



MUSÉE
D'HISTOIRE NATURELLE
ET D'ETHNOGRAPHIE
DE COLMAR

Programme des animations scolaires 2022-2023



Sommaire



	Pages
Thématiques	3
Le musée : présentation et animations	4
Tarifs	5
Projets d'animations	6
Animations à la séance	8
1. Uniquement au musée	8
2. Hors les murs	13
3. Au musée ou hors les murs	15
Projets sur mesure, financements	19



Thématiques



Animaux



Végétaux



Minéraux



Art & Nature



**Développement
durable**



Alimentation



Eau



Ethnographie

Le Musée d'Histoire Naturelle et d'Ethnographie de Colmar

Présentation

Le bâtiment de l'ancienne école Turenne abrite depuis 1985 le musée d'Histoire Naturelle et d'Ethnographie, vitrine de la Société d'Histoire Naturelle de Colmar fondée en 1859.

On y découvre de très riches et étonnantes collections : animaux naturalisés régionaux et exotiques, la géologie de la planète dont de précieux minéraux et fossiles d'animaux préhistoriques, des objets ethnographiques rares, et une importante collection d'Égypte ancienne, la seule visible en Alsace avec momies et tissus coptes.

Animations au musée et hors les murs

Le service pédagogique du musée représenté par un animateur(trice) diplômé(e) en éducation à l'environnement vous propose tout au long de l'année scolaire des séquences d'animations au musée, dans les établissements scolaires ou sur le terrain.

Lors d'une visite du musée, le service pédagogique vous propose en complément de la découverte des expositions de réaliser une animation en salle d'activité sur un thème choisi dans ce catalogue. Certaines animations ne sont proposées qu'au musée.

L'animateur(trice) peut également intervenir dans votre école pour des animations ponctuelles et dans le cadre de projets sur plusieurs séances. L'animateur(trice) se déplace avec le matériel pédagogique et des spécimens issus des collections. Ces animations sont possibles en classe mais également en extérieur pour des sorties nature (observations, lecture de paysage, dessins naturalistes, etc.).



Tarifs



Projets d'animations sur 4 séances issus du catalogue

550 €

+ frais kilométriques + temps de trajet (devis sur demande)

Projets d'animations sur 4 séances composés d'animations du catalogue

550 €

+ frais kilométriques + temps de trajet (devis sur demande)

Animations au musée

150 €

par classe par séance de 2h30 maximum

Animations hors les murs

180 €

par classe par séance de 2h30 maximum

+ frais kilométrique + temps de trajet (devis sur demande)

Projets sur mesure : devis sur demande

Projets d'animations



Cycle 1



Un jardin à l'école 4 séances à l'école

Objectifs :

- Sensibiliser à une alimentation saine et au respect de la biodiversité
- Découvrir le cycle de vie des plantes et leur méthode de reproduction
- Savoir réaliser un projet commun

Séances :

- 1) Un sol riche en biodiversité : mise en place d'un lombricarium
- 2) C'est quoi une graine ? Cycle de la plante et semis
- 3) Plantations et semis en place
- 4) Atelier de transformation

IMPORTANT : Nécessite un espace de culture au sein de l'école : bacs de culture, terrain, jardinières...



Le monde des petites bêtes 3 séances à l'école, 1 sur le terrain

NOUVEAU!

Cycle 1

Objectifs :

- Connaître les caractéristiques de certaines familles de petites bêtes et savoir les classer
- Savoir observer et reconnaître quelques espèces
- Développer la créativité et le sens du toucher

Séances :

- 1) Un sol riche en biodiversité : mise en place d'une fourmilière d'observation
- 2) Recherche de petites bêtes et identification (en extérieur)
- 3) Les pollinisateurs
- 4) Les décomposeurs du sol

Cycle 2



Graines Party 4 séances à l'école

Objectifs :

- Découvrir l'importance de la graine dans l'alimentation
- Appréhender l'abondance des graines produites par nos plantes
- Découvrir le cycle de vie des plantes à fleurs
- Aborder l'histoire de l'agriculture

Séances :

- 1) Qu'est-ce qu'il se cache dans une graine?
- 2) D'où viennent les graines?
- 3) Des graines et des hommes
- 4) Cultiver son jardin et manger

IMPORTANT : Nécessite un espace de culture au sein de l'école : bacs de culture, terrain, jardinières...

