



ECOMUSÉE
TE FARE NATURA

CATALOGUE D'ACTIVITÉS

CYCLE



SOMMAIRE

Visite de l'Écomusée	1
Visite des jardins	2
Construis ta légende.....	3
Jeu du peuplement.....	4
Jeu 'Ua ite oe ?	5
Jeu de piste	6
Les sons de la forêt	7
Sensibilisation zones humides	8
Les déchets	9
Atelier biomimétisme	10
Jeu sur les mollusques	11
Relais jardin	12
Tītīrāina	13



Visite De L'Écomusée

OBJECTIF

Découvrir le patrimoine naturel et culturel.



Durée
1h30

THÉMATIQUE

Patrimoine
culturel et naturel
polynésien



LIEU
Te Fare
Natura



MATIÈRE EXPLOITÉE

Reo Tahiti
Français
Géographie
SVT

DESCRIPTION

- Visite guidée de l'Écomusée en mêlant approche culturelle et scientifique des savoirs.

CONTENU

- Exploration des écosystèmes marins : du littoral à la zone mézophotique, en passant par le lagon et la barrière récifale.
- Découverte des écosystèmes terrestres (géologie, expositions sur les insectes, les oiseaux endémiques, etc.)
- Identification des menaces environnementales et des enjeux de préservation de la biodiversité.
- Approche numérique avec les casques de réalité virtuelle et le Naturescope.

TARIF

Voir grille tarifaire



Tous les Cycles



Visite Des Jardins



OBJECTIF

Découvrir les écosystèmes polynésiens.



Durée
30 mins

THÉMATIQUE

Les écosystèmes
polynésiens



LIEU
Te Fare
Natura



MATIÈRE EXPLOITÉE

Reo Tahiti
Français
Géographie
SVT

CONTENU

- Visite guidée des jardins du musée pour mieux comprendre l'interaction entre l'Homme et son environnement.

JARDIN

- Étude des plantes indigènes, endémiques et introduites par les navigateurs polynésiens et européens.
- Exploration des savoirs agricoles polynésiens : techniques ancestrales, alimentation pré-contact et usages médicaux et artisanaux des plantes.

VARIANTE

Peut être associé à une visite de l'Écomusée.

TARIF

300 fr/enfant



Tous les Cycles



Construis ta Légende



OBJECTIF

S'immerger dans les légendes polynésiennes et comprendre leurs liens avec la science.
Développer la créativité à travers l'écriture collective et individuelle d'une légende.



Durée
1h

THÉMATIQUE

Légendes
polynésiennes



LIEU

En classe ou
au Te Fare
Natura



MATIÈRE EXPLOITÉE

Reo Tahiti
Français
Histoire

MATÉRIEL

Images, ordinateur,
diaporama + video
Hina, vidéoprojecteur,
documents

CONTENU

- Présentation des légendes de Hina et du lézard jaune en français et en Reo Tahiti.
- Par groupe de 4 ou 5 :
 - Sélection des cartes pour inventer sa propre légende.
 - Intégration d'un élément réel pour en tirer une morale liée à un problème de leur environnement.

VARIANTE

Peut être associé à une visite de l'Écomusée. Cette séance peut se faire avec la venue d'un conteur de légendes de Moorea.

TARIF

300 fr/enfant



Cycle 4 uniquement



Jeu du Peuplement



Durée
1h

OBJECTIF

Explorer le peuplement du Pacifique. Comprendre les techniques de navigation des anciens Polynésiens et découvrir les plantes emblématiques de la Polynésie.

THÉMATIQUE

Migrations
polynésiennes



LIEU
Te Fare
Natura

CONTENU

- Les participants répondent à des énigmes sur la navigation polynésienne et les plantes introduites grâce à un plateau de jeu ;
 - Une bonne réponse leur permet d'avancer.
 - Une erreur les fait dériver vers une autre île.
- Le but est d'atteindre en premier l'une des destinations : Nouvelle-Zélande, Île de Pâques, Amérique du Sud ou Hawaii.



