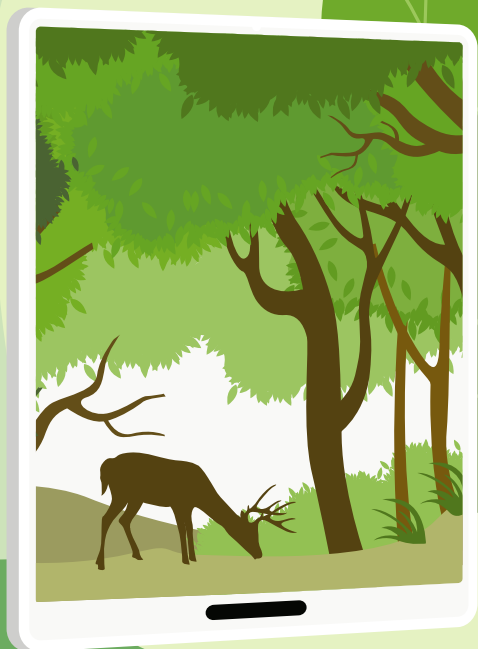


Biodi Educ

DES ATELIERS PÉDAGO-LUDIQUES
POUR RÉCONCILIER NATURE, TECHNOLOGIES ET JEUX-VIDÉOS



QUI SOMMES-NOUS ?

Biodiv'Educ a été créé en 2018 par **Play for Nature**, fonds de dotation fondé en 2013 par **Julien Pierre**, fondateur de Fair Play for Planet et ancien international de rugby à XV, et Pascal Damois, président du **Parc Animalier d'Auvergne**.

Biodiv'Educ est une association loi 1901 qui sensibilise les enfants dans les écoles et les centres de loisirs à la préservation de la biodiversité en s'appuyant sur les nouvelles technologies et les jeux-vidéos.

Soutenue depuis 2019 par le **FEDER** (Fonds Européen de Développement Régional) **Auvergne**, notre équipe d'experts ayant des formations d'ingénieurs, naturalistes et agronomes utilise des outils innovants et ludiques dans l'objectif de faire acquérir aux enfants des connaissances scientifiques sur les écosystèmes, de leur faire comprendre la fragilité de la biodiversité et les actions qu'ils peuvent entreprendre pour la protéger.

NOTRE PROJET PÉDAGOGIQUE

L'objectif de Biodiv'Educ est de sortir de la confrontation classique entre nature et technologie pour partir à la **découverte de la nature**. En permettant au plus grand nombre de faire ce premier pas, nous pouvons **sensibiliser un maximum de personnes** et peut-être faire naître des vocations.

Notre équipe est soucieuse de créer des animations en accord avec les programmes de l'Éducation Nationale. **10 ateliers** ont déjà été créés et proposés à **plus de 6 000 jeunes** depuis avril 2020. Pour cela, les programmes officiels sont régulièrement consultés et l'association est en relation avec le Ministère de l'Éducation Nationale et l'inspection académique de Clermont-Ferrand, qui a déjà évalué à de nombreuses reprises Biodiv'Éduc.

Enfin, l'utilisation des nouvelles technologies (ordinateurs, tablettes) dans le cadre de nos animations est également l'occasion d'initier les enfants à ces outils, aujourd'hui incontournables, et de réduire les inégalités numériques quant à l'accès à ces outils.

NOTRE EXPÉRIENCE



+ 300
DE
animations réalisées
depuis 2020



+ 6 000
DE
enfants sensibilisés depuis 2020



+ 60
DE
établissements visités
(écoles, collèges, centres de loisirs...)

ILS NOUS FONT CONFIANCE



Centre de loisirs de Sauxillanges
Ecole d'Aurières
Ecole de Vernines
Ecole de Chambon sur Lac
Ecole de Coudes
Cham'ados
Ecole de Condat en Combrailles
Ecole de La Séauve sur Semène
Collège Roger Quillot de Clermont-Fd
Ecole Jules Ferry de Royat

Ecole Jean Moulin de Clermont-Fd
ALSH de Randon
Centre de loisirs de St Germain Lembron
Centre aéré de Lezoux
Ecole de Saligny sur Roudon
Ecole St André de Massiac
Ecole Jules Ferry de Cébazat
Ecole de Saint Sandoux
Ecole de Veyre-Monton
LAEP d'Ennezat

Collège de Brassac-les-Mines
Collège de Besse
Ecole le Mayet de Montagne
Ecole de La Sauvetat
Collège de Lezoux
Ecole du Breuil sur Couze
Ecole de Paulhaguet
Ecole de Murol

Et plus encore...

