

Maison de la polyculture - ORMES



Dossier Pédagogique



LA MAISON DE LA POLY CULTURE

Si Ormes s'épanouit aujourd'hui au cœur d'un cadre industriel dynamique et périurbain, la ville est aussi riche d'un passé lié aux traditions des terroirs de la Beauce et du Val de Loire.



*« La Coopé », batteuse à grains d'Ormes
(Crédit photo Serge Barbier)*



*Ormes, au début du 20^e siècle
(carte postale ; D2012.3.536)*

Productions et environnements des propriétaires terriens, ouvriers agricoles, vignerons, céréaliers constituent un bel héritage à transmettre aux nouvelles générations.

La Maison de la polyculture est un espace culturel et de rencontres qui met en lumière une sélection d'outils, témoins de ce travail agricole aux 19^e et 20^e siècles : faux, van, tarare, pioche de vigneron, hotte de vendange, fouloir, pressoir ou encore certains autres objets de la vie quotidienne rurale.



Ce catalogue regroupe les propositions pédagogiques de l'écomusée ormois. Pour préparer votre visite, vous avez la possibilité d'échanger avec le médiateur sur site ou par téléphone, avant votre venue. Ce temps de discussion peut être l'occasion de mieux connaître vos attentes ou d'envisager un projet sur l'ensemble de l'année scolaire.

SOMMAIRE

ATELIER	CATÉGORIE	NIVEAU
Ma première sortie	<i>Atelier pédagogique</i>	Cycle 1 (PS et MS)
Les vendanges	<i>Atelier pédagogique</i>	Cycle 1
La chasse aux objets	<i>Atelier pédagogique</i>	Cycle 1 et CP
Le rallye-objets	<i>Atelier pédagogique</i>	Du CE1 au CM2
La graine	<i>Atelier pédagogique</i>	GS, CP et CE1
La ronde des sens : du grain Au pain	<i>Atelier pédagogique</i>	Cycle 1 et CP
Les 4 saisons de la vigne	<i>Atelier pédagogique</i>	À partir du cycle 2
A la recherche de l'origine : de la matière première au produit déri-	<i>Atelier pédagogique</i>	À partir du cycle 2
C'était hier, une vie à la ferme	<i>Atelier pédagogique</i>	Cycle 3
Les métiers oubliés	<i>Atelier pédagogique</i>	À partir du cycle 2
Le monde des abeilles	<i>Atelier pédagogique</i>	À partir du cycle 2
A la découverte du verger	<i>Atelier pédagogique</i>	À partir de la GS et cycle 2
A la découverte du potager	<i>Atelier pédagogique</i>	À partir de la MS et cycle 2
Le jeu de l'oie : du grain au pain	<i>Atelier pédagogique</i>	À partir du cycle 2

* Les ateliers peuvent être adaptés à un public particulier, dans certains cas, n'hésitez pas à nous contacter : mdp@ville-ormes.fr

SOMMAIRE

ATELIER	CATÉGORIE	NIVEAU
La vie au musée	<i>Atelier pédagogique</i>	CM1 et CM2
Le jardin des simples	<i>Atelier pédagogique—hors les murs</i>	À partir du cycle 1 (Grande section)
Le sentier nature	<i>Visite guidée du sentier nature du domaine de la Canaudière</i>	À partir du cycle 1(Grande section)
Ormes au XIXe siècle	<i>Visite de village</i>	À partir du cycle 3 et adulte
L'eau	<i>Atelier Pédagogique</i>	Grande section et CP/CE1
Le zéro déchet	<i>Mallette pédagogique</i>	À partir du cycle 2
La faune locale	<i>Mallette pédagogique</i>	À partir du cycle 1
Les ateliers du mercredi		De 4 à 10 ans
Les ateliers des tout-petits		Pour les moins de 4 ans

MA PREMIÈRE SORTIE

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Introduction en classe entière

L'atelier débute par une courte présentation du site et des différents espaces.

La culture du blé *(Avec médiateur et en 1/2 classe)*

Lecture de la Petite Poule Rousse et discussion autour de la culture du blé avec différentes activités *(Découverte d'outils, mouture du blé et dégustation de pain)*

Ormes au 19^e siècle _ chasse aux trésors *(Avec l'enseignant.e et en 1/2 classe)*

Les élèves doivent retrouver dans le jardin de la Maison de la Polyculture ou dans le musée des images évoquant la polyculture à Ormes au 19^e siècle.



ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

Cycle 1 - conçu pour les petites et moyennes sections de maternel

DURÉE

45 min

LIEU D'ANIMATION

La Maison de la Polyculture

OBJECTIFS

S'orienter dans l'espace, explorer un nouveau site, découverte du monde agricole, structurer sa pensée.

RECOMMANDATION

Une partie de l'animation se déroule en extérieur, prévoir des vêtements adaptés.

LES VENDANGES

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

L'atelier débute par une courte présentation du site et des différents espaces.

Une première partie de l'atelier se déroule en extérieur, les enfants sont invités à cueillir les grappes de raisins de la Maison de la Polyculture.

Dans un second temps, les notions de vendanges et de viticulture sont évoquées (adaptation selon l'âge des enfants), puis les enfants pressent leur récolte et découvrent la fabrication du jus de raisin, avant de le déguster.

L'atelier peut également contenir une partie créative (peinture, collage de crépon...)

**ATELIER A PREVOIR EXCLUSIVEMENT EN
SEPTEMBRE**



ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

Cycle 1

DURÉE

Entre 45 minutes et 1h30

LIEU D'ANIMATION

La Maison de la Polyculture

OBJECTIFS

S'orienter dans l'espace, explorer un nouveau site, découverte du monde viticole, structurer sa pensée.

RECOMMANDATION

Une partie de l'animation se déroule en extérieur, prévoir des vêtements adaptés.