Cycle 3

Une perle de ruisseau 3 séances à l'école, 1 sur le terrain

Objectifs :

- Découvrir la biologie de la moule perlière (moule d'eau douce menacée)
- Comprendre les enjeux liés à l'espèce
- Découvrir l'impact de l'homme sur les milieux humides
- Développer l'envie d'agir à l'échelle locale et dans son quotidien

Séances :

- 1) La naïade des eaux douces - biologie de la moule perlière
- 2) L'eau dans tous ses états - les impacts de l'homme
- 3) La rivière près de chez moi - sortie terrain et étude d'un cours d'eau
- 4) En action ! - création d'un produit d'entretien maison



Séances d'animation

Au musée

Cycle 1



Coxy et les animaux

Objectifs :

- Découvrir et s'approprier un conte
- Savoir reconnaître et observer quelques espèces de la faune locale
- Développer les cinq sens

L'histoire d'une coccinelle qui a perdu ses points au moment de sa lessive et qui part à leur recherche en rencontrant les animaux qui peuplent la forêt : présentation d'espèces naturalisées, écoute de sons d'animaux, sacs à toucher avec indices, odeurs de forêt, goût... Tous les sens seront sollicités.





Des dents au régime alimentaire

Objectifs :

- Savoir identifier les différentes dents et leurs rôles
- Savoir reconnaître les différents régimes alimentaires
- Comprendre les interactions entre les espèces et leurs fragiles équilibres

Observations de moulage de dents et identification de leurs rôles. Observations de crânes et identification des différents régimes alimentaires. Atelier « toile de vie » sur la chaîne alimentaire et les réseaux d'interdépendance entre les espèces.



Petits paléontologues

Objectifs :

- Comprendre le processus de fossilisation
- Découvrir le métier de paléontologue et réaliser des fouilles
- Découvrir le patrimoine fossile de l'Alsace

Recherches de fossiles d'animaux préhistoriques dans des bacs reproduisant le milieu d'une gravière et détermination des fossiles (parties de l'animal retrouvée et identification d'espèces).





Biodiversité et faune locale

Objectifs :

- Découvrir des espèces locales ainsi que leur écosystème
- Comprendre l'impact des activités humaines sur la faune
- Découvrir des solutions et des actions afin de préserver la faune locale

Découverte des enjeux environnementaux actuels et des problématiques qui menacent la biodiversité locale : jeu de plateau « évolution du paysage » et impact sur les espèces, atelier « toile de vie » sur la chaîne alimentaire et l'équilibre fragile d'un écosystème.

Projet en 4 séances "Biodiversité à l'école" :

Exemples d'activités : prospections dans les alentours de l'école, découverte du monde végétal et animal, amélioration de la biodiversité de la cour de l'école.



Momies d'Egypte

Objectifs :

- Découvrir l'Egypte Ancienne
- Découvrir le rituel de la momification

Découverte de la civilisation de l'Egypte Ancienne au travers de conte, photolangage et des pièces de collections comme les trois momies du musée. Atelier de momification pour comprendre le processus utilisé par les Égyptiens.

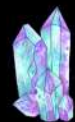


Classification animale

Objectifs :

- Comprendre la logique de la classification des espèces
- Savoir observer et repérer les différents critères de classification animale
- Comprendre le système de classification par emboîtement

Observation de différents spécimens naturalisés et sélection des critères de classification, sélection de critères par groupe (un groupe = une espèce) puis matérialisation de la classification emboîtée au moyen de cordes.



