



Association à but non lucratif
régie par la loi 1901

Programme 2024
Accueil de loisirs

Animations ludiques et nature

Partons à la découverte de notre environnement !



De 3 ans à 17 ans

Association Commun vivant
4-8 avenue Robert Schuman 64000 PAU
commun.vivant@gmail.com
www.commun-vivant.com
06 23 82 90 86

Programme d'animation 2024



Qui sommes nous ?

L'association "Commun vivant" propose différents projets de découverte et de préservation de l'environnement.

Elle a été créée à Pau par des passionnés de nature qui ont à cœur de développer la sensibilisation aux **enjeux sociaux et environnementaux** actuels et à venir.

Nous proposons un programme d'animation dédié aux accueils de loisirs pour des participants âgés de **3 à 17 ans**. Nous intervenons en accueil périscolaire, centre de loisirs, espace projets jeunes, maison des jeunes et de la culture, séjours de vacances...

Nos animations

Nous concevons nos animations comme de réelles immersions dans l'environnement proche, où dialoguent l'imaginaire et la rigueur scientifique.

Nos séances d'animation sont composées d'activités aux **approches pédagogiques actives et variées** (ex : sensorielle, naturaliste, créative...). Nous veillons à ce que les participant gardent une trace écrite ou matérielle de l'expérience qu'ils ont vécu pour faire le **lien avec les familles**.

Nous proposons des expériences originales pour reconnecter les participants au vivant et créer de **beaux souvenirs en nature** !

Nos objectifs éducatifs

- 1- Faire émerger l'émerveillement et la curiosité
- 2- Susciter un imaginaire autour de la faune et de la flore locale
- 3- Prendre conscience de son lien avec la vie sauvage.
- 4- Découvrir sa capacité d'agir, de manière individuelle et collective.

Ces objectifs éducatifs sont détaillés dans notre **projet éducatif** consultable sur notre site internet.



Déroulement de notre intervention

étape 1

Prise de contact
(Téléphone, email..)

étape 2

Entretien sur vos envies pédagogiques et sur les modalités d'intervention
(Budget, lieu, dates, matériel spécifique..).

étape 3

Envoi et validation du devis.

étape 6

Séance de restitution
(en option).

étape 5

Animation pour votre groupe.

étape 4

Envoi et validation de l'animation
(déroulé, activités et contenu).

étape 7

Enquête de satisfaction.
Entretien bilan (facultatif).

étape 8

Facturation de notre prestation.

Où se passent nos animations ?

Dès que possible nos séances se déroulent en extérieur **au contact direct du vivant**. Pour pouvoir répondre aux conditions météorologiques changeantes, une adaptation à l'intérieur ou un report de date pourra vous être proposé.

Nous n'avons actuellement pas de lieu d'accueil du public, les animations se déroulent donc en extérieur ou bien dans vos locaux.

Afin de limiter le temps de déplacement et pour découvrir l'environnement proche, nous réfléchissons ensemble à un lieu et à son potentiel d'animation. Nous vous conseillerons des thématiques et des séances adaptées à ce lieu.

VOTRE PROJET, VOS PROPOSITIONS

Nos séances d'animations sont des propositions, elles sont donc **entièrement adaptables et modifiables** en concertation avec l'animateur nature.

Voici les différentes options qui s'offrent à vous :

Option n° 1 : Je choisis une séance d'animation

Vous **choisissez une séance** que vous avez trouvée dans notre programme d'animation. Nous pouvons l'adapter à vos besoins et vos envies d'activités spécifiques.

.....

Option n° 2 : Je choisis plusieurs séances

Vous **choisissez plusieurs séances d'animation** et vous souhaitez créer du lien entre elles pour avoir un projet cohérent.

Exemple :

Demande initiale

"Je souhaiterais que mon groupe d'enfants âgés de 6 à 12 ans découvre la biodiversité du Gave de Pau et son fonctionnement."

Notre proposition

Séance 1 - L'odyssée de l'eau naturelle

A la découverte du cycle de l'eau dans la nature et du fonctionnement des cours d'eau.

Séance 2 - Rive des plumes

Initiation à l'observation des oiseaux (*jumelles, longue-vue...*) et découverte des espèces habitants le Gave de Pau.

Séance 3 - Petites bêtes aquatiques.

