

CATALOGUE D'ANIMATIONS DU SMRCS

DÉCOUVREZ L'ENSEMBLE DES ANIMATIONS
PROPOSÉES POUR LES SCOLAIRES ET LA JEUNESSE

DÉCOUVREZ TOUTES NOS ANIMATIONS...

Le Syndicat Mixte de Rivières Côte Sud (SMRCS) est un établissement public qui agit au service des milieux aquatiques (cours d'eau et des zones humides) de son territoire, réparti sur 3 EPCI et 28 communes des Landes.
Sa mission principale est de garantir une gestion durable et équilibrée des milieux aquatiques, en conciliant enjeux écologiques, usages humains et prévention des risques.

Au-delà des interventions techniques menées au quotidien (restauration de cours d'eau, entretien raisonné de la végétation, gestion des embacles...), le syndicat s'engage activement dans une démarche de sensibilisation et d'éducation à l'environnement.



PENSÉES POUR LA JEUNESSE !

Convaincus que la connaissance est un levier essentiel pour la protection des milieux naturels, nous développons depuis quelque temps des animations à destination des jeunes publics.
Ces animations visent à :

- 🌱 faire découvrir la richesse des milieux aquatiques,
- 🧠 expliquer les enjeux liés à leur préservation,
- 💡 favoriser la réflexion sur nos liens avec la nature,
- 🤝 susciter l'envie d'agir, chacun à son échelle.



Nous avons fait le choix de construire ces animations autour de plusieurs univers graphiques et imaginaires, pensés pour faire rêver les enfants, capter leur attention et éveiller leur curiosité.
Parce que nous croyons qu'il est possible de sensibiliser par le jeu, la narration et l'émerveillement, sans sacrifier la richesse des apprentissages.
Notre ambition est d'offrir des clés de compréhension du vivant et d'encourager une posture active et bienveillante, sans faire peser dès le plus jeune âge le poids des défis environnementaux comme une injonction ou une urgence solennelle.

Ce catalogue rassemble l'ensemble des animations proposées par le syndicat de rivières. Il a pour objectif de faciliter la mise en place de projets éducatifs, en vous aidant à identifier les thématiques, les formats et les niveaux de prise en charge qui vous correspondent

1 BIOKÉMON, LE JEU DE PLATEAU

Biokémon est un jeu de plateau éducatif créé par le Syndicat Mixte de Rivières Côte Sud, conçu pour faire découvrir aux enfants, de manière ludique et immersive, les enjeux liés à la préservation des milieux aquatiques, les acteurs qui interviennent sur ces milieux, la biodiversité, ainsi que des notions essentielles autour du grand cycle de l'eau.

Inspiré des mécaniques du jeu de l'oie et du Trivial Pursuit, Biokémon invite les joueurs à partir à la rencontre d'espèces animales et végétales peuplant nos rivières, zones humides et ripisylves, incarnées sous la forme de petits monstres attachants. Le jeu met également en scène des personnages humains tels que des techniciens de rivière, des ornithologues ou encore des pêcheurs, représentés dans un style cartoon rappelant les univers graphiques des dessins animés actuels.

En équipe ou par petits groupes, les enfants lancent un dé, avancent leur pion sur le plateau et découvrent le type de carte associé à la couleur de la case.

Trois types de cartes sont à explorer :

❓ Questions à choix multiples

✅❌ Vrai ou faux

🎨 Défis créatifs (mime ou dessin)





L'objectif du jeu : répondre correctement aux questions posées et atteindre le point d'arrivée avant les autres équipes !

Accompagnés par un animateur du Syndicat Mixte de Rivières Côte Sud, les enfants sont invités à réfléchir en équipe, à se questionner et à débattre autour des différentes thématiques abordées tout au long de la partie.
L'animateur pourra guider la réflexion, préciser certaines notions, et illustrer les propos avec des photos ou supports visuels complémentaires, afin de favoriser l'apprentissage dans un cadre ludique et dynamique.

🎯 Public visé : enfants du CP au CM2*
⏱️ Durée variable selon le nombre de participants.
Par exemple, pour une classe de 25 élèves répartis en 4 équipes,
l'animation dure environ 40 minutes ou plus, en fonction du rythme du groupe.
🌳 / 🏫 En classe comme en extérieur.