MATIÈRE EXPLOITÉE

Histoire
Géographie
SVT

MATÉRIEL

Jeu de plateau

VARIANTE

Peut être associé à une visite de l'Écomusée

TARIF

300 fr/enfant



Aussi adapté au
Cycle 5+



Jeu de culture générale

‘Ua ite oe ?

OBJECTIF

Découvrir l'île de Moorea, son histoire et ses légendes.



Durée
45 mins

THÉMATIQUE

Culture générale
sur
Moorea



LIEU
Te Fare
Natura



MATIÈRE EXPLOITÉE

Histoire
Reo Tahiti

MATÉRIEL

Jeu de plateau

CONTENU

- Inspiré des petits chevaux, le jeu « ‘Ua ite oe ? » remplace le lancer de dé par un quizz avec des cartes sur l'histoire de Moorea et ses légendes.
- Les participants jouent en équipe de 4 et peuvent choisir parmi trois niveaux de difficulté.

VARIANTE

Peut être associé à une visite de l'Écomusée.

TARIF

300 fr/enfant



Aussi adapté aux
Cycles 5+



Jeu de Piste



OBJECTIF

Apprendre à se repérer sur une carte et découvrir les différents écosystèmes de la Polynésie.



Durée
2h ou 3h

THÉMATIQUE

Écosystèmes
polynésiens



LIEU

Sentier
ethnobotanique
de la vallée
d'Opunohu



MATIÈRE EXPLOITÉE

EPS
Géographie
SVT

MATÉRIEL

Cartes quêtes

CONTENU

- En groupe de 5 à 6, les participants suivent un parcours et recherchent des indices sur les plantes cachés dans la forêt.
- L'objectif est de résoudre une énigme en lien avec les écosystèmes.
- Plus ils trouvent d'indices, plus la résolution de l'énigme finale est facile.

VARIANTE

Peut être associé à une visite de l'Écomusée.

TARIF

450fr/enfant



Cycle 4 uniquement



Les SONS de la forêt

OBJECTIF

Faire découvrir, par une approche sensorielle (son et toucher) les espèces environnantes telles que les oiseaux et les arbres.

CONTENU

- Discussion sur les espèces que les participants reconnaissent et apport de connaissances : origines, interactions avec l'environnement, etc.
- Double jeu sensoriel : reconnaissance sonore des espèces (écoute de sons), suivie d'une reconnaissance tactile (yeux fermés) à partir d'échantillons.



Durée

30 minutes

THÉMATIQUE

Espèces
communes de la
forêt



LIEU

En classe ou au Te
Fare Natura



MATIÈRE EXPLOITÉE

SVT

MATÉRIEL

Cartes espèces,
enceinte, ordinateur
avec sons,
échantillons
espèces

VARIANTE

Peut être associé à une visite de l'Écomusée.

TARIF

300 fr/enfant



Aussi adapté aux
Cycles 2, 3 et 5+



SENSIBILISATION AUX ZONES HUMIDES



OBJECTIFS

Découvrir la faune et la flore du littoral, de la submangrove et de la rivière et comprendre leur importance dans l'écosystème global de l'île.



Durée

2h30

THÉMATIQUE

Écosystèmes
polynésiens



LIEU

Aux alentours du
Fare Natura



**MATIÈRE
EXPLOITÉE**

SVT
Reo Tahiti

CONTENU

Sous la forme de parcours

- Depuis le littoral, présentation des espèces végétales (indigènes ou introduites) et de leur itinéraire.
- Étude de la submangrove et de ses espèces emblématiques comme le partula (escargot endémique de Moorea).
- Exploration de la rivière avec un focus sur les anguilles et leur mode de vie.
- Pêche aux chevrettes, repérage de poissons d'eau douce et reconnaissance des essences végétales au bord de l'eau.

VARIANTE

Peut être associé à un herbier collaboratif.

TARIF

300 fr/enfant



Aussi adapté au
Cycle 3



Ramassage et atelier sur LES DÉCHETS



OBJECTIF

Aborder la problématique des déchets sous forme d'activité terrain et d'expérience.