Présence d'accompagnateurs souhaitée

LA CHASSE AUX OBJETS

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

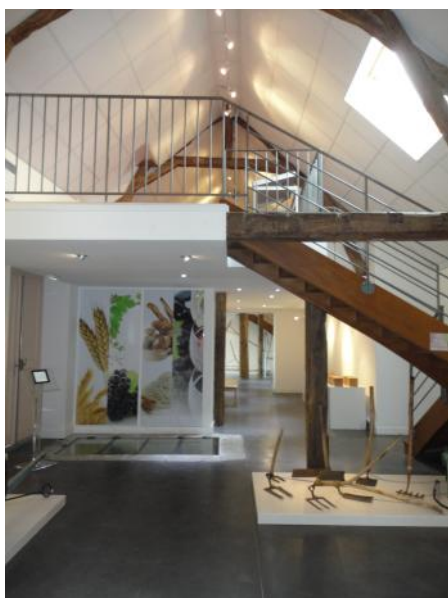
L'atelier débute par une courte présentation du site et le rappel des différentes règles de vie et de respect dans un lieu muséal.

Puis par petits groupes (4 minimums) les élèves partent à la recherche d'objets présents dans la Maison de la Polyculture.

À chaque emplacement, des gommettes attendent les élèves, le but étant de récupérer l'ensemble des piécettes.

Bon à savoir : découvrez « la chasse aux livres » (Maternels et CP) proposée à la bibliothèque municipale Arthur-Rimbaud avec une sélection de livres adaptés.

Renseignement auprès de la bibliothèque ou au 02.38.70.85.55



ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

Cycle 1 (jusqu'au CP)

DURÉE

Entre 45 min et 1h00

LIEU D'ANIMATION

La Maison de la Polyculture

OBJECTIFS

S'orienter dans un espace, appréhender un nouveau lieu, développer le sens de l'observation, développer l'expression orale, enrichir son vocabulaire, découvrir le monde.

RECOMMANDATION

Prévoir 3 accompagnateurs minimum.

LE RALLYE-OBJETS

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

L'atelier débute par une courte présentation du site et le rappel des différentes règles de vie et de respect dans un lieu muséal.

Puis la classe est divisée en groupes (idéalement 4 ou 5). Selon le niveau et l'autonomie des élèves, les groupes évolueront de manière indépendante, dans le cas contraire, il est nécessaire de prévoir un accompagnateur par groupe.

Chaque groupe est muni d'un livret de visite comprenant un plan du site et différentes questions. Les réponses se trouvent dans l'ensemble de l'écomusée : objet, panneaux, cartels...

Les élèves découvriront ainsi différents objets de manière ludique et sous forme de jeux.

Bon à savoir : découvrez « le Rallye aux livres » (Maternels et CP) proposée à la bibliothèque municipale Arthur-Rimbaud avec une sélection de livres adaptés.

Renseignement auprès de la bibliothèque ou au 02.38.70.85.55.

ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

Du CE1 au CM2

DURÉE

1h

LIEU D'ANIMATION

La Maison de la Polyculture

OBJECTIFS

S'orienter dans un espace, appréhender un nouveau lieu, développer le sens de l'observation, développer l'expression orale, enrichir son vocabulaire, découvrir le monde.

RECOMMANDATION

Prévoir 3 accompagnateurs.



LA GRAINE

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

L'atelier débute par une présentation du médiateur et par un échange avec les enfants au sujet des graines– de plantes et des végétaux.

Puis en petits groupes, les élèves pourront découvrir le monde des graines à travers plusieurs ateliers

- Le Cycle de vie d'une graine et atelier « germination ».
- Le toucher : reconnaître des graines des yeux fermés.
- La diversité des graines : jeu de memory
- Où se trouve la graine : puzzles en feutrine

Puis en classe entière les enfants sont invités à réaliser une création à partir de graines Tableaux de graines.



ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

GS, CP et CE1

DURÉE

1h30

LIEU D'ANIMATION

La Maison de la Polyculture

OBJECTIFS

Enrichir son vocabulaire, découvrir le monde, développer l'expression orale, développer le sens de l'observation.

RECOMMANDATION

A prévoir :

- *3 accompagnateurs minimum*
- *1 pot en verre par enfant (possibilité de la colorier en amont) et un carton/boîte pour le transport*

LA RONDE DES SENS

DU GRAIN AU PAIN

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

L'atelier débute par une courte présentation du site et le rappel des différentes règles de vie et de respect dans un lieu muséal.

A la suite de la lecture du conte , La Petite Poule Rousse, un dialogue avec les élèves permet de mettre en lumière les grandes étapes de la fabrication du pain.

En petits groupes, les élèves pourront ensuite mettre à l'épreuve leur sens :

- Toucher et observer différentes graines
- Moudre du grain à l'aide de petits broyeurs pour obtenir de la farine
- Reconnaître l'odeur du pain parmi quatre odeurs
- Ecouter le son de la ferme et de la campagne
- Goûter différents types de pain



ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

*Moyenne section et CP
(adaptable en petite section)*

DURÉE

1h15 à 1h30

LIEU D'ANIMATION

*La Maison de la Polyculture
ou en classe*

OBJECTIFS

Enrichir son vocabulaire, découvrir le monde, développer l'expression orale, manipuler et expérimenter, développer le sens de l'observation

RECOMMANDATION

Prévoir 3 accompagnateurs.

LES 4 SAISONS DE LA VIGNE

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

L'atelier débute par une courte visite de l'espace du musée intitulé « de la vigne au vin ».

Un dialogue avec les élèves permet de mettre en lumière les grandes étapes de la viticulture en fonction des saisons.

Une découverte du jardin de la Maison de la polyculture permet d'affirmer cette appréhension des saisons et du climat sur les vignes du musée.

Un atelier de collages et dessins clôt la séance.



ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

Cycle 2

DURÉE

1h00

LIEU D'ANIMATION

La Maison de la Polyculture

OBJECTIFS

Enrichir son vocabulaire, découvrir le monde, développer l'expression orale, développer le sens de l'observation

RECOMMANDATION

A prévoir aux beaux jours, une partie de l'activité se déroulant dans les jardins ou prévoir des vêtements adaptés.

A LA RECHERCHE DE L'ORIGINE DE LA MATIÈRE PREMIÈRE AU PRODUIT DÉRIVÉ

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

L'atelier débute par une courte visite de la Maison de la Polyculture.

Le discours proposé est adapté au niveau des élèves ainsi qu'aux demandes de l'enseignant.

La classe sera ensuite divisée en petits groupes. A partir de la représentation de produits dérivés, les élèves partiront à la recherche – dans les salles ou dans le jardin de la Maison de la polyculture – des plantes utilisées comme matière première dans leur fabrication.



ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

Cycle 2

DURÉE

1h00

LIEU D'ANIMATION

La Maison de la Polyculture

OBJECTIFS

Travailler en groupe, enrichir son vocabulaire, se situer dans l'espace, découvrir le monde, développer ses connaissances sur l'alimentation

RECOMMANDATION

A prévoir aux beaux jours, une partie de l'activité se déroulant dans les jardins ou prévoir des vêtements adaptés.

C'ÉTAIT HIER...

UNE VIE À LA FERME

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

L'atelier débute par une courte visite de la Maison de la Polyculture.

Le discours proposé est adapté au niveau des élèves ainsi qu'aux demandes de l'enseignant.

Après un temps de réflexion partagé sur la vie quotidienne d'autrefois (avant l'électricité, l'eau courante), la classe est divisée en six groupes. Chaque groupe dispose d'un objet de cette ancienne vie (ancien fer à repasser, houe, balance romaine, etc.).

Les élèves doivent, par groupe, imaginer l'histoire et l'utilité de cet objet. Puis, à la manière d'un jeu de rôles, il le présente librement au reste de la classe : mimes, théâtralisation, contes, etc.



ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

Cycle 3

DURÉE

1h30

LIEU D'ANIMATION

La Maison de la Polyculture ou en classe

OBJECTIFS

Travailler en groupe, enrichir son vocabulaire, se situer dans le temps, développer ses connaissances sur la vie d'autrefois, considérer différents modes de vie, développer l'expression orale, la prise de parole en groupe, rendre compte d'un travail collectif, solliciter l'imagination, la curiosité et la créativité des élèves.

LES MÉTIERS OUBLIÉS

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

L'atelier débute par une présentation du musée et une présentation de l'activité.

Le discours proposé est adapté au niveau des élèves ainsi qu'aux demandes de l'enseignant.

Après un temps de réflexion partagé la définition des métiers oubliés, la classe est divisée en deux groupes (puis inversement):

1. En autonomie - Zoom sur le tonnelier
(avec un encadrant)

Après le visionnage d'un documentaire sur la fabrication d'un fût, les élèves sont amené à retrouver les étapes de construction d'un tonneau (ainsi qu'un jeu sur les outils du tonnelier pour les Cycle 3)

2. Avec la médiatrice— Présentation des métiers oubliés

Après une présentation d'anciens métiers et explication, les élèves doivent associer des objets aux métiers oubliés exposé en amont.



ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

A partir du cycle 2

DURÉE

1h30

LIEU D'ANIMATION

La Maison de la Polyculture

OBJECTIFS

Travailler en groupe, enrichir son vocabulaire, se situer dans le temps, développer ses connaissances sur la vie d'autrefois, et des métiers; considérer différents modes de vie.

LE MONDE DES ABEILLES

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

La Maison de la Polyculture consacre une partie de ses collections à l'environnement et plus particulièrement aux abeilles.

A travers cet atelier les élèves pourront découvrir le monde des abeilles : description de l'abeille, cycle de vie, mode de vie dans la ruche, la fabrication du miel, le métier d'apiculteur et la biodiversité.

Pour les cycles 2 :

* Lecture du conte , Mélie et échange avec le médiateur à l'aide de supports visuels.

Pour les cycle 3 :

* Projection du documentaire « Les Sentinelles » filmé à l'occasion de l'installation de 4 ruches à Ormes et Récapitulatif des acquis à travers des questionnaires et quizz,

Pour les cycles 2 et 3 :

- Jeu des 7 familles sur la thématique des abeilles et découverte des objets apicoles.
- Fabrication d'une bougie en cire d'abeille

ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

Cycle 2 ou cycle 3

DURÉE

1h00 à 1h30

LIEU D'ANIMATION

La Maison de la Polyculture

OBJECTIFS

Enrichir son vocabulaire, découvrir le monde, développer l'expression orale, développer le sens de l'observation



A LA DÉCOUVERTE DU VERGER

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

L'atelier débute par une courte visite de la Maison de la Polyculture.

Le discours proposé est adapté au niveau des élèves ainsi qu'aux demandes de l'enseignant.

Un dialogue avec les élèves permet de mettre en lumière les grandes points et éléments relatifs au verger : définition, outils, vie des arbres fruitiers et des fruits, entretien du verger et biodiversité...

En petits groupes, les élèves pourront ensuite mettre à l'épreuve leur sens :

- Observer et différencier les fruits dans les tableaux de Guiseppe Arcimboldo
- Retrouver les sens d'expressions françaises qui contiennent un nom de fruit ou légume
- Reconnaître l'odeur des différents fruits
- Goûter différents jus de fruits (raisin et pomme)



ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

Cycle 2

DURÉE

1h00

LIEU D'ANIMATION

La Maison de la Polyculture

OBJECTIFS

Enrichir son vocabulaire, découvrir le monde, développer l'expression orale, développer le sens de l'observation.