*Deux version de ce jeu existent, une version très accessible pour CP - CE1, ainsi qu'une version avec des questions légèrement plus élaborées, du CE2 jusqu'au CM2.



2 "LES SUPERS-POUVOIRS DE LA BIODIVERSITÉ"

Développée dans la continuité de l'univers Biokémon, cette seconde animation a été spécialement conçue pour des interventions en milieu scolaire ou en intérieur, lorsqu'une sortie nature n'est pas possible.

Durant 40 minutes, les enfants sont invités à découvrir les espèces qui vivent autour des milieux aquatiques et à explorer leurs étonnantes capacités d'adaptation, présentées comme de véritables super-pouvoirs du vivant !

Lors de cette animation, nous partons à la découverte d'espèces étonnantes comme l'argyronète, cette araignée qui vit sous l'eau, à la découverte de plantes aquatiques qui maîtrisent le clonage, mais aussi des espèces plus connues comme les grenouilles, qui possèdent des capacités qu'on ne soupçonne peut être pas ...






🎯 Objectif : éveiller la curiosité des enfants, renforcer leur connaissance du vivant, s'émerveiller des richesses qu'offre la nature et les sensibiliser à l'importance de préserver les milieux aquatiques.

🧒 Public visé : enfants du CE2 au CM2

🏫 En classe (nécessité d'un vidéo-projecteur/écran)

🖼️ Une exposition format A3 de 7 tableaux est également disponible en complément de l'animation .





🦎 Phase 1 – Le tri des espèces

À partir d'une série de vignettes illustrées, les enfants doivent identifier les espèces vivant dans ou à proximité des rivières, en éliminant les intrus.

Cette phase est l'occasion d'aborder des notions telles que :
les espèces exotiques envahissantes, la différence entre espèces marines et espèces d'eau douce, ou encore les impacts de la pollution sur les écosystèmes.

🧩 Phase 2 – Le jeu des super-pouvoirs

Les enfants découvrent ensuite une série de "super-pouvoirs" et doivent associer chaque caractéristique à la bonne espèce.

👉 "Qui peut faire repousser une partie de son corps : la libellule ou la salamandre ?"

📼 Phase 3 – La découverte en vidéo

L'atelier est ponctué par la projection de 7 courtes vidéos animées, réalisées dans l'univers graphique des Biokémons.

Chacune met en lumière une espèce locale et ses capacités étonnantes. Ces vidéos viennent renforcer les apprentissages de façon ludique, tout en maintenant l'attention des enfants grâce à un ton dynamique et accessible.