Petite pêche au bord du Gave pour observer la vie des petites bêtes de l'eau. Estimation de la qualité de l'eau en fonction des trouvailles des enfants.

.....

Option n° 3 : Je propose une thématique ou un projet

Vous **proposez une thématique ou un projet** qui n'est pas représenté dans notre programme et nous travaillons ensemble pour le faire vivre !

Nos thématiques

| | |
|-----------------------------|---------|
| Sur la piste animale | p.6 |
| Commun animal | p.7 |
| Chemin des minuscules | p.8 |
| Drôles d'oiseaux | p.9 |
| L'aventure végétale | p.10-11 |
| Sentiers de l'imaginaire | p.12 |
| Au fil de l'eau | p.13 |
| La culture par nature | p.14-15 |
| Mondes nocturnes (Veillées) | p.16 |

Légende des pictogrammes

-  Séance en extérieur
-  Séance en intérieur (ou adaptation en intérieur en cas de pluie)
-  Fête d'Halloween
-  Fête de fin d'année

PRINTEMPS - ÉTÉ Animations possibles
AUTOMNE **HIVER** durant les saisons indiquées

SUR LA PISTE ANIMALE

Des traces et des indices

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Nous apprendrons à reconnaître les indices de présence des animaux dans l'environnement (empreinte, reste de repas...).



Moments forts

- Moulage d'empreinte.
- Création d'un lecteur d'empreinte.

L'art du camouflage

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Nous explorerons les capacités des animaux à se fondre dans leur environnement.



Moments forts

- Maquillage nature.
- Jeu : Stratégie camouflage.

Biodiver'cité, des animaux en ville

6-11 ans / 12-17 ans

Nous découvrirons le concept de la "Trame verte" qui permet aux animaux de circuler avec plus de sécurité.



Moments forts

- jeu : Migr'amphibien.
- Maquette : Biodiver'cité.

Mange-moi, si tu peux

6-11 ans / 12-17 ans

Nous explorerons la notion de "Chaîne alimentaire" et les relations entre les animaux d'un même écosystème.



Moments forts

- Jeu de piste : Le voleur nocturne.
- Jeu : Chaîne alimentaire.

Les animaux en hiver

6-11 ans / 12-17 ans

Nous découvrirons les différentes stratégies et adaptations des animaux pour survivre au froid.



Moments forts

- Boule de graine pour les oiseaux.
- Jeu : L'hibernation du hérisson.

COMMUN ANIMAL

Le Hérisson, gardien du potager

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

L'ami du jardinier et l'ennemi des limaces, découverte d'un animal bien discret.



Moments forts

- Création d'un refuge à hérisson.
- Jeu : Rallye du Hérisson.

Le Cincle, prince des torrents

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Découverte d'un oiseau courageux qui relie la plaine aux montagnes pyrénéennes. Immersion près d'une rivière torrentueuse.



Moments forts

- Kamishibai : Une vie de Cincle .
- Pêche de petites bêtes.

Le Lézard, dragon des murailles

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Nous approcherons avec attention le reptile le plus commun de nos villes et villages afin de découvrir ses étonnantes habitudes.



PRINTEMPS - ÉTÉ

Moments forts

- Gîte à lézard.
- Jeu : Les courses du dragon.



CHEMIN DES MINUSCULES

Incredible pollinisateurs

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Découverte des insectes pollinisateurs méconnus et de leur grande diversité.



PRINTEMPS - ÉTÉ

Moments forts

- Jeu : Course au nectar.
- Bricolage : Refuge à abeille solitaire.

Sous nos pieds

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Exploration de la vie du sol et du travail minutieux des décomposeurs.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Moments forts

- Observation de la vie du sol.
- Jeu : Les habitants du compost.

Petites bêtes aquatiques

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Rencontre avec la vie minuscule de l'eau près d'une mare ou d'une rivière.



PRINTEMPS - ÉTÉ

Moments forts

- Pêche de petites bêtes.
- Jeu : La chaîne des petites bêtes.

Les rois de la glisse

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Un petit tête à tête avec nos chers limaces et escargots qui peuplent nos parcs et jardins.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Moments forts

- Pêche de petites bêtes.
- Bricolage : Refuge à escargot.