RECOMMANDATION

A prévoir aux beaux jours, une partie de l'activité se déroulant dans les jardins ou prévoir des vêtements adaptés. Prévoir 3 accompagnateurs minimum.

A LA DÉCOUVERTE DU POTAGER

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

L'atelier «À la découverte du Potager » se déroule en deux temps, afin de comprendre et analyser les différentes étapes de la vie végétale.

Dans un premier temps, les élèves sont amenés à échanger et discuter du potager avec le médiateur.

Pour le cycle 1 : échanges avec le médiateur avec des supports visuels.

Pour les CP/CE1 : Accompagné d'un livret jeu, plusieurs thématiques sont abordés : les légumes les outils du jardinier, les animaux du potager les besoins d'une plante...

Pour tous, ensuite, les enfants sont invités à réaliser la partie pratique de l'atelier avec la confection de leur mini-potager dans leur boîte à œufs.



ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

Cycle 1 et CP/CE1

DURÉE

1h00/1h30

LIEU D'ANIMATION

La Maison de la Polyculture ou en classe

OBJECTIFS

Enrichir son vocabulaire, découvrir le monde, développer l'expression orale, manipuler et expérimenter, développer le sens de l'observation et ses connaissances sur le monde végétal

RECOMMANDATION

Prévoir une boîte à œufs (de 12) par enfant

LE JEU DE L'OIE DU GRAIN AU PAIN

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Après une présentation du lieu, les élèves sont amenés à découvrir la vie du blé (du labour à la fabrication du pain) à travers la fabrication d'un jeu de l'oie et d'un livret (explication/définition/jeux..).

Les élèves doivent retrouver mois par mois les illustrations qui retracent l'évolution du blé.

A la fin de la séance, les élèves repartent avec leur jeu (individuellement ou par groupe).

ATELIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

Cycle 2 et 3

DURÉE

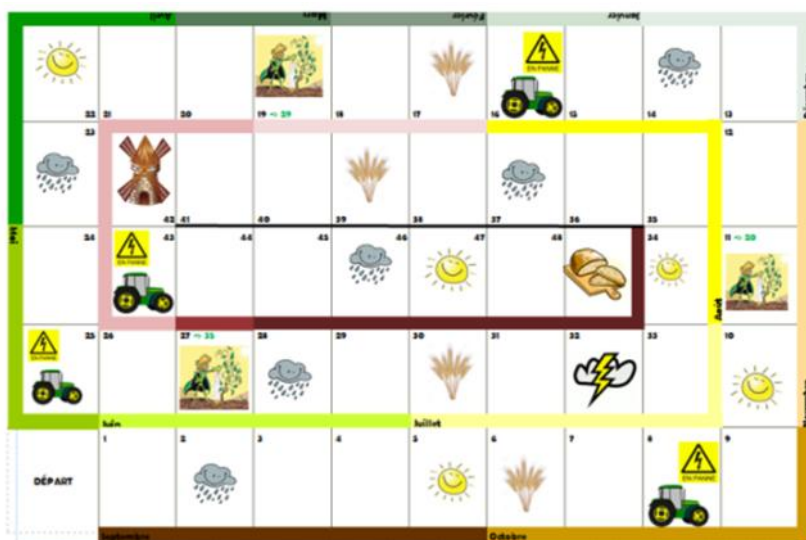
1h30

LIEU D'ANIMATION

La Maison de la Polyculture ou en classe

OBJECTIFS

Enrichir son vocabulaire, découvrir le monde, développer l'expression orale, développer le sens de l'observation et ses connaissances sur le monde agricole



LA VIE DE MUSÉE

Ce projet de classe se déroule sur cinq séances. Son objectif sera de mieux appréhender le monde des musées et du patrimoine culturel.

Séance 1 : La découverte des collections du musée

La première séance commence par une visite guidée de la Maison de la polyculture. Puis, en groupe, les élèves sont invités à rédiger une fiche d'inventaire simplifiée (reports d'observations, prises de mesures, etc.) à partir d'un objet qu'ils prennent soin de manipuler eux-mêmes.

Séance 2 (en classe) : l'étude de documents anciens

Lors d'une intervention en classe, le médiateur de la Maison de la Polyculture propose aux élèves d'observer et de manipuler des documents papiers anciens ou leur reproduction (cahier d'écolier, carnet de guerre, document d'archives municipales, cartes postales anciennes).

Séance 3 (en classe) : la réalisation d'une mini exposition

Lors d'une intervention en classe, le médiateur de la Maison de la polyculture explique la démarche et le travail effectué pour la réalisation d'une exposition. Le médiateur sera présent pour la relecture et l'aide de la mise en forme des panneaux.

Séance 4 : la présentation au public de la mini exposition

Les panneaux préparés par les élèves sont présentés à la Maison de la Polyculture sur une période déterminée avec l'enseignant. Les élèves volontaires pourront y animer des petites visites guidées avec l'aide de l'animateur.

Séance 5 (hors les murs)

Pour clore le cycle, le médiateur de la Maison de la Polyculture accompagne la classe pour une visite guidée du musée des Beaux-arts d'Orléans, du MOBE ou autre, selon le choix de l'enseignant.

PROJET DE CLASSE

NIVEAU

CM1 et CM2

DURÉE

5 séances réparties sur l'année

LIEU D'ANIMATION

La Maison de la Polyculture, en classe et musée des Beaux-Arts ou MOBE à Orléans.

OBJECTIFS

Enrichir son vocabulaire, manipuler et expérimenter, développer le sens de l'observation, travailler en groupe, développer l'expression orale, la prise de parole en groupe, rendre compte d'un travail collectif, solliciter l'imagination, la curiosité et la créativité des élèves, développer ses connaissances sur le monde de l'histoire de l'art, du patrimoine, de la culture



LE JARDIN DES SIMPLES

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

DE LA MOYENNE SECTION DE MATERNELLE AU CE1

L'atelier « Le jardin des simples » est une sensibilisation au monde végétal à travers les 5 sens.