VOS TÉMOIGNAGES



★★★★★
"Ateliers très intéressants car dynamiques et porteurs de connaissances que nous pouvons réinvestir."
Ecole de Perrier

"Satisfaite de l'atelier, parfait !"
Ecole de Paugnat
★★★★★

"Très satisfaite de l'atelier et les enfants étaient ravis, parfait !"
Ecole de Royat
★★★★★

"Parcours d'orientation : très diversifié, activité ludique alliant nouvelle technologie et nature. Justine et Cécile sont très pédagogiques et à l'écoute des enfants."
Ecole de Bergonne
★★★★★

★★★★★
"Très satisfaite de l'atelier, les contenus sont intéressants, le format très motivant pour les élèves qui sont acteurs tout au long de l'activité."
Ecole Jean Moulin

★★★★★
"Très satisfaite : excellente animation, apports scientifiques, supports ludiques, élève actifs"
Collège Jules Ferry de Brassac les Mines

NOUVEAUTÉ
DISPONIBLE EN
JANVIER 2023



LES SUPER-SENS DES ANIMAUX

PERCEVEZ LE MONDE AUTREMENT

Et si je vous disais que, pour certains animaux, repérer une aiguille dans un champ immense est un vrai jeu d'enfant, que d'autres peuvent déceler la position précise d'un moustique sans même ouvrir les yeux, que des animaux sentent les odeurs grâce à leurs antennes, tandis que d'autres voient derrière leur tête !

Venez découvrir toutes ces capacités surprenantes lors de notre atelier « les super-sens des animaux ». Grâce aux **nouvelles technologies et à des applications**, c'est désormais possible, . Ainsi avec cet atelier, nous vous proposons d'**avoir un aperçu de tous ces signaux** qui échappent à nos sens et de comprendre comment les **organes des animaux** leur permettent de **percevoir le monde**.



DURÉE : DEMI-JOURNÉE (3H)
TARIF : 53€ LA SÉANCE
POUR QUI ? CYCLE 2, CYCLE 3, CYCLE 4 ET LYCÉE

CONNAISSANCES ACQUISES

CYCLE 2 (CP, CE1, CE2), **CYCLE 3** (CM1, CM2, 6E)

Découverte des sens et de leur utilité, connaissance des organes des sens, découverte d'une diversité de perception du monde par les animaux

CYCLE 4 (5E, 4E, 3E) & LYCÉE

Connaissance des organes sensibles et de leur fonctionnement, connaissance de différents modes de perception de l'environnement

NOUVEAUTÉ
DISPONIBLE EN
JANVIER 2023



ESCAPE GAME SUR LES ZONES HUMIDES

POURREZ-VOUS SAUVER LA TOURBIÈRE MENACÉE ?

Une **tourbière et les zones humides** qui l'entourent sont menacées. Il faut prouver qu'il s'agit bien d'un milieu humide sans quoi tout sera irrémédiablement détruit. Le hic c'est que tous les documents sont enfermés dans une malette dont le code a été oublié.

Les élèves devront faire chauffer leurs méninges pour **résoudre plusieurs énigmes** sur le thème des zones humides afin de retrouver le code donnant accès aux documents. Ces énigmes leur permettront d'en apprendre davantage sur ces écosystèmes et sur leurs caractéristiques, notamment **en visitant des zones humides virtuelles**. Il faudra être très attentif car ils devront réutiliser ce qu'ils auront appris au cours de l'activité lors d'un coup de fil décisif.

Alors réussiront-ils à sauver la tourbière de la destruction ?