Fascinants minéraux

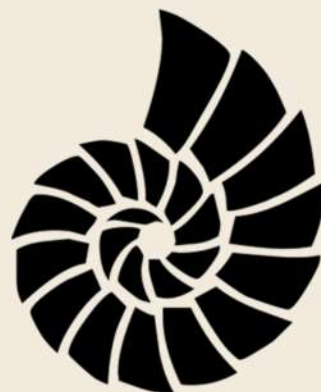
Objectifs :

- Comprendre ce qu'est un minéral
- Savoir utiliser du matériel scientifique
- Observer et retranscrire un objet par le dessin et s'exercer à la géométrie

Comprendre ce qu'est un minéral au travers de l'observation de roches, de l'utilisation de loupes binoculaires et de microscopes de géologie. Atelier autour de la forme cubique de la pyrite et découverte de la potasse.



Fossiles d'ici et d'ailleurs



Objectifs :

- Comprendre la formation d'un fossile
- Réaliser les techniques de fouille
- Savoir déterminer quelques fossiles à partir d'une clé d'identification
- Aborder le processus d'évolution au travers de moulages de fossiles

Cette animation propose de découvrir la paléontologie et le processus lent de l'évolution : Atelier photo chronologie sur la fossilisation, atelier fouilles de faluns d'Anjou, détermination des fossiles, atelier sur l'évolution du cheval au travers de moulages de pattes fossiles.



Dessinons le vivant

Objectifs :

- Exprimer sa créativité
- Savoir observer et retranscrire le réel
- Découvrir les techniques du dessin animalier et de l'aquarelle



A l'aide de spécimens naturalisés, les élèves apprennent à réaliser un dessin d'observation à l'aquarelle. Etude des proportions et techniques de dessin.



Agriculteurs en herbe

Objectifs :

- Soulever les problématiques de l'agriculture à l'heure actuelle
- Favoriser le débat au sein du groupe
- Être capable d'argumenter son propos

Soulever les problématiques de l'agriculture biologique à l'heure actuelle par le jeu pour favoriser le débat au sein du groupe.

Hors les murs



Petits botanistes

Cycle 2

Objectifs :

- Savoir utiliser du matériel d'observation
- Découvrir ce qui constitue une fleur ainsi que le vocabulaire associé
- Savoir réaliser une recette en commun pour la classe

Conte autour d'une plante croisée sur le chemin, observation de fleurs à la loupe à main, jeu de mime d'une fleur, jeu de relais sur le vocabulaire acquis lors du mime (pistil, étamine, pétale, sépale, fleur), réalisation d'un sirop de plantes.



Mon herbier

Objectifs :

- Savoir reconnaître quelques feuilles et le vocabulaire associé
- Savoir réaliser un herbier
- Comprendre le rôle de conservation d'un musée

Présentation d'exemple d'herbiers constitués par le service pédagogique, cueillette et réalisation d'un herbier.



Aquarelle nature

Objectifs :

- Exprimer sa créativité
- Savoir observer et retranscrire le réel
- Découvrir les techniques de dessin de paysage et de l'aquarelle

Découverte du paysage aux alentours de l'école, lecture de paysage et réalisation d'une aquarelle de terrain.





Artiste en herbe

Objectifs :

- Exprimer sa créativité
- Créer un lien sensible entre la nature et soi
- Découvrir différentes formes d'expression artistique

Découverte de l'environnement proche de l'école au travers de différentes pratiques artistiques et sensorielles : *land art*, dessins, musique verte...

Cycle 3



Agriculteurs en herbe

Objectifs :

- Soulever les problématiques de l'agriculture à l'heure actuelle
- Favoriser le débat au sein du groupe
- Être capable d'argumenter son propos

Soulever les problématiques de l'agriculture biologique à l'heure actuelle par le jeu pour favoriser le débat au sein du groupe.



Ingénieurs de l'environnement

Objectifs :

- Soulever les problématiques et enjeux des aménagements avec un cas concret
- Favoriser le débat au sein du groupe
- Être capable d'argumenter son propos

Comprendre les enjeux environnementaux et la préservation des milieux naturels au travers d'un jeu de rôle présentant un projet d'aménagement d'une route entre deux villes. Temps de débat afin de mettre en avant les arguments de chaque acteur et de trouver un consensus.