Après une présentation de lieu et des plantes présentes, la classe est amenée à se diviser en 4 groupes (prévoir 3 adultes minium) pour effectuer 4 mini ateliers. (Prévoir 45 min)

Ensuite, les élèves sont invités à participer à un atelier (choisi en amont par l'instituteur) :

Atelier « culinaire » avec la préparation de 4 mini-plats réhaussés de plantes aromatiques présentes dans le jardin puis dégustation (compter 45 min) **ou** Atelier plantation (les élèves sont invités à planter une plante aromatique, à emporter (prévoir 15 min).

DU CE2 AU CM2

L'atelier se compose en trois temps. Après l'accueil et la présentation général du jardin des simples (prévoir 15 minutes) ; les élèves par groupe sont invités à remplir une fiche enquête. Cette dernière permet de découvrir 4 plantes à travers la vue, le toucher, l'odorat mais aussi l'observation et la lecture des panneaux explicatifs. La fin de cette seconde étape se clôture par la présentation d'une plante par chaque groupe. (Compter 30-45 min)

Ensuite, les élèves sont invités à participer à un atelier (choisi en amont par l'instituteur) : Atelier « culinaire » (avec la préparation de 3 mini-plats réhaussés de plantes aromatiques présentes dans le jardin puis dégustation (compter 45 min) **ou** Atelier plantation (les élèves sont invités à planter une plante aromatique à emporter (prévoir 15 min).

ATELIER HORS LES MURS

NIVEAU

Cycle 1 , 2 et 3

DURÉE

1h30

LIEU D'ANIMATION

*Ecole de Musique – Espace des carrières
– 2, rue Jean-Antoine de Baïf 45140
ORMES*

OBJECTIFS

Enrichir son vocabulaire, découvrir le monde, développer l'expression orale, manipuler et expérimenter, développer le sens de l'observation et ses connaissances sur le monde végétal. Sensibilisation à l'environnement.

RECOMMANDATIONS

Atelier totalement en extérieur, à faire aux beaux jours, lorsque le temps est



LE SENTIER NATURE DU DOMAINE DE LA CANAUDIÈRE

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Le sentier nature du domaine de la Canaudière propose une visite du site et la découverte de la faune et la flore du territoire.

La visite guidée commence par une présentation du site, et des questions générales sur la faune et la flore.

Ensuite, la classe suit le sentier nature, des arrêts sont effectués à chaque panneau pédagogique. La médiatrice accompagne la lecture des panneaux et en parallèle un livret de visite permet d'aborder des questions supplémentaires et d'échanges autour de la thématique abordée.

Pour les classes de maternels, les livret prendront la forme d'un loto d'éléments à observer et à cueillir (*différents selon les saisons*).



ATELIER HORS LES MURS

NIVEAU

A partir de la grande section de maternelle

DURÉE

De 1h00 à 2h00 sur place

LIEU D'ANIMATION

Domaine de la Canaudière

OBJECTIFS

Enrichir son vocabulaire, découvrir le monde, développer l'expression orale, manipuler et expérimenter, développer le sens de l'observation et ses connaissances sur le monde végétal. Sensibilisation à l'environnement.

RECOMMANDATIONS

Prévoir des vêtements et chaussures adaptés au lieu et à la météo.

A prévoir par enfant : un support pour écrire et un crayon de papier.

Possibilité de pique-niquer autour de

ORMES AU XIX^E SIÈCLE

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

PARCOURS DE LA VISITE

La visite de village débute à l'écolé et comprend les arrêts aux sites suivant :

- Rue nationale
- Place Robert Mauger
- Jardin de la maire /ancienne école
- Mairie d'ormes (salle du conseil)
- Place Robert Maugé
- Eglise notre dame de la nativité
- Monument de 1870

La visite permet d'appréhender l'histoire de la ville et son développement au cours du 19^e siècle, elle permettra également d'aborder la guerre de 1870 et quelques notons de citoyenneté lors de la visite de la salle du conseil.



VISITE DE VILLAGE

NIVEAU

A partir du cycle 3 et adulte

DURÉE

1h30

LIEU D'ANIMATION

Ville Ormes

OBJECTIFS

Enrichir son vocabulaire, découvrir le monde, développer le sens de l'observation, se repérer dans l'espace, développement de l'histoire locale de sa ville.

RECOMMANDATIONS

A prévoir aux beaux jours, une partie de l'activité se déroulant en extérieur ou prévoir des vêtements adaptés.

L'EAU

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

A travers plusieurs mini-ateliers, les enfants sont invités à découvrir les secrets de l'eau et leurs différents aspects.

Pour les GS :

La classe est divisée en 3 (l'enseignant et l'ATSEM sont en charge de l'animation de certains ateliers) :

1. Lecture du conte, *Bon voyage petite goutte d'eau*, puis échange sur le cycle de l'eau avec de supports visuels
2. Le son de l'eau ; les élèves sont invités à écouter différents sons de l'eau : pluie, pas sur la neige, rivières....
3. L'état de l'eau : les élèves découvrent les 3 états de l'eau _ liquide, solide et gazeux avec des supports visuels et verre, glaçon et eau chaude.

En classe entière, réalisation d'une expérience autour de la filtration de l'eau pour expliquer le principe des stations d'épuration

Pour les CP/CE1 :

L'atelier se réalisera en deux temps : les états de l'eau et les stations d'épuration.