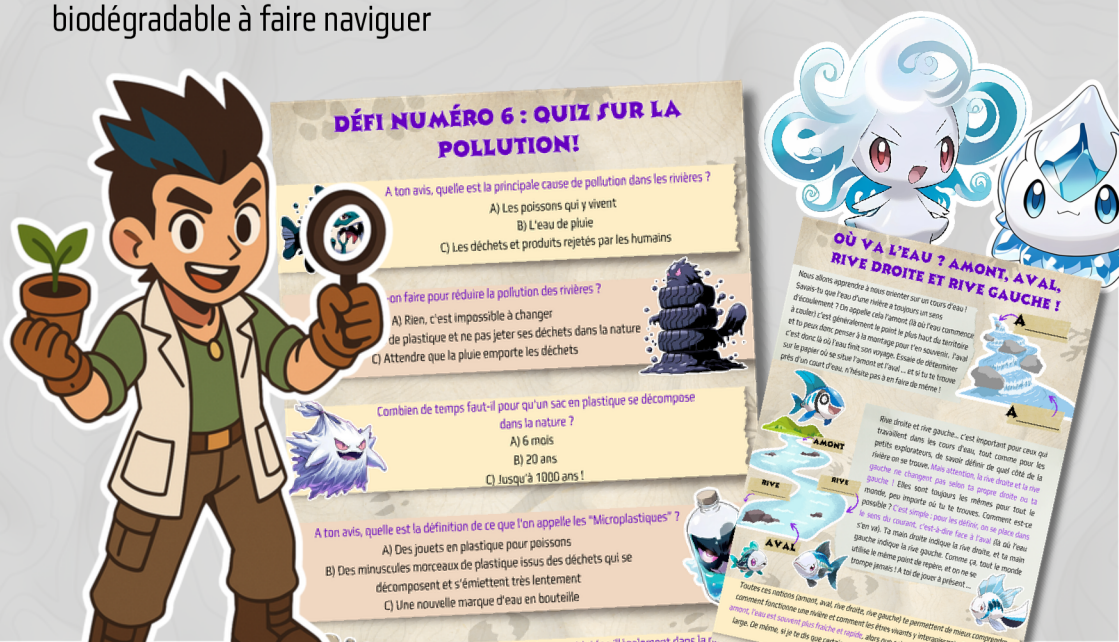


3 LES CARNETS D'AVENTURES !

Les Carnets de jeu sont des outils ludiques et pédagogiques conçus pour accompagner les enfants lors de sorties nature à proximité d'un cours d'eau. Pensés comme de véritables carnets d'explorateurs, ils permettent de vivre une aventure éducative en plein air, à travers des activités variées et adaptées aux jeunes publics.

Destinés aux écoles ou centres de loisirs en capacité d'organiser un déplacement vers un site naturel sécurisé et accessible, ces carnets s'inscrivent dans une session d'animation d'environ 2 heures, encadrée par un animateur.

Au fil des pages, les enfants enchaînent missions et mini-jeux pour explorer les milieux aquatiques tout en s'amusant.
Quelques exemples de ce qu'ils pourront découvrir :
🌿 L'importance de la végétation des berges , 🐟 Le fonctionnement d'une chaîne alimentaire , 🗺️ Comment se repérer dans l'espace et communiquer comme un vrai moussaillon ou encore 🚤 La construction d'un bateau biodégradable à faire naviguer



Adaptés à différents âges et niveaux, ces livrets sont répartis en trois tranches : CP, CE1-CE2 et CM1-CM2. Ils proposent une approche progressive : les plus jeunes découvriront des textes à trous illustrés, tandis que les plus grands bénéficieront d'explications plus détaillées et approfondies.



🎯 Objectif : rendre les enfants acteurs de leur découverte, les inciter à observer leur environnement, à raisonner ensemble et à comprendre les équilibres naturels présents autour d'un cours d'eau.

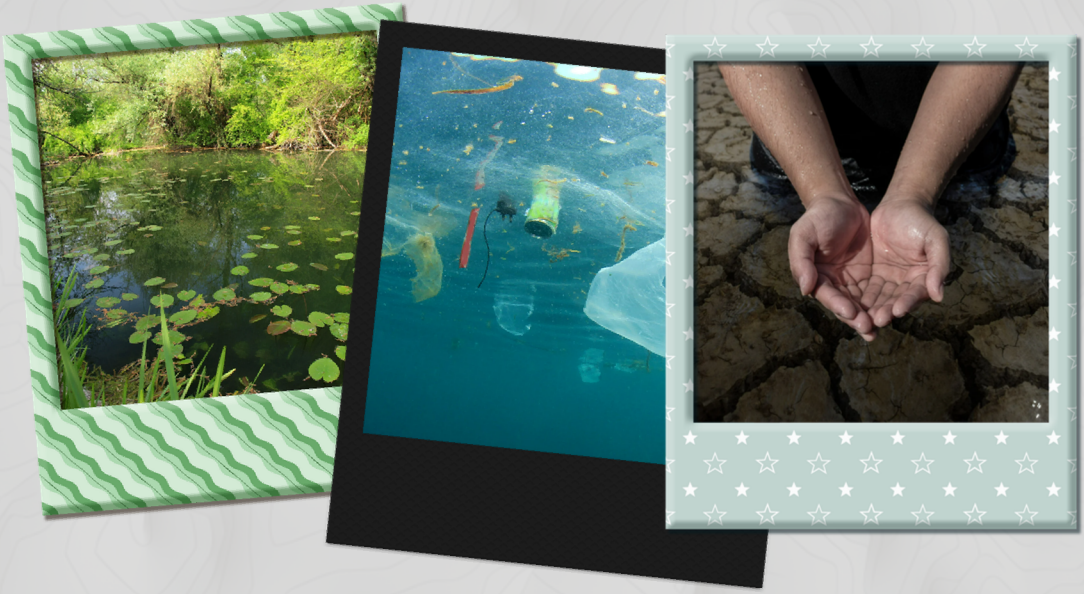
🧒 Public visé : enfants du CP au CM2

🌳 En extérieur , sortie nature proche d'un cours d'eau

4 ATELIER PHOTO EXPRESSION

Cet atelier conçu pour les plus jeunes propose aux enfants une approche originale et sensible pour explorer les milieux aquatiques à travers la lecture d'image et l'expression personnelle.