Mystérieuses araignées

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Un moment avec ces mal-aimées qui malgré nos peurs nous rendent de nombreux services !



Moments forts

- Jeu : Dans les pattes de l'araignée.
- Création : Ma belle toile.

DRÔLES D'OISEAUX

Oiseaux de l'eau

6-11 ans / 12-17 ans

Balade au fil de l'eau et initiation à l'observation des oiseaux aquatiques.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Moments forts

- Observation jumelles et longue-vue.
- Jeu : Qui-est ce ? Nature.

Oiseaux bien urbains

6-11 ans / 12-17 ans

Balade en ville et initiation à l'observation des oiseaux urbains.



Moments forts

- Observation jumelles.
- Jeu : Enquête de plumes

Incroyable migration

6-11 ans / 12-17 ans

Découverte de l'aventure migratoire des oiseaux et des dangers rencontrés.



PRINTEMPS - ÉTÉ

Moments forts

- Observation jumelles.
- Jeu : Le Rallye Migr'action

Notre refuge à oiseaux

6-11 ans / 12-17 ans

Une réflexion collective pour créer un espace favorable aux oiseaux dans l'accueil de loisirs. Plusieurs journées possibles.



1 JOURNÉE

Moments forts

- Bricolage : Nichoirs à oiseaux.
- Bombes de graines : prairie fleurie.



L'AVENTURE VÉGÉTALE

Herbes folles des rues

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Une balade au fil des rues, des parcs et des jardins à la rencontre des fleurs sauvages.

Moments forts

- Création : Tampon végétal.
- Béret des fleurs.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Plantes aquatiques

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Rencontre avec la ripisylve, la végétation des bords de cours d'eau. Découverte de son rôle et des usages de certaines plantes.

Moments forts

- Création : Tableau ripisylve.
- Jeu : Parfums de la ripisylve.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Des arbres en ville

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Approchons d'un peu plus près les nombreux services que nous apportent ces géants discrets et essentiels dans nos villes et nos villages.

Moments forts

- Création : Arbre herbier.
- Conte : Auprès de mon arbre.



L'AVENTURE VÉGÉTALE

Fôret vivante

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Immersion dans les bois à la découverte du cycle de vie forestier et de ses animaux.



Moments forts

- Jeu de piste : Animaux de la forêt.
- Création : Ombre du sous-bois.

Graine d'aventure

6-11 ans / 12-17 ans

Il paraît que les arbres ont la capacité de se déplacer. Petites expérimentations autour des graines pleines d'ingéniosité.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Moments forts

- Atelier : Bombes de graines.
- Jeu : Voyage de graines.

L'arbre, de la vie à tous les étages

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Une aventure verticale à la rencontre des habitants de l'arbre. De l'écureuil au pic, une vraie fête des voisins en perspective !



Moments forts

- Pêche de petites bêtes.
- Jeu : La chaîne de l'arbre.



SENTIERS DE L'IMAGINAIRE

Bienvenue chez les Grookes

3-5 ans / 6-11 ans

Une parenthèse dans le petit monde des Grookes, ces lutins imaginaires prenant soin de la nature.

Moments forts

- Bricolage : Empreinte naturelle.
- Conte : Le village des Grookes.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Balade buissonnière du Truffandec

6-11 ans / 12-17 ans

L'esprit malin des légendes béarnaises propose divers petits jeux et bricolages au bord des sentiers.

Moments forts

- Bricolage : Musique verte.
- Création : Land art chimère.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Jardin de sorcière

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Découverte des plantes médicinales et mal-aimées et de leurs rôles pour notre alimentation, notre santé et la vie sauvage.

Moments forts

- Cuisine : Recette végétale.
- Création : Boîte à trésors.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE



AU FIL DE L'EAU

Les formes de l'eau

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Découverte des différents états de l'eau et de sa présence dans notre environnement.



Moments forts

- Expérience : L'eau dans tous ses états
- Conte Kamishibai : Perline et perlette.

Mystères de la mare

3-5 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Exploration de la mare et de ses habitants. Découverte des cycles de vie des grenouilles et des tritons.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Moments forts

- Jeu : Héron contre grenouille.
- Pêche de petites bêtes.