1. Les Etats de l'eau
 - * Echanges et discussions avec le médiateur ;
 - * A quoi sert l'eau.
 - * Les états de l'eau et le passage de l'un à l'autre.
 - * La pratique _ 3 groupes : jeu sur les états et les 3 états de l'eau _ liquide, solide et gazeux avec des supports visuels et verre, glaçon et eau chaude.
2. L'eau dans la nature et l'eau consommée.
 - * Echanges et discussions avec le médiateur sur le cycle de l'eau et l'eau que l'on consomme.
 - * La pratique _ 3 groupes : expérience autour de la filtration de l'eau pour expliquer le principe des stations d'épuration.
3. Conclusion : petit quizz.

ATELIER

PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

GS et CP/CE1

DURÉE

1h00

LIEU D'ANIMATION

Maison de la Polyculture ou sur place

OBJECTIFS

Enrichir son vocabulaire, découvrir le monde, développer le sens de l'observation, se repérer dans l'espace, développement de l'histoire locale de sa ville.

RECOMMANDATIONS

Prévoir au minimum 2 accompagnateurs

LE ZÉRO DÉCHET

Une mallette pédagogique est un outil de médiation culturelle « hors les murs ». Elle se compose d'un ensemble de documents d'orientation et de pilotage, d'outils et d'autres ressources pour guider les utilisateurs sur une thématique donnée. La mallette se veut clé en main ; le but est de proposer aux professeurs des écoles, mais également aux animateurs de centre de loisirs ou autres, différents ateliers pour aborder la thématique de manière autonome.

PRÉSENTATION DE LA MALLETTE

ATELIER 1 - Introduction : Qu'est-ce que le zéro déchet ? À partir d'un focus de documents (articles de presse, banque d'images, fiches pédagogiques, vidéo...) les élèves sont amenés à s'interroger sur la problématique du zéro déchet.

ATELIER 2 – Les gestes zéro-déchet au quotidien. Dans cet atelier, les élèves sont amenés à définir les bons gestes à adopter au quotidien à travers deux « mini-jeux ».

ATELIER 3 – Le zéro déchet et l'écologie à travers des contes et histoires. La mallette pédagogique dispose de deux ouvrages abordant la thématique du zéro déchet et dans un sens plus large, l'écologie.

ATELIER 4 – Fabrication de Tawashi. La mallette pédagogique contient des supports de tissage ainsi qu'un tuto. De ce fait, les élèves peuvent par groupe ou individuellement se lancer dans la fabrication de tawashi qu'ils pourront utiliser pour leurs ardoises (et tableau) ou apporter chez eux.

ATELIER 5 – Jeu de plateau – Les Ecoguerriers. Ce jeu de plateau a été spécialement conçu pour la mallette. Les joueurs sont amenés à avancer dans le jeu par le biais de questions/réponses autour du zéro déchet. Le but est de récolter le moins de déchets au cours du jeu.



MALLETTE PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

Cycle 2 et 3

PERIODE D'EMPRUNT

De 1 à 5 semaines

LIEU D'ANIMATION

Classe, centre de loisirs, association, bibliothèque...

OBJECTIFS

*Enrichir son vocabulaire, découvrir le monde, développer l'expression orale, manipuler et expérimenter, développer le sens de l'observation et ses connaissances sur le monde des déchets.
Sensibilisation à l'environnement*

RECOMMANDATIONS

Prendre connaissance de l'ensemble des documents et informations avant la mise en pratique.

LA FAUNE LOCALE

Une mallette pédagogique est un outil de médiation culturelle « hors les murs ». Elle se compose d'un ensemble de documents d'orientation et de pilotage, d'outils et d'autres ressources pour guider les utilisateurs sur une thématique donnée. La mallette se veut clé en main ; le but est de proposer aux professeurs des écoles, mais également aux les animateurs de centre de loisirs ou autres, différents ateliers pour aborder la thématique de manière autonome.

PRÉSENTATION DE LA MALLETTE

ATELIER 1 - Les animaux de notre territoire. A travers des planches pédagogiques présentant 15 animaux locaux, les enfants sont amenés à différencier des grandes catégories du règne animal et leurs caractéristiques. (les mammifères, les poissons, insectes...).

ATELIER 2 – Territoire, faune & flore. Le second atelier traite des écosystèmes et du lien indissociable entre un milieu naturel, sa faune et sa flore. Quatre milieux seront étudié, pour chaque cas, les enfants devront retrouver la faune et la flore du système et en comprendre les interactions

ATELIER 3 – Contes et comptine. A travers un recueil d'ouvrages (albums) adaptés à la tranche d'âge, la question de la faune sera abordée ; pour chaque ouvrage, une fiche de réflexions et de questions sera proposée.

ATELIER 4 – Les 5 sens. Le quatrième atelier sera une découverte du monde animal à travers les 5 sens du corps humain (la vue, l'odorat, l'ouïe, le toucher et le goût).

ATELIER 5 – Jeu de société. La mallette pédagogique propose 3 jeux de société conçus à la Mairie d'Ormes pour approcher la thématique de la faune. Elle propose également un tuto pour la réalisation d'un jeu de domino.

Aller plus loin - des documents et activités supplémentaires sont présents pour poursuivre la découverte de la faune locale.



MALLETTE PÉDAGOGIQUE

NIVEAU

Cycle 1 et 2

PERIODE D'EMPRUNT

De 1 à 5 semaines

LIEU D'ANIMATION

Classe, centre de loisirs, association, bibliothèque...

OBJECTIFS

*Enrichir son vocabulaire, découvrir le monde, développer l'expression orale, manipuler et expérimenter, développer le sens de l'observation et ses connaissances sur le monde de la faune
Sensibilisation à l'environnement*

RECOMMANDATIONS

Prendre connaissance de l'ensemble des documents et informations avant la

LES ATELIERS DU MERCREDI

Activités proposées un mercredi par mois (d'octobre à juin) sur inscriptions.

