



Animations ludiques et nature

Partons à la découverte de notre environnement !



3 À 12 ANS

Programme d'animation 2025



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 12 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

<i>Sur la piste animale</i>	<i>p.6</i>
<i>Commun animal</i>	<i>p.7</i>
<i>Chemin des minuscules</i>	<i>p.8</i>
<i>Drôles d'oiseaux</i>	<i>p.9</i>
<i>L'aventure végétale</i>	<i>p.10</i>
<i>Brico nature</i>	<i>p.11</i>
<i>Sentiers de l'imaginaire</i>	<i>p.12</i>
<i>Au fil de l'eau</i>	<i>p.13</i>
<i>Cuisine et santé</i>	<i>p.14</i>
<i>La culture par nature</i>	<i>p.15-16</i>
<i>Mondes nocturnes (Veillées)</i>	<i>p.17</i>

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

Traces et indices

3-5 ans / 6-12 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 / 6-12 ans

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



Moments forts

- Maquillage nature.
- Jeu : Stratégie camouflage.

La vie des animaux

6-12 ans

Découverte de la vie des animaux dans un milieu : parc, forêt ou jardin. Nous comprendrons leurs besoins et leurs relations (chaîne alimentaire, habitats...).



Moments forts

- Moulage d'empreinte.
- Jeu : Chaîne alimentaire.

Les animaux en hiver

6-12 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 / 6-12 ans

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



Moments forts

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

Le Cincle, prince des torrents

3-5 ans / 6-12 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 / 6-12 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

Incredibles pollinisateurs

6-12 ans

Découverte des insectes pollinisateurs méconnus et de leur grande diversité.



PRINTEMPS - ÉTÉ

Moments forts

- Jeu : Course au nectar.
- Observation des insectes.

La vie du sol

3-5 ans / 6-12 ans

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



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Moments forts

- Observation des insectes.
- Jeu : Les habitants du compost.

Petites bêtes aquatiques

3-5 ans / 6-12 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.
- Tableau végétal : Ma petite bête.

Petites bêtes des plantes

3-5 ans / 6-12 ans

Rencontre avec la vie minuscule des plantes et des arbres.



PRINTEMPS - ÉTÉ

Moments forts

- Parapluie japonais.
- Tableau végétal : Ma petite bête.



DRÔLES D'OISEAUX

Les oiseaux aquatiques

6-12 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 ? Oiseaux.

Drôles d'oiseaux

3-5 ans / 6-12 ans

Découverte des oiseaux des villes au travers d'une «enquête ludique» remplie de défis.



Moments forts

- Parcours orientation.
- Découverte des plumes d'oiseaux.

Bande de rapaces

6-12 ans

Découverte des rapaces au travers d'une «enquête ludique» remplie de défis.



Moments forts

- Parcours orientation.
- Découverte des pelotes de réjection

Incroyable migration

6-12 ans

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



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Moments forts

- Jeu : Rallye Migr'action
- Silhouette anti-collision.



L'AVENTURE VÉGÉTALE

Herbes folles des rues

3-5 ans / 6-12 ans

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



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Moments forts

- Création : Tampon végétal.
- Béret des fleurs.

Nos voisins les arbres

3-5 ans / 6-12 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 : Lecteur de feuille d'arbre.
- Conte : Auprès de mon arbre.

L'arbre, de la vie à tous les étages

3-5 ans / 6-12 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

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

Voyage de graines

3-5 ans / 6-12 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.
- Expériences : Le Graino'Test

Nichoirs à oiseaux

6-12 ans

Réalisation d'un nichoir à oiseaux en bois pour aider la nidification des oiseaux des parcs et jardins.



Refuge à abeilles ou papillons

6-12 ans

Réalisation d'un refuge en bois pour aider les abeilles solitaires ou les papillons à passer l'hiver.



Refuge à hérisson

6-12 ans

Réalisation d'un refuge pour accompagner l'hibernation du hérisson.



Gîte à chauve-souris

6-12 ans

Réalisation d'un gîte pour favoriser la présence des chauves-souris dans les villes et villages.



Mangeoire et boules de graines

6-12 ans

Fabrication d'une mangeoire en bois et de boules de graines pour aider les oiseaux à passer l'hiver.



AUTOMNE

HIVER



SENTIERS DE L'IMAGINAIRE

Bienvenue chez les Grookes

3-5 ans / 6-12 ans

Le petit monde des Grookes a perdu toute la magie de la nature, ces lutins ont besoin d'aide pour retrouver leur forêt enchantée. De nombreux défis nature seront à relever pour y arriver.

Moments forts

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



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Jardin de sorcière

3-5 ans / 6-12 ans

La citrouille de la sorcière a été volée ! Les enfants vont devoir retrouver la piste du voleur et la citrouille en remplissant différents défis nature.

