

INFOS PRATIQUES

PRIX

Classes du Parc:

½ journée: CHF 150.– / journée: CHF 250.–

Autres classes:

½ journée: CHF 200.– / journée: CHF 350.–

Le paiement s'effectue sur place directement au guide.

ANNULATION

Au plus tard 5 jours avant la date fixée.

Passé ce délai, le prix de l'animation sera facturé à la classe.

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Maximum 25

ANIMATEUR

Accompagnateur en montagne, guide interprète du patrimoine ou éducateur nature suivant régulièrement des formations continues du Parc régional Chasseral.

ÉQUIPEMENT

- Bonnes chaussures de marche, vêtements imperméables et chauds
- Eau, en-cas (½ journée) ou pique-nique (journée)
- Matériel pour l'atelier pratique (en cas d'animation à la journée)

MÉTÉO

Les animations ont lieu en principe par tous les temps. Des solutions de remplacement peuvent être envisagées si nécessaire et sur demande.

ASSURANCES

À la charge des participants

INSCRIPTIONS

www.parcchasseral.ch/ecoles

au plus tard 3 semaines avant l'animation

RENSEIGNEMENTS

education@parcchasseral.ch

+41 (0)32 942 39 49

LIENS AVEC LE PLAN D'ÉTUDES ROMAND

- Cycle 1: MSN 16-18 / SHS 11 / FG 16-17 («Sensations nature», «Miam! Une plante»)
- Cycle 2: MSN 26-28 / SHS 21 et 24 / FG 26-27
- Cycle 3: MSN 36-38 / SHS 31 / FG 35-36

MAIS ENCORE...

Pour approfondir les thèmes en classe, le groupe repart avec une fiche pédagogique et une surprise offerte par le magazine *La Salamandre*: www.salamandre.net

EMPLACEMENTS DES ACTIVITÉS

- 1 Maison Chasseral-Les Savagnières
- 2 Mont-Soleil
- 3 Villeret
- 4 Les Prés-d'Orvin
- 5 Mont-Sujet
- 6 Prêles
- 7 Les Hauts-Geneveys

Des emplacements supplémentaires peuvent être envisagés (sur le territoire du Parc) selon les disponibilités des guides.



DÉPLACEMENTS

Pour les fermes isolées, les transports sont organisés sur demande par le Parc Chasseral.

UN JOUR À LA FERME: EMBLEMES

- A La Combe d'Humbert, Sonvilier
- B Les Places, Sonvilier
- C La Ferme Sommer, Les Reussilles
- D Pré Blanche, Les Prés-de-Cortébert
- E Bergerie du Pré-la-Patte, Péry
- F Domaine de l'Aurore, Cernier
- G La Ferme du Cerisier, Lignières

2 NOUVEAUX THÈMES!



ANIMATIONS ÉCOLES

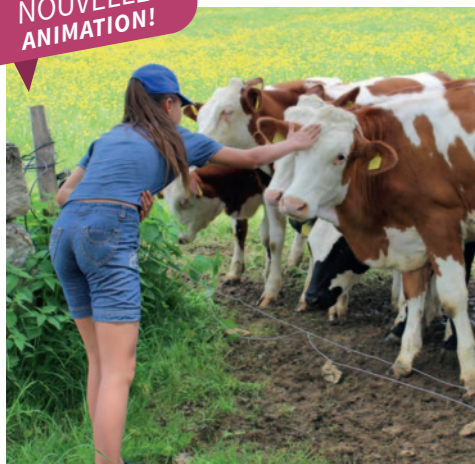
Sorties à choix d'une demi-journée ou une journée
2020-2021



POUR LES ÉCOLES

UN JOUR À LA FERME

NOUVELLE ANIMATION!



Comment les aliments sont-ils fabriqués avant de finir dans notre assiette? De nombreux secrets seront levés durant la matinée avec l'agriculteur, puis l'après-midi avec un animateur pédagogique à la découverte d'enjeux liés à notre alimentation.

