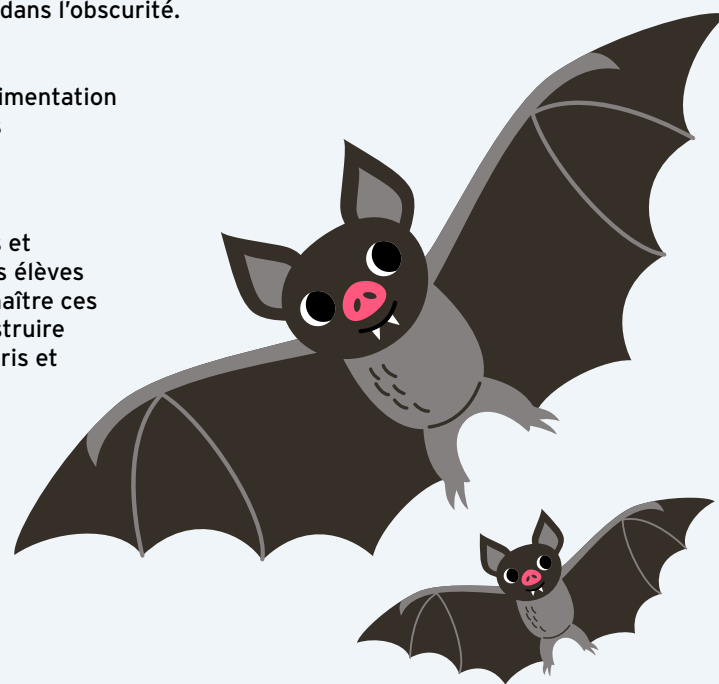
DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée
(1h30 d'intervention par
demi-groupe, soit 3h au total)



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs



LA TRAME NOIRE

LIGUE POUR LA PROTECTION DES OISEAUX NORMANDIE

OBJECTIFS

- Découvrir le monde de la nuit et ses habitants
- Comprendre l'impact de la pollution lumineuse sur la faune nocturne
- Découvrir les gestes simples pour préserver la faune nocturne

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Cette animation permet aux élèves en demi-groupe de comprendre les effets de la pollution lumineuse sur la biodiversité et de découvrir le principe de trame noire, c'est-à-dire un réseau d'espaces préservés de l'éclairage artificiel permettant aux espèces nocturnes de se déplacer et de réaliser leur cycle de vie.

À l'aide d'une maquette modulable représentant un paysage urbain, les élèves expérimenteront différentes configurations d'éclairage et observeront leurs conséquences sur les déplacements des animaux nocturnes. Ils seront amenés à identifier les obstacles et les zones de rupture créées par la lumière, puis à réfléchir aux solutions permettant de préserver ou de restaurer des continuités écologiques.

L'animation alterne manipulations, jeux et échanges, afin de comprendre les besoins des espèces nocturnes et les enjeux liés à l'éclairage artificiel. Les élèves découvriront ainsi comment adapter nos pratiques pour concilier les usages humains de la lumière et la préservation de la biodiversité.



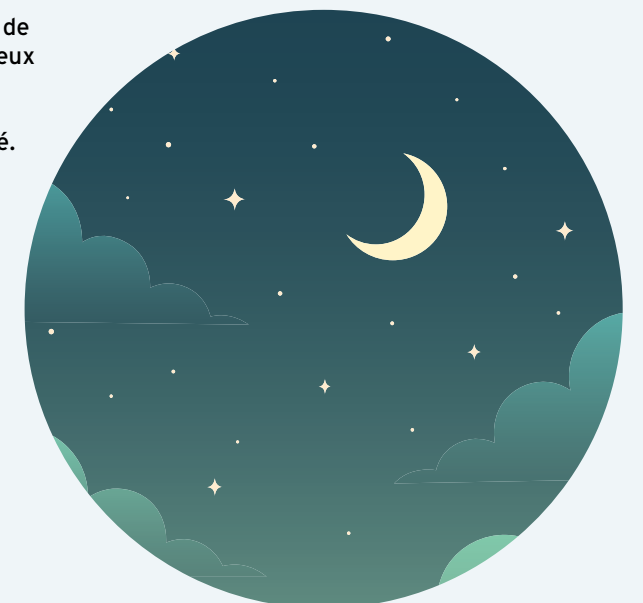
DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée
(1h30 d'intervention par
demi-groupe, soit 3h au total)



