

Dossier pédagogique



Edition 2022-2023

Lieu-dit Les Gilats
89130 Toucy

contact@lapyramideduloup.com
www.lapyramideduloup.com

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





Sommaire

Plan d'accès et tarifs de groupe	pg 3
Chantiers participatifs de la Pyramide	pg 4
L'équilibre de la pyramide animale => Cycles 2 à 4	pg 5
Contes et légendes autour du loup => Cycles 1 à 3	pg 6-7
Sur les traces des animaux de la forêt => Cycles 1 à 3	pg 8
Vous avez dit " demoiselle " ou " libellule ? " => Cycle 1	pg 9
L'écosystème de la mare => Cycles 2 à 4	pg 10
Plantes médicinales et comestibles => Cycles 2 & 3	pg 11
Au royaume des fourmis => Cycles 1 à 4	pg 12
Les papillons de notre région => Cycles 2 & 3	pg 13
Les petites bêtes de la terre => Cycles 1 & 2	pg 14
L'abeille et ses cousins => Cycles 1 & 2	pg 15
Un sentier pieds nus ...	pg 16



Plan d'accès



Tarifs de groupe

Adulte : 9€

Enfant : 5€

Animation : 5€

Chaque enfant repart avec son livret complété lors de la visite et sa création selon l'animation choisie.





Chantiers participatifs de la Pyramide

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

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



Plantation d'arbustes fruitiers

Découverte du monde des abeilles avec un apiculteur

Réalisation d'un compost, tri des déchets





L'équilibre de la pyramide animale - cycles 2 à 4

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

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

Aborder les enjeux de notre société avec l'importance de la biodiversité et les changements climatiques

Espaces :

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

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

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

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

Pratiquer des langages :

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

Repères de progressivité :

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





Contes et légendes autour du loup - cycle 1

S'initier à la structure d'un conte, découvrir des personnages imaginaires

Projection du conte « Le P'tit Louveteau » sous le dôme de la Pyramide du Loup puis analyser la structure du conte, apprendre de nouveaux termes

Mimer des personnages avec des accessoires mis à disposition

Mémoriser et remettre dans l'ordre des images du conte du P'tit Louveteau

Espaces :

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

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

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

-  Pratiquer une démarche de réflexion, de logique et de mémorisation
-  Repérer le vrai du faux
-  Relier les images à une situation

Pratiquer des langages :

-  Observer les décors du conte et décrire les personnages et objets
-  Communiquer à l'oral et retranscrire l'histoire
-  Situer l'histoire dans le temps
-  Faire preuve d'inventivité

Repères de progressivité :

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





Contes et légendes antiques autour du loup - cycles 2 & 3

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

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

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

Espaces :

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

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

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

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

Pratiquer des langages :

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

Repères de progressivité :

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





Sur les traces des animaux de la forêt - cycles 1 à 3

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

A partir des empreintes, découvrir la classe des mammifères

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

Espaces :

-  Terre Sauvage : Jeux de positionnement des animaux
-  Terre Sauvage : Espace « biodiversité » avec le parcours à travers forêt
-  Terre Sauvage : La tanière des louveteaux
-  Terre d'Histoire et de Chasse : Empreintes à toucher

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

Jeu de construction de la pyramide animale

Jeu pour comprendre l'interaction entre proies et prédateurs

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

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

Pratiquer des langages :

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

Repères de progressivité :

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





Vous avez dit "demoiselle" ou " libellule" ? - cycle 1

Découvrir la grande diversité d'espèces présentes dans une mare

En savoir plus sur la morphologie de la libellule et sur sa transformation

Différencier la libellule de la demoiselle

Apréhender diverses matières (minéral / végétal / animal) à travers les sens

Espace :

 Autour de la mare

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

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

-  Pratiquer une démarche d'investigation : questionnement, observation avec loupes, raisonnement, conclusion
-  Découvrir les différentes sensations que procure la transformation d'une matière par rapport à sa situation et ses conditions de vie (passage du stade humide à sec par exemple)

Pratiquer des langages :

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

Repères de progressivité :

-  Connaître différentes espèces animales et végétales présentes dans une mare





L'écosystème de la mare - cycles 2 à 4

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

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

Evolution du peuplement d'un milieu au cours des saisons

Espaces :

 Autour de la mare

Atelier Origami : pliages à effectuer pour réaliser sa propre grenouille

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

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

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

Pratiquer des langages :

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

Repères de progressivité :

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





Au royaume des fourmis - cycles 1 à 4

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

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

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

Espace :

 Aux abords de la forêt à proximité d'une fourmilière

Jeu du bétet : déterminer les différents membres de la famille

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

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

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

 Observer une fourmilière et son fonctionnement

Pratiquer des langages :

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

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

Repères de progressivité :

 Observer et identifier les différentes parties de la fourmi





Plantes médicinales et comestibles - cycles 2 et 3

Découvrir les différentes utilisations des plantes

Schéma d'une plante pour définir son anatomie

Connaître l'utilité et les bienfaits de certaines plantes

Partir sur le terrain et reconnaître différentes espèces

Espaces :

 Autour de la Pyramide du Loup

Atelier jardinage : plantation d'une graine dans un petit pot avec du terreau

Jeu d'une tige dessinée sur une feuille avec les racines, feuilles, pétales, sépales, pistil et étamines à positionner au bon endroit

Jeu "trouve moi" : chaque élève reçoit une carte et doit déterminer de quelle plante il s'agit

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

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

 Observer sur le terrain différentes espèces végétales

Pratiquer des langages :

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

 Exploiter des photos de feuilles et fleurs pour retrouver l'espèce en question

Repères de progressivité :

 Identifier les plantes et les arbres

 Déterminer si la plante est comestible, médicinale ou les deux





Les papillons de notre région - cycles 2 & 3

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

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

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

Espaces :

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

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

Clé d'identification du papillon

Quizz sur la morphologie du papillon

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

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

Pratiquer des langages :

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

Repères de progressivité :

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





Les petites bêtes de la terre - cycles 1 & 2

Partez à la découverte des petites bêtes de la terre...

Différencier les vertébrés des invertébrés

Comprendre l'importance du ver de terre et son mode de déplacement

Observer les vers dans leur environnement naturel à l'aide d'une loupe

Espaces :

-  Autour de la Pyramide du Loup
-  Aux abords de la forêt

Atelier Moulage : les enfants fabriquent un ver de terre qu'ils personnalisent et emportent avec eux

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

-  Mettre en relation les enfants avec la nature via des activités sensorielles où le corps est en contact avec le milieu
-  Rechercher des indices de présence des petites bêtes de la terre

Pratiquer des langages :

-  Comprendre et savoir expliquer avec le vocabulaire adapté ce que l'on observe
-  Développer la créativité des enfants grâce à des activités ludiques

Repères de progressivité :

-  Comprendre le cycle de vie d'un animal





L'abeille et ses cousins - cycles 1 & 2

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

Découvrir leur mode de vie et notamment leur alimentation

Expliquer en quoi consiste la pollinisation et son importance

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

Espaces :

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

Atelier créatif : construction d'une abeille en papier

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

Compétences

Pratiquer des démarches scientifiques :

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

Pratiquer des langages :

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

Repères de progressivité :

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





Un sentier pieds nus...

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



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

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





Photos de la Pyramide



La Pyramide du Loup



Contacts

La Pyramide du Loup
Téléphone : 06 58 29 95 05

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