Les ateliers du mercredis peuvent être adaptées et proposées à des classes, des groupes périscolaires, des associations, des centres de loisirs ou des groupes sur réservation

Les ateliers sont proposés pour des enfants âgés de 4 à 7 ans selon la thématique :

- Le pouvoir les fleurs
- Viens préparer Halloween (dès 4 ans)
- La pomme de pin se prépare pour les fêtes
- La Saint-Vincent en cuisine – atelier culinaire
- Viens construire ton jeu de dominos spéciale « Maison de la Polyculture (à partir de 5 ans)
- L'arbre à origami
- Tissage végétal
- Atelier poterie
- Les feuilles d'automne (dès 5 ans)
- La couronne de Noël
- Protégeons les oiseaux de l'hiver
- Les 5 sens à la Maison de la Polyculture (dès 4 ans)
- Attrape-rêve
- Gâteau chocolat-courgette – atelier culinaire

LISTE NON EXHAUSTIVE



NIVEAU

De 4 à 10 ans selon la thématique

FRÉQUENCE

*1 mercredi par mois d'octobre à juin
De 15h à 16h*

LIEU D'ANIMATION

Maison de la Polyculture

OBJECTIFS

Enrichir son vocabulaire, découvrir le monde, développer l'expression orale, manipuler et expérimenter, développer le sens de l'observation et ses connaissances sur le monde muséal

RECOMMANDATIONS

*Réservation individuelle
obligatoire*

LES ATELIERS DES TOUT-PETITS

Ces activités sont proposés pour le jeune public de moins de 18 mois à 4 ans, en groupe (RAM ou similaire).

LA DÉCOUVERTE DE PAIN

- Découverte du lieu
- Lecture de la Petite Poule Rousse
- Atelier sur le toucher : des épis de blés, des grains, de la farine, des pâtes
- Dégustation de pain

LA DÉCOUVERTE DU RAISIN

- Découverte du lieu
- Atelier créatif autour d'une grappe de raisin (peinture)
- Dégustation de jus de raisin et de raisin selon l'époque

LA DÉCOUVERTE DU VERGER

- Découverte du lieu
- Cueillette des fruits du jardin et dégustation de fruits de saison
- Lecture de conte et comptine (en collaboration avec la bibliothèque)

LA DÉCOUVERTE DU POTAGER

- Découverte du lieu
- Coloriage du marqueur de potager (de la graine plantée)
- Plantation d'une graine
- Dégustation de légumes/crudité de saison

LES VIEUX LEGUMES

- Découverte du lieu et de l'exposition « Les légumes oubliés »
- Dégustation de chips de légumes et de soupe
- Atelier créatif « collage »

LA DÉCOUVERTE DES ABEILLES

- Découverte du lieu
- Lecture et multi-activité (gommettes...)
- Dégustation de miel

LES CITROUILLES

- Découverte du lieu
- Lecture d'un album
- Multi-activité : puzzle en feutrine, découverte des différentes parties du légumes, dégustation..
- Atelier créatif

NIVEAU

Moins de 4 ans

DURÉE

30 minutes par atelier

LIEU D'ANIMATION

Maison de la Polyculture

OBJECTIFS

Découverte du monde muséal

RECOMMANDATIONS

Réservation obligatoire ; prévoir des vêtements adaptés aux activités (extérieure ou peinture)

RETOUR EN IMAGES



Les feuilles d'automne



Les abeilles



Visite de village



Jeu de l'oie



Atelier potager



Tissage végétal



Atelier Zéro déchet



Visite de classe



Atelier verger



Le ronde des sens



Hôtel à insecte



Le ronde des sens

LES ALENTOURS

Profitez-en pour découvrir la commune d'Ormes



LE DOMAINE DE LA CANAUDIÈRE

Le Domaine de la Canaudière est un espace boisé qui offre à tous la possibilité de vivre des moments en pleine nature : marche, promenades, vélo, pêche, cueillette de jonquilles, muguet ou champignons...



LA BIBLIOTHÈQUE ARTHUR-RIMBAUT

Place Clément Marot

bilbiotheque-a-rimbaud@ville-ormes.fr



LE MARCHÉ

Les dimanches matin, rue de la Poule Blanche .



LA RUE NATIONALE ET SES COMMERCES



NOTRE-DAME-DE-LA-NATIVITÉ

La première église de la commune était située à proximité de la Ferme d'Ormes et du nouveau cimetière. L'édifice aurait été construit au 12^e siècle et détruit par les canons de la Guerre de 1870.

La pose de la première pierre de la nouvelle église « Notre-Dame de la Nativité » située rue Nationale a lieu le 15 mai 1870.

INFORMATIONS PRATIQUES

Contact

Le service culturel de la Mairie d'Ormes

06 30 59 52 28

02 38 70 85 20

mdp@ville-ormes.fr

L'équipe de la Maison de la Polyculture se tient à votre disposition pour répondre à vos questions, préparer votre visite ou l'adapter à vos attentes.

Accès

Maison de la polyculture

19 rue des Chabasses, 45140 Ormes

Aire de stationnement pour les cars à proximité

Transport en commun :

Réseau TAO

Ligne 3 – Arrêt « Chabasses »

**Possibilité de pique-niquer
dans les jardins de la
Maison de la Polyculture**

**Le droit d'entrée à la Maison de la polyculture ainsi que les ateliers
pédagogiques sont offerts par la commune d'Ormes.**



10. *Journal of the American Medical Association*, 2000; 283: 2689-2696.



QUESTIONNAIRES DE VISITES

Ces questionnaires pourront – selon le niveau des classes et selon les choix de l’enseignant – être proposés aux élèves en fin d’atelier ou de visite pour une découverte autonome du musée.

NB : il est demandé aux enseignants de prévoir l’impression de ces questionnaires en amont de leur visite ou bien de solliciter le service de la Maison de la polyculture dans un délai de trois jours avant la venue de la classe.