PUBLICS CONCERNÉS

Du CE1 au CM2
Accueils de loisirs



MYTHES ET LÉGENDES DE LA NUIT

LIGUE POUR LA PROTECTION DES OISEAUX NORMANDIE

OBJECTIFS

- Identifier les principales idées reçues associées aux animaux nocturnes
- Mieux connaître les animaux nocturnes et leurs modes de vie
- Comprendre comment la méconnaissance et la peur de l'inconnu peuvent contribuer à la construction de certaines croyances

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Cette animation propose aux élèves en demi-groupe d'explorer les mythes, croyances et légendes associés aux animaux nocturnes. À partir d'histoires, de représentations et de jeux, ils découvriront pourquoi certains animaux, comme les chauves-souris, les chouettes ou les hiboux, ont parfois été associés à la peur, au danger ou au surnaturel.

Les élèves seront amenés à questionner ces représentations et à les confronter aux connaissances scientifiques sur les espèces concernées. Ils découvriront leur véritable mode de vie, leurs adaptations à la nuit et leur rôle dans les écosystèmes, tout en cherchant à comprendre comment et pourquoi certaines croyances ont pu se construire.

L'animation alterne récits, jeux, échanges et découverte naturaliste, afin de développer l'esprit critique des élèves et de faire évoluer leur regard sur les animaux nocturnes.



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée
(1h30 d'intervention par
demi-groupe, soit 3h au total)



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs

LES RAPACES NOCTURNES ET LEURS PELOTES

ASSOCIATION NATURELLEMENT REVILLY

OBJECTIFS

- Découvrir les rapaces nocturnes et leur mode de vie
- Observer les caractéristiques des chouettes et hiboux
- Développer l'écoute et l'observation de la nature
- Sensibiliser à la biodiversité et à la protection des animaux

PRINCIPE DE L'ANIMATION

En groupes, les enfants découvriront les différentes espèces de rapaces nocturnes à travers une approche ludique et sensorielle.

Ils apprendront à reconnaître les différentes espèces grâce à leurs silhouettes, leurs cris, leurs plumes et leurs particularités.

Un indice souvent recherché pour confirmer la présence de rapaces nocturnes est la présence de pelotes de réjection.

Ces petites boules de poils, de plumes, de carapaces d'insectes et d'os de forme allongée contiennent les restes de repas non digérés par l'oiseau.

Pour mieux connaître le régime alimentaire de ces oiseaux, les enfants décortiqueront des pelotes de réjection et à l'aide de petites pinces, identifieront les différents éléments pour observer ce qu'elles contiennent.

Peut-être que les petits os trouvés permettront aux enfants d'identifier les petits animaux mangés par le rapace.



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs



TRI ET VALORISATION DES DÉCHETS

SEINE NORMANDIE AGGLOMÉRATION

OBJECTIFS

- Connaître la définition d'un déchet
- Connaître les gestes de tri et le recyclage
- Connaître le devenir des déchets une fois collectés

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Cette animation permet aux élèves de comprendre ce qu'est un déchet, pourquoi il est important de le trier et ce qu'il devient une fois collecté.

À travers des échanges et des activités ludiques, ils découvrent les différentes filières de valorisation et les bénéfices environnementaux et économiques du recyclage.

Les activités

- Découverte de la notion de déchet : les élèves définiront ce qu'est un déchet et découvriront la notion de valorisation afin de comprendre pourquoi certains déchets peuvent être recyclés.
- L'histoire de la poubelle : les élèves retraceront l'évolution de la gestion des déchets et comprendront pourquoi le tri est devenu indispensable.
- Les points d'apport volontaire : présentation des différentes solutions de tri (colonnes à verre, bornes textiles, composteurs, déchèteries, points de collecte en magasin...).
- Le jeu de la poubelle : les élèves trieront différents déchets en appliquant les consignes de tri du territoire.
- Visionnage du dessin animé Citéo « Passeport du Tri » afin d'illustrer les consignes de tri et le parcours des déchets après leur collecte.
- Le devenir des déchets : découverte des différentes filières de traitement (centre de tri, recyclage, unité de valorisation énergétique...) ainsi que des bénéfices environnementaux et économiques du recyclage.
- Temps d'échange : les élèves seront invités à poser leurs questions et à proposer des gestes simples pour améliorer le tri des déchets au quotidien.