Au musée ou hors les murs



Cycle 1



Le peuple des petites bêtes

Objectifs :

- Découvrir et s'appropriier un conte
- Connaître les caractéristiques de certaines familles de petites bêtes et savoir les classer
- Savoir observer et reconnaître quelques espèces
- Développer la créativité et le sens du toucher

Un conte sur le nombre de pattes des petites bêtes suivi d'ateliers tournants au cours desquels les élèves pourront découvrir les arthropodes qui peuplent notre région et la planète : atelier classification dans des boîtes, observations de spécimens et dessins, loto des petites bêtes, réalisation d'une petite bête en argile.

Projet en 4 séances "Le peuple des petites bêtes" :

Exemples d'activités : recherches de petites bêtes et identification, les pollinisateurs, les décomposeurs du sol.



Du grain au pain

Objectifs :

- Savoir reconnaître les principales céréales de notre alimentation
- Utiliser les sens pour découvrir les aliments
- Faire comprendre l'importance de la diversité en agriculture
- Connaître les étapes de formation du pain

Rappel sur ce qu'est une graine et son devenir puis ateliers de découverte des graines par le toucher, reconnaissance des principales graines qui composent notre alimentation, jeu sur l'importance de la diversité des semences. Explications sur les blés et la formation du pain ainsi que les étapes de fabrication.





Origine de nos produits

Objectifs :

- Savoir reconnaître les produits de notre alimentation
- Savoir faire des choix en tant que consomm'acteurs
- Connaître l'origine géographique de quelques produits de base

Reconnaître quelques produits de notre alimentation et savoir réaliser des achats fictifs à partir d'un menu.
Jeu sur l'origine géographiques des produits à partir d'une mappemonde.



Drôles d'oiseaux

Objectifs :

- Savoir reconnaître quelques espèces d'oiseaux
- Découvrir les caractéristiques principales des oiseaux
- Apprendre à utiliser du matériel scientifique
- Découvrir le cycle de vie de l'oiseau
- Reconnaître quelques chants d'espèces locales communes

Représentations initiales sur les caractéristiques d'un oiseau (4 membres dont 2 ailes, plumes, becs, ovipare). Découverte des oiseaux au travers d'ateliers d'observation de plumes, de dessins et d'écoute de chants. Découverte du cycle de vie, de l'œuf à l'adulte.

Projet en 4 séances "Oiseaux" :

Exemples d'activités : oiseaux en hiver (migration et nourrissage), découvertes des nids, observation sur le terrain aux jumelles et longue-vue.



Traces et indices

Objectifs :

- Découvrir les différents types d'indices de présence d'animaux
- Savoir identifier quelques indices de présence
- Comprendre la notion de biodiversité et la fragilité des écosystèmes

Observation d'indices de présence d'animaux issus des collections du musée, classement de ces indices par catégories (indice de repas, poils et plumes, indices d'habitat, empreintes etc.) et identification. Si l'animation est réalisée à l'école, une sortie est possible dans les alentours à la recherche d'indices sur le terrain, puis un moulage d'empreinte est réalisé en argile.



NOUVEAU!