À partir d'une sélection d'une quarantaine de photographies, les enfants sont invités à les observer, les classer et à exprimer ce qu'elles leur évoquent.



Chaque image pourra être classée et associée à une émotion ou un ressenti : est-ce quelque chose de positif ? de négatif ? ou de neutre ? Et pourquoi ?

Ils sont ensuite encouragés à décrire la photo avec leurs mots, à s'interroger sur ce qu'elle montre réellement et à formuler une opinion.

💧 Les photographies permettent d'ouvrir la discussion sur des thèmes variés comme la pollution plastique dans les rivières, les zones humides et leur rôle écologique, la faune et la flore des milieux aquatiques, expliciter ce qu'est un embacle ou encore l'ensemble des paysages liés à l'eau : rivières, marais, berges, océans...

🎯 Objectif : Développer l'esprit critique et le sens de l'observation, encourager l'expression personnelle et collective , apprendre à analyser des situations environnementales et introduire des notions clés autour de l'eau et des milieux aquatiques

⌛ 30 à 45 min

👦 Public visé : enfants du CP & CE1

🌳 / 🏫 En classe, possibilité en extérieur lors d'un temps calme.



L'atelier s'appuie également sur un temps d'échange collectif, pendant lequel l'animateur accompagne les enfants pour aiguiller leur regard et affiner leur compréhension des images observées.

- Recontextualiser certaines images : par exemple, comprendre qu'une eau brunâtre chargée en tanins n'est pas forcément polluée.
- Tordre le cou aux idées reçues : comme l'idée qu'un marécage serait un espace sale ou dangereux, alors qu'il peut s'agir d'un milieu très riche en biodiversité et essentiel au bon fonctionnement du cycle de l'eau,
- Apporter des éclairages scientifiques et écologiques à hauteur d'enfant, pour transformer une simple observation en apprentissage durable.







5 A LA DÉCOUVERTE DES ZONES HUMIDES

Souvent méconnues ou mal aimées, les zones humides sont pourtant des milieux naturels indispensables au bon fonctionnement des écosystèmes aquatiques. Soumises à de nombreuses pressions humaines (urbanisation, drainage, pollution...), elles jouent pourtant un rôle clé dans la régulation de l'eau, la préservation de la biodiversité et la lutte contre les inondations.
Cet atelier propose aux enfants de partir à la découverte de ces milieux fascinants à travers des expériences concrètes, des supports ludiques et une exposition interactive.





🧪 Au programme de l'atelier

- Jeu de société autour des zones humides pour découvrir la notion de services rendus et les différents types de zones humides, ainsi que la biodiversité liée à ces milieux.
- Simulation de pluie sur une maquette de bassin versant pour comprendre comment les zones humides limitent les inondations.
- Construction d'un filtre naturel en classe pour expérimenter leur rôle dans la dépollution de l'eau.

🎯 Objectif : Comprendre le fonctionnement et l'utilité des zones humides, expérimenter par le jeu, l'observation et la manipulation, déconstruire les idées reçues sur ces milieux souvent perçus comme « sales » ou « inutiles » et découvrir la faune locale des zones humides et ses interactions avec le milieu

⏳ 1h30 min

🧒 Public visé : À partir du CE2

🏫 En classe





S'ACCOMPAGNE ÉGALEMENT D'UNE EXPOSITION DE 8 KAKÉMONOS POUR DÉCOUVRIR LES ZONES HUMIDES DANS L'UNIVERS DES BIOKÉMONS !