DURÉE : 1 H
TARIF : 30€ LA SÉANCE
POUR QUI ? CYCLE 2, CYCLE 3, CYCLE 4

CONNAISSANCES ACQUISES

CYCLE 2 (CP, CE1, CE2)

Découverte des espèces de zones humides, connaissance de ce qu'est une zone humide, développement d'un raisonnement logique

CYCLE 3 (CM1, CM2, 6E)

Enrichissement des connaissances sur les zones humides et introduction à leurs rôles

CYCLE 4 (5E, 4E, 3E)

Caractérisation d'une zone humide, connaissance des principaux types de zones humides et de leurs rôles



NOUVEAUTÉ
DISPONIBLE EN
JANVIER 2023



UN ROBOT SUR LA ROUTE DES ANIMAUX

POUR LA RESTAURATION DE LA
CONTINUITÉ ÉCOLOGIQUE

En quête d'eau, de nourriture, d'un abri ou à la recherche de semblables pour se reproduire ou se protéger, les **animaux se déplacent** constamment dans la nature. Comme pour les humains, les animaux ont « des routes » mais l'artificialisation des sols, la réduction du bocage ou encore la canalisation des cours d'eau et l'installation de barrages mettent en **danger leurs voies de déplacement**.

Afin de régler ce problème les enfants vont se transformer en scientifiques. A l'aide de **robots dotés d'une intelligence artificielle** reproduisant le comportement des animaux, ils pourront **expérimenter** directement les problèmes de **continuité écologique**. Ils mettront en place tout un protocole d'analyse pour observer le déplacement des animaux, **comprendre les menaces** qu'ils rencontrent et **chercher des solutions**.



DURÉE : DEMI-JOURNÉE (3H)
TARIF : 53€ LA SÉANCE
POUR QUI ? CYCLE 3, CYCLE 4 ET LYCÉE

CONNAISSANCES ACQUISES

CYCLE 3 (CM1, CM2, 6E), CYCLE 4 (5E, 4E, 3E) & LYCÉE

Compréhension de la continuité écologique, utilisation d'une démarche scientifique, découverte de l'écologie d'espèces animales, initiation à la robotique et de l'intelligence artificielle, compréhension du fonctionnement du bocage.



CODE DE L'ENVIRONNEMENT

PASSEZ VOTRE PERMIS ECO-CITOYEN
AVEC NOUS !

Passez votre permis nature avec nous ! La vie est rythmée d'exams en tout genre, le B2i, le code de la route... Alors pourquoi pas un code de l'environnement ? Un code qui permettrait de **certifier nos connaissances en environnement** et notre engagement vis-à-vis de sa protection ? C'est ce que Biodiv'Educ a décidé de créer !

De **20 à 40 questions**, en fonction de l'âge, sur différentes **thématiques environnementales**, avec résultats en direct grâce à un **quizz interactif**. Qui aura le plus de réponses correctes ? Qui obtiendra son code de l'environnement ?

Mais attention, pour le code de l'environnement, Biodiv'Educ ne se contente pas de vous faire passer une épreuve théorique. **Munis d'une tablette**, nous vous proposons aussi de passer une épreuve pratique à la **découverte de la biodiversité à proximité de votre école**.



DURÉE : DEMI-JOURNÉE (3H)
TARIF : 53€ LA SÉANCE
POUR QUI ? CYCLE 2, CYCLE 3, CYCLE 4

CONNAISSANCES ACQUISES

CYCLE 2 (CP, CE1, CE2), CYCLE 3 (CM1, CM2, 6E) & CYCLE 4 (5E, 4E, 3E)

Découverte de la biodiversité et des menaces pesant sur elle, prise de conscience sur la perte de biodiversité locale, découverte de solutions pour le retour de la biodiversité dans les villes





ESCAPE GAME SUR LA FORÊT ANCIENNE

À LA RECHERCHE DE L'ÂGE DE LA FORÊT

Un explorateur renommé spécialisé dans l'étude des **forêts anciennes** cherche à protéger son trésor de personnes mal intentionnées ! Pour cela il a créé tout une **série d'énigmes** pour empêcher qu'il ne tombe entre de mauvaises mains. Les enfants ont une heure pour découvrir un code leur permettant d'ouvrir le coffre afin de le sauver. Indice sur ce code ? Il s'agit de la date à laquelle une forêt très ancienne a été plantée !