Lycée

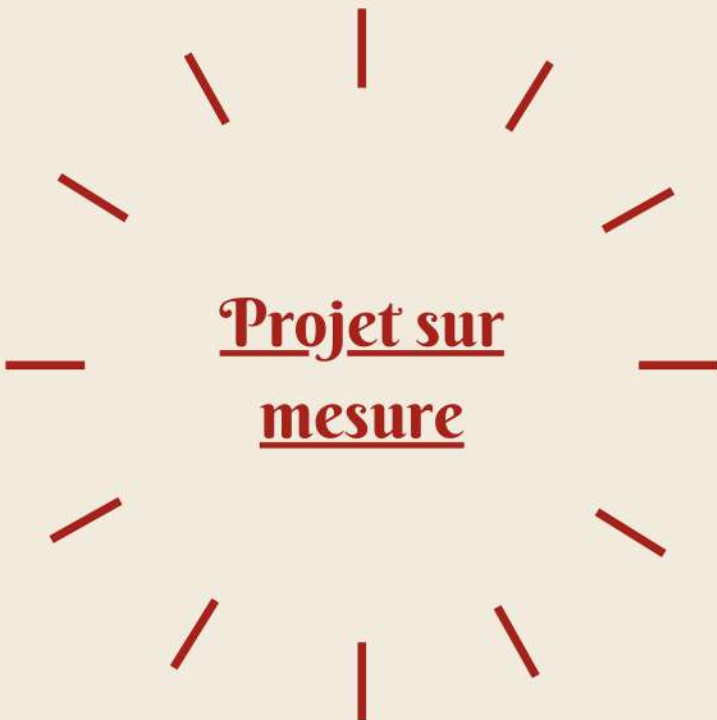


Débat philosophique

Objectifs :

- Susciter l'expression individuelle
- S'appropriier du vocabulaire
- Savoir débattre dans le respect de la parole des autres
- Savoir argumenter

Débat autour des thématiques "L'être humain fait-il parti de la nature ?" et "L'évolution de l'être humain est-elle naturelle ?" afin de s'approprier un débat philosophie et prendre conscience que débattre, c'est philosopher.

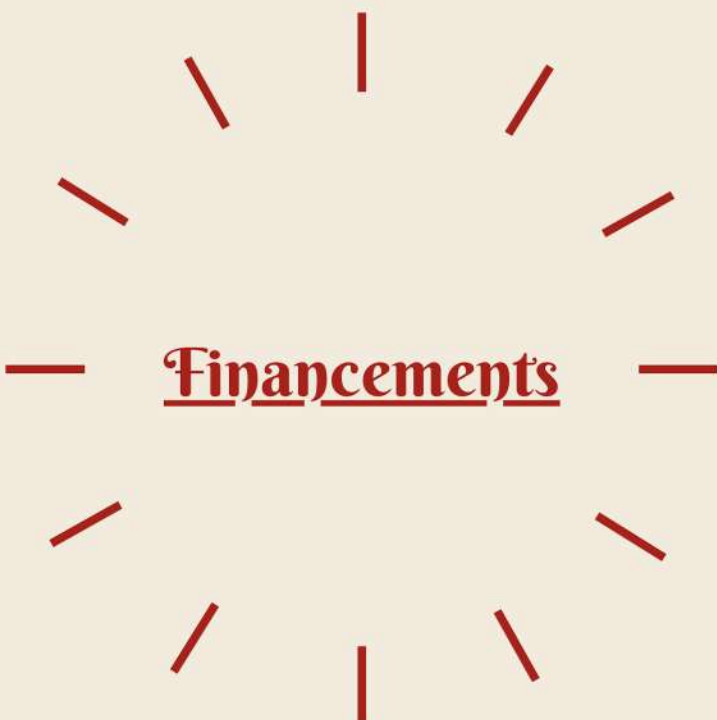


Projet sur mesure

Thème au choix : suivant les projets d'école ou de l'enseignant

- 4 séances ou plus

Thème envisagé : jardin naturel, écosystème forestier, biodiversité locale, haie, etc.



Financements

Pistes de financements

- Classe d'eau : www.eau-rhin-meuse.fr ;
- Financement propre (commune, coopérative...);
- PEJ (voir ci-dessous)

ZOOM : projet d'animation « PEJ »

Le dispositif « Protéger l'Environnement J'adhère » géré par l'Ariena vous donne la possibilité de bénéficier gratuitement de l'intervention d'un animateur nature et environnement à hauteur de 12 à 15 heures par an. Les dossiers sont à monter conjointement par l'enseignant et l'animateur et doivent être déposés courant novembre. Il feront l'objet d'une sélection par un jury de professionnels dont la réponse est donnée courant décembre.

Adresse : 11 rue Turenne 68000 Colmar

Contacts :

Delphine ETIENNE

Stéphane DOS SANTOS

Mail : service.pedagogique@museumcolmar.org

Tél : 03 89 23 36 12

<http://www.museumcolmar.org>



@museumcolmar