Durée
2 heures

THÉMATIQUE

Déchets



LIEU

En classe et aux
abords des écoles

CONTENU

- Définition d'un déchet.
- Ramassage aux abords de l'établissement scolaire.
- Analyse des déchets et de leur dégradation.
- Réflexion sur les solutions.

*Animation en partenariat avec l'association
Les Bourdons de Moorea.*



MATIÈRE EXPLOITÉE

Éducation civique

MATÉRIEL

Gants, Gilets jaunes,
sacs poubelles

VARIANTE

Peut être suivi par l'écriture d'une charte sur les déchets ou d'autres actions en lien avec la problématique.

TARIF

300 fr/enfant



Aussi adapté au
Cycle 3



ATELIER BIOMIMÉTISME



OBJECTIF

Comprendre le mode de vie des espèces en fonction de leur morphologie.



Durée

1h

THÉMATIQUE

Biomimétisme



LIEU

Te Fare Natura

CONTENU

- Présentation de la méthode d'observation et des exemples d'associations : morphologie et fonctions observables dans chacun des aquariums.
- Par groupe : prise de notes et petits dessins des fonctions observées et des phénomènes particuliers détectés durant l'observation.
- Débrief des observations et apport d'exemples d'innovations inspiré des écosystèmes.



**MATIÈRE
EXPLOITÉE**

SVT

MATÉRIEL

Feuilles,
supports/plaquettes

VARIANTE

Peut être associé avec une visite de l'Écomusée.

TARIF

300 fr/enfant



Aussi adapté aux
Cycles 3 et 5+



7 familles sur les mollusques



OBJECTIF

Faire connaître 4 coquillages emblématiques de Polynésie : le cône textile, le Pū (conque), la porcelaine et l'huitre perlière.



Durée
40 minutes

THÉMATIQUE

Mollusques



LIEU
En classe ou au Te
Fare Natura



**MATIÈRE
EXPLOITÉE**
SVT

MATÉRIEL

Jeu Molluscart

CONTENU

Par groupe de 3 à 6 :

- Jeu de 7 familles simple, qui se joue selon la règle classique des 7 familles.
- Le participant qui remporte la partie est celui qui accumule le plus de familles.
- En jouant, les élèves pourront apprendre des informations sur chaque espèce (habitat, alimentation, caractéristiques physiques etc.).

VARIANTE

Peut être associé à une visite de l'Écomusée ou à l'atelier
« Ua ite oe ? ».

TARIF

300 fr/enfant



Aussi adapté aux
Cycles 2, 3 et 5+



Relais Jardins



OBJECTIF

Découvrir les principales espèces végétales présentes en Polynésie française



Durée
30 mins

THÉMATIQUE

Plantes



LIEU

Jardins du
Te Fare Natura



MATIÈRE EXPLOITÉE

SVT
EPS

MATÉRIEL

Obstacles,
grilles avec les
plantes

CONTENU

- Exploration du cycle de vie des plantes, de leur croissance à leur rôle dans l'écosystème, en passant par les graines, feuilles, fleurs et fruits.
- Chaque équipe reçoit respectivement une plaquette avec des espèces. Les participants de chaque équipe cherchent les éléments correspondant aux images et complètent leur grille.
- L'équipe qui remplit sa grille en premier gagne.

TARIF

300 fr/enfant



Aussi adapté aux
Cycles 3 et 5+



TĪTĪRĀINA



OBJECTIF

Initiation à la conception de pirogues traditionnelles faites à base de matériaux naturels.
Découvrir la navigation polynésienne.



Durée
45 mins

THÉMATIQUE

Pirogue
traditionnelle



LIEU

Bord de mer (la plage
Vaihere)



MATIÈRES EXPLOITÉES

Histoire

MATÉRIEL

Bois flotté, feuilles,
cordage en purau

CONTENU

- Confection de tītīrāina (pirogues traditionnelles).
- Initiation des participants aux notions de navigation et d'assemblage de matériaux
- Sensibilisation à l'histoire des grandes migrations polynésiennes.

VARIANTE

Peut être associé à une visite de l'Écomusée ou à l'atelier
"confection de pāuma."

TARIF

300 fr/enfant



Aussi adapté aux
Cycles 1, 2 et 3