OBJECTIFS

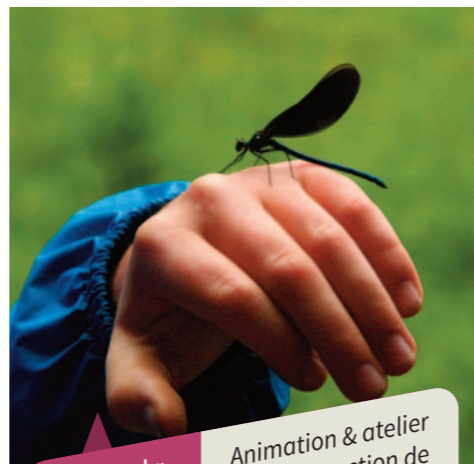
- Rencontrer l'exploitant et expérimenter des activités quotidiennes de la ferme
- Fabriquer un produit à déguster
- Découvrir les liens entre biodiversité et agriculture, ainsi que quelques enjeux liés à l'alimentation

👤 1-11H ⌚ 1 journée (pour cycle 1, possible à la ½ journée)

En collaboration avec



LA BIODIVERSITÉ ET MOI



Le + de la formule «journée» Animation & atelier de construction de mini-hôtels à insectes

La recherche de plantes et d'animaux, l'observation des couleurs d'un pré, la course proie-prédateur, le jeu de la chaîne alimentaire et de la toile de vie font de la diversité biologique une notion très concrète.

OBJECTIFS

- Connaître les principales espèces animales et végétales de la région
- Comprendre le principe d'interdépendance entre les espèces
- Identifier les enjeux liés à l'érosion de la biodiversité

👤 5-11H ⌚ ½ journée ou 1 journée

SENSATIONS NATURE



Comment les animaux de la région utilisent-ils leurs sens? Suivez l'histoire d'un jeune lynx à la recherche de son territoire pour découvrir la nature autrement, par des jeux et par les cinq sens.

OBJECTIFS

- Découvrir quelques animaux de la région
- Développer les cinq sens
- Faire l'expérience du jeu dans la nature

👤 1-5H ⌚ ½ journée

DES ARBRES PLEINS DE VIE

NOUVELLE ANIMATION!



Un arbre abrite de nombreux êtres vivants tout au long de sa vie. Mais qui sont-ils? Une chouette guidera les élèves du cycle 1 à la rencontre de ces habitants, et les élèves du cycle 2 suivront leur piste sous forme d'une enquête «meurtre et mystère».

OBJECTIFS

- Connaître quelques espèces liées aux arbres-habitats
- Reconnaître l'importance du bois mort et des arbres-habitats pour la biodiversité
- Comprendre les relations entre divers être vivants de la forêt

👤 1-8H ⌚ ½ journée

MIAM! UNE PLANTE



Le + de la formule «journée» Animation & atelier de cuisine avec des plantes sauvages

À quoi servent les plantes? Comment peut-on les utiliser? Qui les mange? Comment les reconnaître? Cette animation permet de découvrir les plantes de la région sous un jour nouveau.

OBJECTIFS

- Reconnaître quelques espèces de plantes de la région
- En découvrir quelques propriétés
- Développer les cinq sens

👤 1-11H ⌚ ½ journée ou 1 journée

AUTRES THÈMES



DESSINATEURS EN HERBE

Une balade avec activités ludiques de dessin et peinture

👤 5-11H ⌚ ½ journée ou 1 journée



PLEIN D'ÉNERGIE

Sans énergie, pas de vie. Les plantes, les animaux en dépendent...et nous aussi!

👤 5-11H ⌚ ½ journée



JOUE TON RÔLE, CITOYEN!

Un jeu de rôle pour débattre d'un changement dans le paysage de manière ludique

👤 6-11H ⌚ ½ journée
📍 En classe ou maison de camp