Pour retrouver ce code, les enfants doivent appliquer une démarche scientifique. Ils devront réunir différents éléments historiques en effectuant des **épreuves sur la forêt et sa biodiversité**, cachées dans la pièce et la **tablette de l'explorateur**. Cris des animaux, régimes alimentaires, empreintes animales, cycle de vie d'une forêt, nichoirs et respect de la biodiversité sont au programme !



DURÉE : 1 h
TARIF : 30€ LA SÉANCE
POUR QUI ? CYCLE 2, CYCLE 3, CYCLE 4 ET LYCÉE

CONNAISSANCES ACQUISES

CYCLE 2 (CP, CE1, CE2)

Découverte de la diversité des espèces animales et végétales et de leurs particularités

CYCLE 3 (CM1, CM2, 6E)

Savoir retrouver l'âge d'une forêt, enrichissement des connaissances sur les écosystèmes forestiers

CYCLE 4 (5E, 4E, 3E) & LYCÉE

Savoir distinguer une forêt récente d'une forêt ancienne



NATURACRAFT

IMAGINEZ LA VILLE DE DEMAIN POUR L'HOMME ET LA NATURE

Imaginez une **ville ultra urbanisée** sur le **jeu-vidéo Minecraft**. Buildings, habitations, centres commerciaux, béton, béton, béton... avec autour une monoculture de blé.

La mission des élèves ? Végétaliser la ville, créer des parcs, des corridors biologiques, planter de nombreux végétaux... Ils pourront laisser libre cours à leur imagination et **réinventer la ville de demain**.

Grâce à Minecraft, les enfants **créeront une ville durable** hébergeant une grande biodiversité. Tout au long de l'activité nous les accompagnerons et leur présenterons différents aménagements qu'il est possible de mettre en place pour **protéger et faire revenir la biodiversité dans nos villes**.

NOUVEAUTÉ

POSSIBILITÉ DE FAIRE UNE OU PLUSIEURS SÉANCES DE 1H30

Nous vous proposons désormais de découvrir spécifiquement un aspect de la revégétalisation au cours de séances de 1h30, vous permettant ainsi de travailler spécifiquement sur un thème choisi comme par exemple les zones agricoles, les zones résidentielles, les centres villes, etc.



DURÉE : DEMI-JOURNÉE (SÉANCES DE 1H30 POSSIBLES)
TARIF : 53€ LA SÉANCE (42,50 € POUR 1H30)
POUR QUI ? CYCLE 3, CYCLE 4 ET LYCÉE

CONNAISSANCES ACQUISES

CYCLE 3 (CM1, CM2, 6E), CYCLE 4 (5E, 4E, 3E) & LYCÉE

Connaissance des problématiques écologiques en ville, découverte des aménagements possibles pour la biodiversité en milieu urbain, découverte de la notion de continuité écologique





LA QUÊTE DU TRÉSOR PERDU

UN PARCOURS D'ORIENTATION PARSEMÉ
D'ÉPREUVES LUDIQUES

Un trésor est caché dans la forêt... Pour le retrouver, les enfants doivent chercher différentes balises cachées. Cet atelier est un **parcours d'orientation** en plusieurs étapes entrecoupées de petits jeux sur l'environnement. Il s'agit d'apprendre à s'orienter en forêt à l'aide d'une carte, d'une boussole et d'une tablette numérique mais aussi d'apprendre à **découvrir son environnement grâce à des applications** lors des épreuves qui seront proposées aux enfants.

Les jeux nature leur permettront de gagner des indices qui faciliteront leur avancée dans le parcours d'orientation. Lors de cette demi-journée, les enfants découvriront la **diversité d'espèces végétales** mais aussi **d'oiseaux**. Ils apprendront également à se servir de nombreux outils naturalistes.