Moments forts

- Reconnaissance d'empreintes.
- Peinture végétale.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Contes et légendes du vivant

3-5 ans / 6-12 ans

Au travers du Théâtre d'ombre, du Kamishibai et du Théâtre d'objet, les enfants découvriront différentes histoires sur la biodiversité locale.

Moments forts

- Contes visuels.
- Création : Souvenir de conte.



AU FIL DE L'EAU

Les formes de l'eau

3-5 ans / 6-12 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 / 6-12 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

3-5 ans / 6-12 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.
- Conte Kamishibai : Perline et perlette.

La vie aquatique

3-5 ans / 6-12 ans

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



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Moments forts

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

Le secret de la ripisylve

6-12 ans

Découverte de la végétation des bord de rivière et de sa vie animale.



PRINTEMPS - ÉTÉ

AUTOMNE

Moments forts

- Traces et indices
- Conte Kamishibai.

CUISINE ET SANTÉ

Goûter le paysage

Réalisation d'un menu végétarien, équilibré et gourmand, cuisiné avec des produits locaux et de saison ; agrémenter de quelques plantes sauvages comestibles.



Nature & sens

Balade et découverte du paysage à travers les 5 sens. Réalisation de pickles de légumes (selon la saison).



Cuisine vivante

Atelier de cuisine autour de la cuisine crue ("crusine" ou "raw food"). Réalisation d'une entrée + plat ou d'un plat + dessert. Assiettes colorés et vitaminées garantie !



Cuisine anti-gaspi

Apprendre à cuisiner un repas en limitant les déchets et en valorisant toutes les parties d'un produit.



LA CULTURE PAR NATURE

Musique verte

6-12 ans

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



Moments forts

- Création d'instrument buissonnier.
- Création sonore.

Peinture végétale

3-5 ans / 6-12 ans

Création de peinture végétale et réalisation d'illustration sur la biodiversité locale.



Moments forts

- Préparation des peintures.
- Découverte des plantes.

Court-métrage en stop-motion

6-12 ans

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

Du storyboard, à la création des décors en passant par le tournage et le montage, nous découvrirons toutes les étapes de la création d'un film d'animation.



5 à 6 séances de 2h30



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



LA CULTURE PAR NATURE

Kamishibai et merveilles

6-12 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.



2 à 4 séances de 2h30

Moments forts

- Création d'illustration.
- Design sonore.

Théâtre d'ombres sauvages

6-12 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 séances de 2h30

Moments forts

- Création de marionnettes.
- Design sonore.



MONDES NOCTURNES

Mystérieuses chauves-souris

6-12 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.

Rivages nocturnes

6-12 ans

Au fil d'un cours d'eau ou d'un lac 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

6-12 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

Location de matériel pédagogique pour les professionnels, les établissements scolaires et les collectivités.

*Une adhésion annuelle de 5 € est demandée au premier emprunt.
Une caution spécifique est demandée pour chaque période d'emprunt.*

Malle « Observation des oiseaux »

100 € / semaine (caution de 400 €)

- 10 paires de jumelles 10 x 42.
- 2 paires de jumelles enfants.
- 1 guide d'identification des oiseaux.
- 1 longue vue.
- 1 trépied.

Malle « Traces et indices »

40 € / semaine (caution de 100 €)

- 10 empreintes en résine.
- 5 empreintes en négatif.
- Indices naturels (pelotes, bois de cerf...).
- 1 guide d'identification des traces et indices

Malle « Observation des Petites bêtes »

20 € / semaine (caution de 40 €)

- 12 boîtes à loupes.
- 12 loupes à main.
- 1 Terrarium.
- 1 guide d'identification des petites bêtes.

Conditions de location

Emprunt à venir chercher au Centre social de la Pépinière le mercredi à 13h30 ou à 17h30 (hors vacances scolaires).



*Location de jeux de société pour les professionnels,
les établissements scolaires et les collectivités.*



Une adhésion annuelle de 5 € est demandée au premier emprunt.
Une caution de 30 € est demandée pour chaque période d'emprunt.

Malle « Jeux thématiques »

8 € / semaine

- Arbres et jardins (*Robins des jardins, Il était une forêt, Officinalis, Mémoire des arbres, Pompom*).
- Oiseaux (*Fly home, Migrato, 7 familles des oiseaux, Mémoire des oiseaux, Robin des jardins*).
- Piste animale (*Ma vie de renard, Kivaou, Tracks, Robin des jardins, Miam'Nature*).

Forfait « Jeux au choix » (liste sur demande)

3 jeux : 5 € / semaine

5 jeux : 8 € / semaine

8 jeux : 10 € / semaine

Conditions de location

Emprunt à venir chercher au Centre social de la Pépinière le mercredi à 13h30 ou à 17h30 (hors vacances scolaires).

Animation de séance de jeux « Ludo'Nature »

Demande de devis pour une prestation à commun.vivant@gmail.com



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. Selon l'animation **un groupe de 24 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**.

Nos partenaires :



Soutiens financier :

