

Afin d'optimiser la prestation pédagogique, la classe est généralement divisée en 2 groupes qui tournent sur plusieurs ateliers.

Thématique générale	Atelier	Durée <sup>1</sup>	Contenu	Domaine d'apprentissage
<b>ICHTNOLOGIE</b>	Reconnaissance et interprétation de trace	1h	Initiation à l'ichnologie grâce aux expositions  Jeu autour des traces sur un support en argile (fabrication de traces avec des objets du quotidien)	Observation, questionnement  Discrimination visuelle : semblable//différent ; petit//grand  Echange verbal en respectant les règles de la communication
	Sorties	½ j ou journée	Sortie naturaliste à la recherche de traces animales (moulage de terrain)  ou  Sortie ichnologique à la découverte du patrimoine local (relevé de traces) : - observation de traces de l'activité humaine d'hier et d'aujourd'hui - lecture de paysage	Manifestations de la vie animale en lien avec les milieux ; écoute des sons de la nature  Approche du patrimoine  Découvrir, observer, décrire et collecter  Se repérer et se déplacer dans l'espace
	Parcours Technique de montagne (petite escalade et parcours initiatique)	2h	Evolution en milieu incertain Initiation aux risques naturels en montagne (simulateur d'avalanche)	Se repérer et se déplacer dans l'espace  Suivi de règles de sécurité  Adapter ses déplacements à divers environnements et équilibre  Découverte du milieu montagnard

<b>LES PYRENEES</b>	Adaptation et moulage	2h	Les empreintes : reconnaissance de grandes familles d'empreintes (onglon, oiseaux, 4 doigts, 5 doigts) Moulage d'empreintes (modelage d'une empreinte dans l'argile et fabrication de plâtre)	Manifestations de la vie animale en lien avec les milieux  Description et classement ; discrimination visuelle (comparaisons de formes, de traces)  Fabrication, modelage et manipulation d'objets
	Végetanimal	1h30	Visite du végétanimal : découverte des traces et indices de la faune des Pyrénées (observation, description et mime)	Connaître les manifestations de la vie animale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction  Histoires d'animaux  Travail corporel (simulation de déplacement d'animaux : 0,2,4 pattes)
	Terrier	1h30	Immersion dans un terrier pédagogique Découverte d'animaux évoluant dans des terriers : description de différents terrier, adaptation de ces animaux	Adapter ses déplacements et son comportement à un environnement particulier  Histoires d'animaux  Discrimination auditive (différence bruit de dehors et silence souterrain)  Connaître les manifestations de la vie animale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction
	Sortie naturaliste	½ j ou journée	Recherche de traces et indices dans le milieu naturel (moulage de terrain)	Se repérer et adapter ses déplacements à divers environnements  Découvrir, observer, décrire et collecter

<b>PREHISTOIRE</b>	Visite de la grotte du Loup	2h	Approche du monde souterrain et découverte cavernicole Découverte des animaux préhistoriques	Adapter ses déplacements et son comportement à un environnement particulier  Discrimination auditive (silence d'une grotte) et visuelle (comparaisons de traces, de formes)  Histoires d'animaux
	Moulage préhistorique	2h	Moulage au plâtre d'un élément archéologique découvert sur le site du Pays des Traces (modelage dans l'argile et fabrication de plâtre)	Fabrication, modelage et manipulation d'objets
	Fabrication préhistorique	2h	Fabrication de farine sur une meule en granit Fabrication d'objet en argile (sculpture d'animaux, bol...)	Fabrication, modelage et manipulation d'objets  Imagination et création
<b>OISEAUX</b>	Adaptation	2h	- Caractéristique de l'oiseau - Les empreintes : adaptation au milieu d'évolution - Moulage d'empreintes (modelage d'une empreinte dans l'argile et fabrication de plâtre)	Reconnaissance de l'anatomie externe des oiseaux  Relations simples entre les organes et leurs fonctions (ex: le bec/nutrition)  Découverte de certains aspects de leurs modes de vie et de leurs milieux.  Fabrication, modelage et manipulation d'objets
	Activité manuelle	½ j	Fabrication de mangeoire pour oiseaux des jardins /ou / Fabrication de boules de graisse	Imagination et création  Manipulation d'outils manuels

<b>MINI FERME</b>	Soin des animaux	1h	Nourrissage de divers animaux : cochons, lapins, poules, chèvres	Adapter ses déplacements et son comportement à une situation particulière  Nutrition des animaux
<b>LES VEGETAUX</b>	Découverte et moulage	½ j	Collecte, description et classement  Moulage de feuilles dans de l'argile ou d'écorce	Connaître les manifestations de la vie végétale, relation avec les saisons  Discrimination visuelle : semblable // différent ; plus petit // plus grand  Observer, décrire, collecter et classer  Fabrication, modelage et manipulation d'objets
	Cuisine sauvage	½ j ou journée	Confiture d'acacia ou Repas trappeur ou Fabrication d'un pain	Nommer des objets et des actions de la vie quotidienne  Manipulation d'outils manuels  Respect des règles de sécurité
	Rallye <sup>2</sup>	½ j ou journée	Ensemble de missions ou d'épreuves à accomplir (adresse, réflexion, observation, activité physique, reconnaissance tactile)	Se repérer et se déplacer dans l'espace  Acquisitions de connaissances  Travail en équipe et développement de l'autonomie  Développement des actions motrices (saut, déplacement, équilibre...)

<sup>1</sup> La durée de l'animation peut varier en fonction du nombre d'élèves et selon vos besoins

<sup>2</sup> Plusieurs rallyes peuvent être proposés : autour des animaux, de la préhistoire... Le rallye peut s'inscrire dans le cadre d'une sortie scolaire à la journée ou dans le cadre d'un projet pédagogique : il devient alors un outil ludique et pédagogique d'évaluation de vos visites précédentes.

Il n'est pas rare de repartir du Pays des Traces avec quelques traces sur les vêtements. Bien que rien ne tache, nous vous conseillons de prévoir une tenue adaptée.