Questionnaire n° 1

Cycle 2

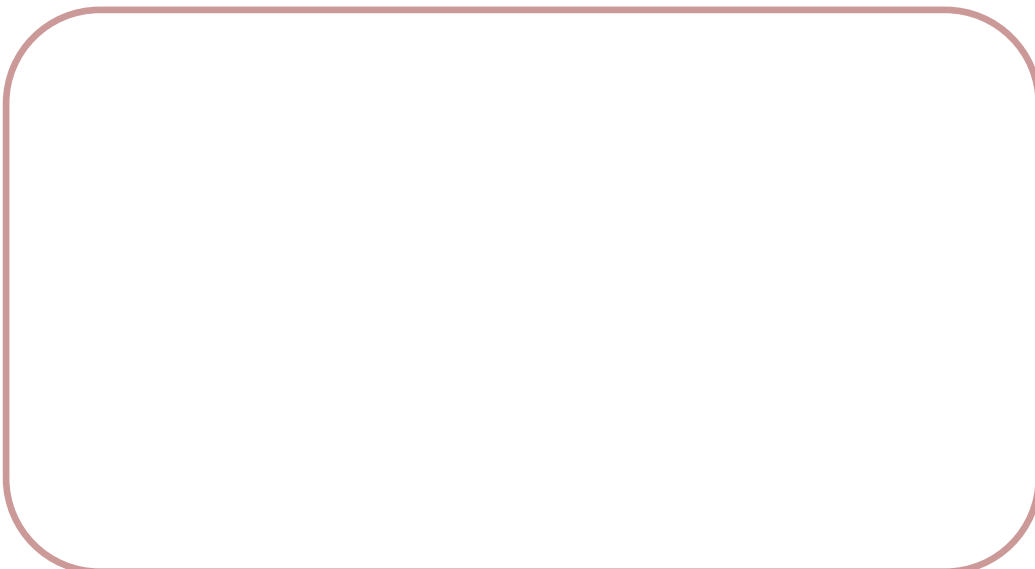
Quelle céréale utilise-t-on pour fabriquer le pain ?

- ☐ L’orge
- ☐ Le maïs
- ☐ Le blé

Quels animaux aident les hommes à tirer la charrue qui laboure la terre ?

- ☐ Les chevaux et les bœufs
- ☐ Les chiens
- ☐ Les cochons et les boucs

Dessine une faux. Il s’agit de l’outil utilisé autrefois pour couper le blé au moment de la moisson.



Observe la pièce, sur quel objet repose le plus gros des tonneaux ?

- ☐ Sur une table
- ☐ Sur une brouette
- ☐ Sur un banc

Repère les 5 différences :



Relie l'outil à sa fonction :

Le sécateur



•

- Porter les grappes de raisins récoltées

La hotte



•

- Couper les grappes de raisin

Le fouloir



•

- Ecraser le raisin



De quelle céréale est issue la farine qui permet la fabrication du pain ?

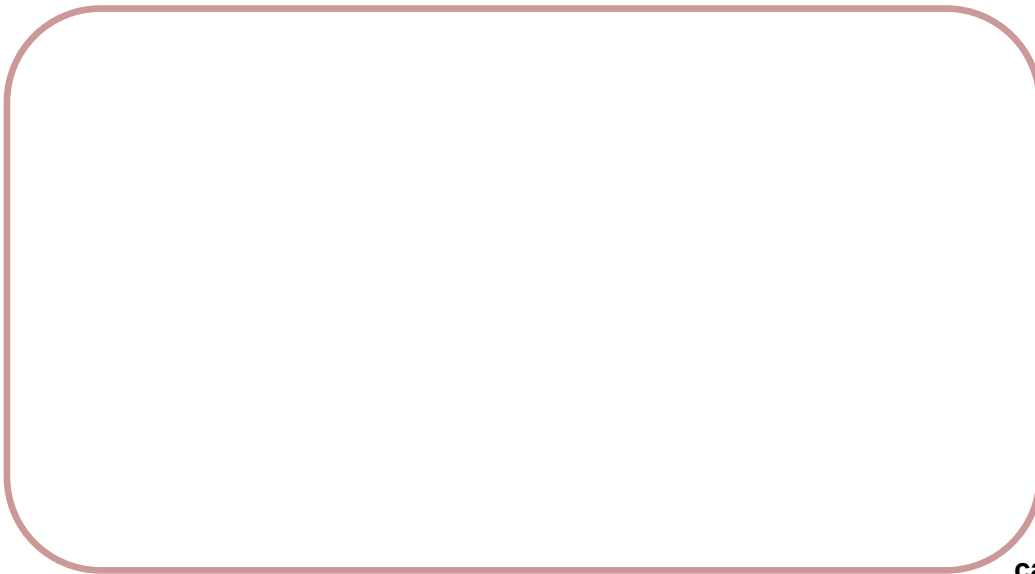
- ☐ De l'orge
- ☐ Du maïs
- ☐ Du blé

Quel outil permet de labourer la terre ?

- ☐ La charrue
- ☐ La batteuse
- ☐ Le tarare



Dessine l'outil utilisé autrefois pour couper le blé au moment de la moisson.



**Repère le pétrin et son
cartel** (étiquette portant son

nom).

Complète son numéro d'inventaire : D2012.....

Quel est l'outil utilisé pour traiter les vignes contre les maladies ?

- ☐ Le sécateur
- ☐ Le pulvérisateur
- ☐ Le piochon de vigneron

En quelle(s) matière(s) sont fabriqués les échalas (tuteurs pour les pieds de vigne) ?

-

Observe la pièce, sur quel objet repose le plus gros des tonneaux ?

-

Repère les 5 différences :



A l'étage, aide-toi des cartels pour repérer la baratte. A quoi sert-elle ?

- ☐ A battre les céréales
- ☐ A fabriquer le beurre
- ☐ A faire sécher les fruits