6 LE PARCOURS NUMÉRIQUE BIOKÉMON

Le parcours numérique Biokémon est une animation conçue comme une chasse aux trésors à découvrir via l'application Explorama. Il propose aux enfants (et à leurs accompagnateurs) de partir à l'aventure dans le parc de La Lande (Saint-Vincent-de-Tyrosse) , à la rencontre des espèces qui peuplent les zones humides, les rivières et leurs abords.

En s'appuyant sur la géolocalisation et des défis interactifs, ce jeu de piste connecté allie exploration, apprentissage et imagination, en prolongeant l'univers ludique des Biokémons dans le réel.



🧭 Comment ça fonctionne ?

À l'aide d'un smartphone ou d'une tablette, les enfants se déplacent dans le parc, guidés par une série de balises numériques.

À chaque étape, ils découvrent :

- un Biokémon, inspiré d'une espèce réelle présente dans le milieu
- une mission ou une énigme à résoudre : quiz, observation, mini-défis nature
- des informations pédagogiques sur l'espèce, son habitat, ses super-pouvoirs et les enjeux qui la concernent (pollution, disparition des milieux, etc.)
- des petites séquences vidéos animées pour apprendre en s'amusant

Ce parcours pédagogique est le fruit d'une collaboration avec les élèves de cycle 3 de l'école de La Lande.

Toutes les créatures que vous découvrirez au fil du jeu sont issues de l'imagination des élèves de CM1 et CM2, qui ont réinterprété la faune et la flore du parc suite à plusieurs sorties nature.

Notre objectif : créer un jeu pour les enfants, par les enfants, en faisant des jeunes de véritables ambassadeurs de la biodiversité et de la préservation des milieux aquatiques.



🎯 Objectif : Découvrir la biodiversité locale de façon active et autonome. Sensibiliser à la préservation des milieux aquatiques , apprendre à observer et à se repérer dans l'espace et développer la curiosité pour la nature et l'environnement.

vidéo de présentation

⏳ 45 min - 1h

🧒 Public visé : À partir du CE2

🌳 En extérieur, au parc de la La Lande (St-Vincent-de-Tyrosse)

📱 Nécessite un smartphone ou une tablette avec l'application Explorama (gratuite) par personne/par équipe

🗺️ Découvrez également une exposition installée dans le parc qui retrace les travaux des élèves de l'école dans la création de ce parcours

7 RACONTE TAPIS

Le projet Raconte-Tapis est une animation pédagogique destinée aux enfants de 5 à 6 ans, conçue autour d'un conte immersif prenant vie sur un tapis textile illustré. À travers des personnages, des décors en relief et des éléments manipulables, les jeunes participants sont invités à découvrir les rivières, les zones humides et les espèces qui y vivent.

En mobilisant l'imaginaire, l'émotion et la manipulation, ce support transforme la découverte des milieux aquatiques en une expérience sensorielle et interactive. Les enfants suivent une histoire spécialement conçue pour leur permettre d'appréhender simplement la notion de milieu aquatique et ses richesses.





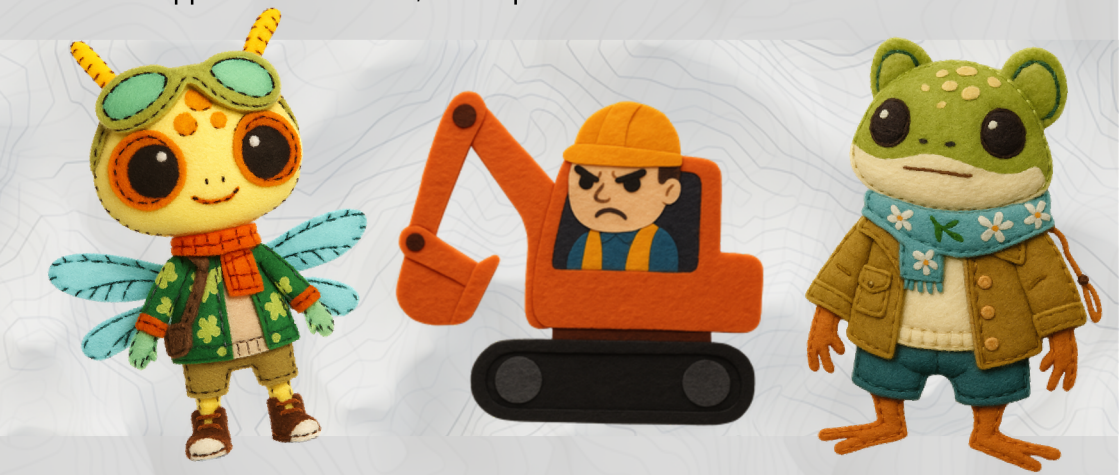
🧭 Comment se déroule l'animation ?