DURÉE : DEMI-JOURNÉE (3H)
TARIF : 53€ LA SÉANCE
POUR QUI ? CYCLE 2, CYCLE 3, CYCLE 4

CONNAISSANCES ACQUISES

CYCLE 2 (CP, CE1, CE2)

Connaissance du monde vivant, découverte de nouveaux champs lexicaux, découverte de la notion de biodiversité

CYCLE 3 (CM1, CM2, 6E) & **CYCLE 4** (5E, 4E, 3E)

Caractérisation et connaissance du vivant, mobilisation du langage scientifique, découverte des différentes espèces de plantes



CRÉEZ VOTRE ÉCOSYSTÈME

LIBÉREZ LE SAVANT FOU QUI EST EN VOUS

Qui n'a jamais voulu créer son propre monde ? Cette activité mixant **Sciences et Vie de la Terre et Anglais** leur permettra de réaliser leur rêve et par la même occasion de découvrir le **fonctionnement global d'un écosystème**, tout en apprenant le vocabulaire anglophone relatif à l'environnement. Ils pourront, via un **jeu vidéo de simulation** sur ordinateur, créer un environnement en ajoutant plantes, herbivores, insectes et carnivores et assister à son évolution.

Divers sujets seront abordés : le fonctionnement d'un écosystème et des interactions entre les organismes qui y évoluent, le rôle des décomposeurs dans le cycle du carbone, celui des prédateurs et de leur rôle d'espèce clé de voûte, et enfin l'importance des pollinisateurs pour les écosystèmes.

Possibilité de faire plusieurs séances.



DURÉE : 1 H
TARIF : 30€ LA SÉANCE
POUR QUI ? CYCLE 3, CYCLE 4 ET LYCÉE

CONNAISSANCES ACQUISES

CYCLE 3 (CM1, CM2, 6E), **CYCLE 4** (5E, 4E, 3E) & **LYCÉE**

Découverte d'un écosystème et des termes spécifiques associés, découverte de différents cycles biologiques, découverte d'un vocabulaire spécifique en anglais





SUIVEZ LES ANIMAUX À LA TRACE SUR MINECRAFT

DU MACRO AU MICRO

Cela vous semble impossible de passer d'une balade en forêt à l'exploration de la cime d'un arbre ? Dans une aventure spécialement créée pour eux sur **Minecraft** (jeu vidéo), les enfants iront de l'une à l'autre à leur rythme. Munis d'une loupe ils chercheront des traces, découvriront des **indices de présence** et partiront à la recherche d'animaux. Ils passeront ensuite à l'échelle microscopique pour découvrir des **micro-habitats** d'un arbre et circuler dans un terrier sous-terrain.

Avant de clôturer son aventure, les joueurs répondront à un QCM inclus dans le jeu portant sur les différentes thématiques abordées tout au long de leur aventure.



DURÉE : 1 H
TARIF : 30€ LA SÉANCE
POUR QUI ? CYCLE 2, CYCLE 3, CYCLE 4

CONNAISSANCES ACQUISES

CYCLE 2 (CP, CE1, CE2)

Découverte de la forêt et de ses habitants, initiation à l'étude des traces et indices de présence

CYCLE 3 (CM1, CM2, 6E) & CYCLE 4 (5E, 4E, 3E)

Découverte de la forêt et de ses habitants, initiation à l'étude des traces et indices de présence, découverte du sol, observation des indices des micro-habitats présents dans un arbre



BIODIV'TV

DEVENEZ JOURNALISTE TV EN HERBE

De nos jours, YouTube est une plateforme utilisée quotidiennement par les enfants et les jeunes adultes ! C'est un outil exceptionnel et on y trouve de tout : musique, humour, danse... Cette application est omniprésente et tout le monde souhaite devenir YouTubeur. Alors pourquoi ne pas se servir de cette plateforme pour aider à la **protection de l'environnement** ?

Le principe est simple, les enfants ont 3h pour faire des recherches, s'approprier une thématique imposée (changement climatique, déforestation...), et enfin **réaliser une vidéo grâce aux tablettes** fournies et aux différents accessoires. Mais attention, les difficultés sont multiples pour faire une bonne **vidéo scientifique**... La charte du bon journaliste doit être respectée : surtout pas de fakenews ! Enfin il faut s'organiser, se répartir la parole et surtout filmer... sans trop rigoler !

Grâce à cet atelier les enfants découvriront le métier de YouTubeur et de reporter scientifique tout en s'amusant et surtout en apprenant.