Organisation de l'animation

- Animation réalisée en classe entière.
- Alternance entre présentation, jeux de manipulation, temps d'échange et visionnage d'un support vidéo.
- Un vidéoprojecteur est nécessaire pour la diffusion du dessin animé et du support pédagogique.
- La présence de l'enseignant est souhaitée tout au long de l'intervention afin d'accompagner les élèves et de prolonger les échanges en classe.



DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs



COMPOSTAGE

SEINE NORMANDIE AGGLOMÉRATION

OBJECTIFS

- Sensibiliser le jeune public sur l'importance du recyclage de nos biodéchets
- Savoir repérer les biodéchets.
- Comprendre le cycle de la matière.
- Connaître les différentes étapes du compostage.
- Sensibiliser à la réduction du déchet.
- Prendre conscience des ressources naturelles.

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Cette animation permet aux élèves de comprendre le cycle naturel de la matière organique et de découvrir comment les biodéchets peuvent être transformés en compost. Ils apprennent à reconnaître les déchets compostables, à maîtriser les règles du compostage et à comprendre son intérêt pour l'environnement.

Premier temps

Les élèves découvriront le fonctionnement du compostage à l'aide d'un support pédagogique. Ils identifieront les différentes étapes de décomposition, les déchets pouvant être compostés ainsi que les organismes qui participent à la fabrication du compost.

Activité : Jeu autour du tri des biodéchets

À travers un jeu de tri, les élèves apprendront à distinguer les biodéchets des autres déchets et découvriront les bonnes pratiques pour réussir un compost.

Deuxième temps

Les élèves apporteront des biodéchets issus de leurs consommations. Ensemble, ils assembleront un composteur pédagogique, y déposeront les biodéchets, ajouteront la matière sèche puis réaliseront le mélange afin de reproduire les gestes nécessaires au bon fonctionnement d'un composteur.

Un temps d'échange permet enfin de répondre aux questions des élèves et de rappeler les règles essentielles du compostage.

Organisation de l'animation

- Animation réalisée sur deux demi-journées.
- Première séance : en classe entière avec présentation du fonctionnement du compostage et jeu pédagogique.
- Deuxième séance : activité pratique, idéalement en extérieur, autour du composteur pédagogique.
- Les élèves sont invités à apporter quelques biodéchets issus de leur consommation (épluchures de fruits et légumes, marc de café, coquilles d'œufs...).
- Un vidéoprojecteur est recommandé pour la première séance.
- La présence de l'enseignant est souhaitée durant les deux interventions.



DURÉE DE L'ANIMATION

2 demi-journées



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs

ÉCO-GESTES ZÉRO DÉCHET

SEINE NORMANDIE AGGLOMÉRATION

OBJECTIFS

- Accompagner le changement de comportement
- Limiter les achats d'emballages en plastique
- Faire découvrir des gestes simples et faciles à mettre en place

PRINCIPE DE L'ANIMATION

Le zéro déchet est une démarche qui consiste à réduire la quantité de déchets produits en adoptant des habitudes de consommation plus responsables. Cette animation a pour objectif de sensibiliser les élèves aux gestes simples qu'ils peuvent mettre en place au quotidien afin de limiter leur production de déchets, en particulier les emballages plastiques.

Au cours de l'animation, les élèves découvriront que « le meilleur déchet c'est celui que l'on ne produit pas ». Ils réfléchiront aux alternatives permettant de consommer autrement.

Les activités

- Le jeu du panier de courses : les élèves composeront une liste de courses en privilégiant les produits générant le moins de déchets. Ils compareront leurs choix et découvriront les bonnes pratiques pour limiter les emballages.
- Le défi du zéro déchet : à partir de plusieurs objets ou produits du quotidien, les élèves identifieront ceux qui produisent le moins de déchets et justifieront leurs réponses.
- L'audit de la poubelle de la classe : les élèves observeront les déchets produits dans la classe et rechercheront collectivement des alternatives réutilisables ou moins génératrices de déchets.
- La chasse aux emballages superflus : différents goûters sont comparés afin d'identifier ceux qui génèrent le moins d'emballages. Les élèves éliront ensuite le goûter le plus éco-responsable.
- Temps d'échange : les élèves proposeront d'autres gestes simples à mettre en place à la maison ou à l'école afin de réduire leur production de déchets.