À travers un raconte-tapis animé par l'intervenant, les enfants découvrent l'histoire de Lalou la loutre, Tritou le triton et Rénatau le crapaud, habitants d'une zone humide riche en vie mais souvent mal comprise par les humains.

Inquiets pour leur mare, les animaux décident d'organiser une grande manifestation afin de faire entendre leur voix et d'expliquer pourquoi ce milieu est essentiel à la biodiversité.. 🧵

🌿 Et après ?

Le conte s'interrompt avant son dénouement. Les enfants deviennent alors les auteurs de la suite de l'histoire : Comment les animaux peuvent-ils faire comprendre l'importance de leur mare ? Que pourrait-il se passer ensuite ? À travers l'imagination, les échanges et la création collective, cette animation permet aux plus jeunes de découvrir le rôle des zones humides tout en développant leur curiosité, leur expression et leur sensibilité à la nature.



🎯 Objectif : Découvrir les zones humides et les espèces qui les habitent à travers un conte interactif. Développer l'imaginaire, l'écoute et l'expression des enfants tout en les sensibilisant à l'importance de ces milieux naturels.

⌛ 30min-40 min

👧 Public visé : 3eme année maternelle (5 à 6 ans)

🧵 Animation en intérieur

💭 Les enfants sont invités à imaginer la suite de l'histoire et à proposer leurs propres idées pour aider les animaux à protéger leur zone humide

DÉCOUVREZ ÉGALEMENT . . .

Le syndicat mixte de rivières côte sud produit également de nombreux supports pédagogiques sous la forme d'expositions & de vidéos. N'hésitez pas à nous contacter pour télécharger nos différents supports afin de vous en saisir pour vos propres animations ou pour créer un affichage au sein de votre structure.



QR code
d'accès au drive

Les exposition "Les super pouvoirs de la biodiversité'', "Lalou la loutre à la découverte des zones humides" et "Le SMRCS te présente les zones humides " sont à retrouver et à télécharger gratuitement sur notre drive : https://bit.ly/4mDicOF



Et retrouvez également sur notre chaine youtube "Syndicat Mixte de Rivières Côte Sud" ou sur le drive, nos vidéos pédagogiques sur les milieux aquatiques et les acteurs qui permettent de préserver ces milieux.

EN PARTENARIAT AVEC SALAMANDRE TV

En choisissant une intervention du Syndicat Mixte de Rivières Côte Sud, nous souhaitons mettre à disposition de l'école un abonnement à Salamandre TV.

SalamandreTV est une plateforme de streaming dédiée à la nature et à la biodiversité, conçue pour éveiller les consciences et transmettre la beauté du vivant. Elle rassemble des documentaires, séries, courts-métrages et animations entièrement consacrés aux mondes animal, végétal et aux écosystèmes. Accessible en ligne, SalamandreTV s'adresse aussi bien au grand public qu'au monde éducatif. Elle est un outil riche et inspirant pour accompagner les enseignants dans la sensibilisation des élèves aux enjeux environnementaux actuels.



Nombreux sont les programmes de qualité en lien avec la ressource en eau, les rivières, les zones humides, les enjeux et la biodiversité liés à ces milieux.
En bénéficiant d'un abonnement, vous pourrez préparer un véritable cycle pédagogique en amont ou suite à la venue de l'animateur du Syndicat de Rivières, pour aller plus loin dans la découverte et la sensibilisation.



05 58 77 19 82

www.rivierescotesud.fr

syndicat@rivierescotesud.fr

1B Av. du Poun de Burry,
40230 Saint-Vincent-de-Tyrosse

Animateur : Anthony Tartaglione
atartaglione@riverescotesud.fr
06 81 38 14 90