DURÉE : DEMI-JOURNÉE (3H)
TARIF : 53€ LA SÉANCE
POUR QUI ? CYCLE 3, CYCLE 4 ET LYCÉE

CONNAISSANCES ACQUISES

CYCLE 3 (CM1, CM2, 6E)

Découverte des médias, découverte scientifique de la forêt, du phénomène de pollution, des chaînes trophiques

CYCLE 4 (5E, 4E, 3E) & LYCÉE

Découverte des médias, découverte scientifique de la forêt, du changement climatique, des sols, de la déforestation



UNE RECONNAISSANCE NATIONALE



En juillet 2022, Biodiv'Educ est devenu **relais local** de Terragir sur le Puy-de-Dôme pour apporter un accompagnement de proximité aux établissements scolaires du label :

- Expliquer et faciliter la mise en œuvre des 7 points de démarche Eco-Ecole.
- Renseigner sur les ressources et acteurs à leur disposition.
- Être en lien avec l'équipe Eco-Ecole pour partager des informations sur la dynamique du territoire.

Eco-Ecole est un programme qui vise à aider les élèves à mieux comprendre le monde qui les entoure pour s'y épanouir et y participer.

En mars 2022, Biodiv'Educ est aussi devenu **Partenaire engagé pour la nature** de l'Office Français de la Biodiversité (OFB). Nous nous sommes engagés à protéger la biodiversité dans nos activités aussi bien que dans notre fonctionnement. Vous pouvez retrouver tous les engagements que nous avons pris sur notre site internet.



BIODIV'EDUC EN IMAGES



NOS TARIFS

Grâce au soutien de notre projet par le **Fonds Européen de Développement Régional (FEDER)** Auvergne, nous sommes en mesure de proposer une réduction de 66% sur tous les ateliers, par exemple un atelier à 90 € peut être proposé au prix de 30 €. Les frais de déplacement ne sont pas inclus (devis sur demande) mais nous les offrons lorsqu'une journée complète d'ateliers est réservée.

L'ESSENTIEL À RETENIR

ATELIER	PRIX DE LA SÉANCE	DURÉE	CAPACITÉ	LOCALISATION	ÂGE
Escape Game sur les zones humides	30€	1h	30 élèves maximum	En classe	Cycle 2, cycle 3, cycle 4
Les super-sens des animaux	53€	Demi-journée	30 élèves maximum	À l'extérieur	Cycle 2, cycle 3, cycle 4, lycée
Un robot sur la route des animaux	53€	Demi-journée	30 élèves maximum	En classe	Cycle 3, cycle 4, lycée
Code de l'environnement	53€	Demi-journée	30 élèves maximum	En classe puis à l'extérieur de l'école	Cycle 2, cycle 3, cycle 4
Naturacraft	42,50 € (plusieurs séances possibles)	1h30 la séance	30 élèves maximum	En classe	Cycle 3, cycle 4, lycée
	53€	Demi-journée		En classe	Cycle 3, cycle 4, lycée
Escape Game sur la forêt ancienne	30€	1h	30 élèves maximum	En classe ou à l'extérieur	Cycle 2, cycle 3, cycle 4, lycée
Créez votre écosystème	30€ (plusieurs séances possibles)	1h la séance	30 élèves maximum	En classe	Cycle 3, cycle 4, lycée
Suivez les animaux à la trace sur Minecraft	30€	1h	30 élèves maximum	En classe	Cycle 2, cycle 3, cycle 4
Biodiv'TV	53€	Demi-journée	30 élèves maximum	En classe ou à l'extérieur	Cycle 3, cycle 4, lycée
La quête du trésor perdu	53€	Demi-journée	30 élèves maximum	À l'extérieur	Cycle 2, cycle 3, cycle 4



VENEZ DÉCOUVRIR AVEC NOUS LES MYSTÈRES DE LA NATURE

POUR TOUTE INFORMATION COMPLÉMENTAIRE :

Biodiv'Educ

**3 place Jean Garnier
63420 ARDES**

Tel : 06.19.26.60.79

www.biodiveduc.fr

contact@biodiveduc.fr

ILS NOUS SOUTIENNENT