Organisation de l'animation

- Animation réalisée en classe entière.
- Alternance entre temps collectifs, travail en petits groupes et échanges avec l'ensemble de la classe.
- Un vidéoprojecteur est recommandé pour la présentation du support pédagogique.
- La présence de l'enseignant est souhaitée durant toute l'intervention afin d'accompagner les élèves et de favoriser les échanges.



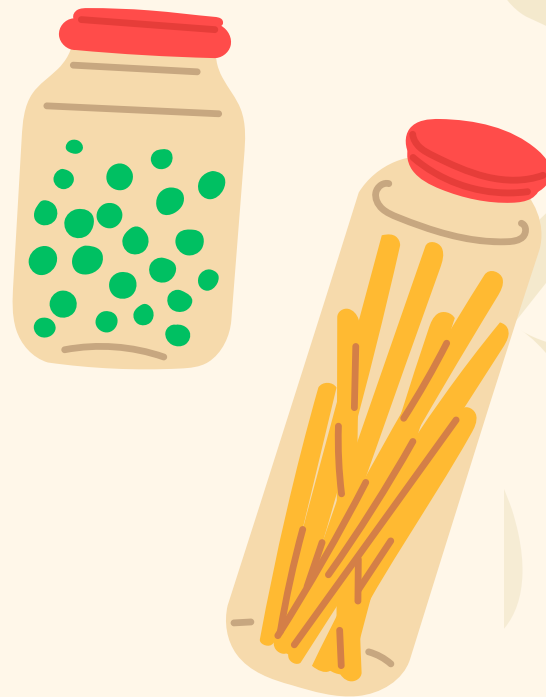
DURÉE DE L'ANIMATION

1/2 journée



PUBLICS CONCERNÉS

Cycles 2 et 3
Accueils de loisirs



SENSIBILISATION ET PRÉVENTION ROUTIÈRE

SEINE NORMANDIE AGGLOMÉRATION

OBJECTIFS

- Sensibiliser les élèves aux règles de sécurité routière
- Promouvoir des comportements sécuritaires chez les piétons, cyclistes et usagers des transports scolaires
- Informer sur le règlement intérieur du transport scolaire

PRINCIPE DE L'ANIMATION

1ère étape :

Comprendre les principaux risques et les règles de sécurité pour les usagers du transport scolaire. Une vidéo de sensibilisation sur la sécurité routière sera présentée aux élèves.

2ème étape :

Un temps d'échange sera consacré aux bonnes pratiques et aux comportements à adopter, et permettra de répondre aux questions des élèves.

3ème étape :

Immersion dans un car avec son conducteur. L'intervenant et le conducteur expliqueront précisément le règlement intérieur et les règles de sécurité en cas d'évacuation du car.



DURÉE DE L'ANIMATION

1h30 - 2h



PUBLICS CONCERNÉS

Cycle 3





LES DEMANDES
SONT À ADRESSER AVANT LE
3 NOVEMBRE 2026 À SEINE
NORMANDIE AGGLOMÉRATION
À L'ADRESSE MAIL SUIVANTE :
ANIMATIONSOLAIRE@SNA27.FR

POUR TOUT RENSEIGNEMENT :
MAUD KILHOFFER
MKILHOFFER@SNA27.FR

POUR D'AUTRES INTERVENTIONS SUR LES DÉCHETS, SELON VOTRE COMMUNE :

- **SYGOM** : sygom.fr/agissons-ensemble
- **SETOM** : communication@setom.fr ou :
setom.fr/prestations-services/scolaires-associations/animations-setom

ET POUR ALLER ENCORE PLUS LOIN...
SNA PROPOSE D'AUTRES TYPES D'INTERVENTIONS AUPRÈS DE VOS ÉQUIPES
ET DES ENFANTS AVEC NOS SERVICES :

- **Culture (éducation musicale et artistique) :**
snaculture.fr/theatres/groupe/scolaires
- **Mobilités (prévention, sécurité dans les transports scolaires) :** mobilites@sna27.fr
- **Tourisme (découverte du territoire et de ses savoir-faire) :**
nouvelle-normandie-tourisme.com

N'HÉSITEZ PAS À PRENDRE CONTACT.

NOS ANIMATEURS :



Les animations proposées
dans ce catalogue sont
gratuites et bénéficient
du soutien financier de
France Nation Verte.



AGIR pour la
BIODIVERSITÉ
NORMANDIE



Les Vagabonds
de l'Énergie