

LES MALLES DISPONIBLES DANS LES CRIE :

Malle Rouletaboule, du Réseau Ecole et Nature

Programme éducatif sur le thème des déchets autour de trois étapes : questionnement (faire émerger les représentations des enfants, les amener à se poser des questions), sensibilisation (apporter les notions nécessaires à la bonne compréhension des problèmes), approfondissement et action (synthétiser les acquis et déboucher sur des actions concrètes). La malle comprend une série de jeux dont notamment : un jeu des filière, un jeu des paysages, un jeu de la consommation, un mini parc à conteneur...

Pour les enseignants, neuf exemplaires du classeur *ressources* contenant les documents nécessaires au déroulement de la phase d'approfondissement, des fiches méthodologiques, des fiches d'activités, d'actions et d'information.

Pour l'animateur, un classeur contenant les éléments nécessaires au déroulement du programme pédagogique. Pour les enfants de 8 à 12 ans.

CRIE concernés : Mariemont, Harchies, Modave, Anlier et Spa.



Malle Ricochets, du Réseau Ecole et Nature



La malle permet d'aborder une série d'aspects liés à l'eau : caractéristiques physiques et biologiques, utilisation, circulation, pollution...

Un classeur *méthodologie* présente la malle et permet la mise en place des sept phases de la progression pédagogique. Le classeur *ressources* contient

des dizaines d'activités qui reflètent chacune des étapes du programme. *Le pays de l'eau* est un jeu qui peut constituer le fil conducteur du programme : en construisant un paysage évolutif, en y jouant tous les rôles possibles et en explorant leur environnement réel, les enfants sont invités à faire un voyage au bord de l'eau. Pour les enfants de 8 à 12 ans.

Tous les CRIE la possèdent.

Malles papier recyclé

Une série d'expériences et de jeux sont proposés aux élèves de 5^{ème} et 6^{ème} primaire afin de découvrir les matières premières à l'origine de la fabrication du papier, les étapes en usine, les différentes utilisations et les conséquences environnementales... Jeu de rôles, de concentration, observation des pluies acides sur des fleurs semées en classe... et bien sûr fabrication du papier ! Deux malles contiennent tout le matériel nécessaire, du terreau pour les fleurs aux cadres et batteur pour faire son papier. On y trouve aussi un manuel de l'enseignant et une série de fardes pour les élèves.

Tous les CRIE la possèdent.

Valis'AIR, du WWF

Cette malle aborde les questions liées à la qualité de l'air et à la pollution atmosphérique, elle permet de réaliser dix expériences simples et de proximité pour comprendre des phénomènes complexes et globaux. Par ces expériences, l'enfant va trouver des réponses à ses questions et s'approprier de façon active des notions liées à l'air.

La malle poursuit principalement quatre objectifs environnementaux : faire découvrir à l'enfant le lien qu'il entretient avec l'air, mettre en évidence quelques polluants, mais aussi appréhender l'influence de toute combustion sur la qualité de l'air et le caractère transfrontalier des pollutions. De plus, la Valis'AIR permet de réaliser une série de relevés météorologiques. Pour les enfants de 8 à 12 ans.

Tous les CRIE la possèdent sauf Villers-la-ville et Fourneau-St-Michel.



La loi de la forêt, CJB...L'Autre voyage – Centre Nature de Borzée

Cette malle aborde les chaînes, réseau et pyramide alimentaires. Elle a pour but de sensibiliser les jeunes, de la 3^{ème} prim à la 3^{ème} sec, à la forêt au travers des interactions entre ses habitants.

La malle comprend deux jeux d'intérieur et un jeu d'extérieur. Elle se transforme en grand plateau de jeu sur lequel viennent se placer des plantes et animaux en bois, très décoratifs. La malle contient également des dossards (déguisements) d'animaux pour le jeu d'extérieur. La compréhension des règles est aisée et rapide. Chaque jeu dure tout au plus 1h15.

Tous les CRIE la possèdent.

Malle des consomm'acteurs, CRIE d'Anlier

C'est un outil pédagogique fonctionnant par ateliers ludiques dont le but est de sensibiliser les jeunes de 10 à 14 ans à l'éco-consommation et au commerce équitable. L'animation s'articule en 5 ateliers sur les thèmes suivants :

1) le lotto-logo: il permet de se familiariser avec les multiples logos et labels que l'on peut trouver sur les emballages des produits qui nous entourent.

2) les céréales: au travers de l'analyse de paquets de céréales, il vise à lever le voile sur les mécanismes publicitaires.

3) le goût: particulier à chacun d'entre nous, il constitue également un critère d'achat incontournable dans nos vies de consommateurs...

4) les achats malins: cet atelier vise à stimuler le choix de produits respectueux de l'environnement (recyclables, réutilisables, produisant moins de déchets...).

5) le jeu des filières: il permet de retracer le cycle de vie de produits naturels (café, cacao, bananes), de leur plantation à leur commercialisation, et de réfléchir à la rémunération des intermédiaires travaillant dans ces filières.

Tous les CRIE la possèdent.



Le village en bandoulière, Fondation Rurale de Wallonie

Trois valises pédagogiques qui sont conçues comme un outil permettant aux enseignants et aux animateurs d'aborder l'habitat traditionnel avec leurs élèves, de manière autonome. La première concerne les façades de la maison traditionnelle, la deuxième ses matériaux et la troisième les régions.

Chaque valise propose une série d'activités, d'exercices d'observation et d'éveil destinés aux enfants de 9 à 12 ans. Chaque valise est également une source d'informations et de documentations pouvant servir de base à l'élaboration de projets scolaires.

Le langage employé est volontairement simple et le moins technique possible. Il permet aux enseignants et animateurs de se familiariser à une matière inhabituelle et de l'adapter rapidement au niveau de compréhension des enfants.

Dans chaque valise:

- Un carnet d'activités dans lequel sont regroupés les activités de terrain ou à réaliser en classes ainsi que les sources d'informations et de documentations.

- Des supports destinés à l'enseignant ou à l'animateur.

- Des outils destinés aux enfants.

CRIE concernés : Villers-la-Ville, Mariemont, Modave, Liège, Harchies, Spa.

La malle Chauves-Souris

Des activités ludiques et interactives de sensibilisation aux chauves-souris sont proposées aux classes de troisième à sixième primaire. Ces animations d'une demi-journée invitent les enfants à se mettre dans la peau d'une chauve-souris afin de comprendre leur mode de locomotion, leur alimentation, leurs besoins, leurs milieux de vie. Ce module dynamique permettra à chaque enfant de découvrir un nouveau monde et d'acquérir de nouvelles notions sur ces animaux passionnants.

Plusieurs socles de compétences en éveil et initiation scientifique sont concernés et plusieurs concepts à construire pour appréhender les êtres vivants sont abordés. Cette animation peut donc s'intégrer dans un programme pédagogique plus vaste. Des notions de biologie, besoins, anatomie, protection,... sont étudiées de manière ludique et interactive. Les enfants réfléchissent, jouent pour comprendre, s'expriment, cherchent les endroits favorables aux chauves-souris, conceptualisent des notions compliquées telles que l'écholocation et repartent avec des pistes pour agir chez eux en faveur de ces animaux.

Tous les CRIE la possèdent sauf Liège, Villers et Namur (mais vous la trouverez également au CIFEC et chez Natagora).



Toutes ces malles sont en location à 5 euros par semaine (2,5 par valise sur l'habitat). Une caution, d'un montant spécifique à chaque malle, est demandée lors de la location.