L'odyssée de l'eau

3-6 ans / 6-11 ans / 12-17 ans

Découverte du cycle de l'eau naturelle et de son voyage des montagnes à l'océan.



Moments forts

- Maquette : De la montagne à l'océan.
- Parcours motricité : Cycle de l'eau.

L'eau, source de vie

6-11 ans / 12-17 ans

Compréhension des besoins en eau du vivant et des enjeux sur son accessibilité.



Moments forts

- Jeu : Oxy'vivant.
- Pêche de petites bêtes.

Notre station météo

6-11 ans / 12-17 ans

Découverte des instruments de mesure et identification des différents types de nuages.



Moments forts

- Bricolage : Fabrication d'instruments de mesure.

LA CULTURE PAR NATURE

Vegetal' Orchestra

6-11 ans / 12-17 ans

Création d'instruments de musique avec des éléments naturels, jeux musicaux collectif et découverte des sons de notre environnement.



Moments forts

- Création de marionnettes.
- Création sonore.

Court-métrage des mondes sauvages

6-11 ans / 12-17 ans

A partir d'un conte mettant en scène la faune locale, les participants réalisent un court-métrage en animation stop-motion (image par image).

Du storyboard, à la création des décors et / ou des personnages en passant par le tournage et le montage, les participants découvriront toutes les étapes de la création d'un film en stop-motion par l'usage de matériel numérique.

Une projection avec les parents pourra être organisée.



5 JOURNÉES

Moments forts

- Création de décors / personnages.
- Design sonore et montage vidéo.



*Court-métrage « Pourquoi les chouettes font hou hou hou ? »
avec le Centre de loisirs de la Pépinière (été 2023)*



LA CULTURE PAR NATURE

4 JOURNÉES

Kamishibai et merveilles

6-11 ans / 12-17 ans

Le Kamishibai est un théâtre d'images japonais traditionnel qui permet de raconter des histoires auprès d'un large public.

Les participants créeront ensemble un Kamishibai pour raconter une histoire adaptée d'un conte traditionnel qui mettra en scène la faune du Béarn.

Une représentation pourra ensuite être proposée aux parents.



Moments forts

- Création d'illustration.
- Design sonore.

Théâtre d'ombres sauvages

6-11 ans / 12-17 ans

Le théâtre d'ombres est l'occasion d'explorer la biodiversité locale. Nous apprendrons à identifier certains animaux par leur silhouette (rapaces, mammifères...).

Une représentation pourra ensuite être proposée aux parents.



2 JOURNÉES

Moments forts

- Création de marionnettes.
- Design sonore.



MONDES NOCTURNES

Mystérieuses chauves-souris

6-11 ans / 12-17 ans

Balade nocturne à la lampe pour rencontrer les princesses de la nuit.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Moments forts

- Utilisation d'une Bat box (ultra-son).
- Jeu : Chasse au papillons de nuit.

Rivière nocturne

6-11 ans / 12-17 ans

Au fil d'un cours d'eau, partons à la découverte des animaux qui profitent de la nuit pour sortir.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Moments forts

- Observation des petites bêtes.
- Atelier : Light painting sauvage.

La nuit dans les bois

6-11 ans / 12-17 ans

Balade dans les bois à la rencontre de la vie sauvage.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Moments forts

- Conte de la Chouette hulotte.
- Jeu : Le Siffleur des bois.



VEILLÉES
AVEC INVITATION
DES PARENTS POSSIBLE

Durée et nombre de participants

Une **séance en demi-journée** peut durer entre **1h30 et 2h30** selon les besoins de votre fonctionnement et la tranche d'âge.

Un groupe de 12 à 15 participants est conseillé pour la qualité de l'immersion en extérieur et garantir l'observation d'animaux sauvages. **Un groupe de 20 enfants maximum** est possible. **Des animateurs** de l'accueil de loisirs sont souhaités pour les séances en extérieur.

Demande de devis et réservation

Pour une demande de devis et votre réservation vous pouvez nous contacter à : **commun.vivant@gmail.com** ou au **06 23 82 90 86**.

Les structures situées dans un quartier prioritaire de la ville (QPV) bénéficient **d'une réduction de 10 %**.

Ce tarif solidaire a été voté par le conseil d'administration. Nous contacter pour plus de renseignement sur l'éligibilité de votre structure.

Nos partenaires :

