

CATALOGUE D'ACTIVITÉS

C
Y
C
L
E



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 Naturascope.

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 médicinaux 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.

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 tirer une morale liée à un problème de leur environnement.

 **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

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



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

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.

Durée
1h

THÉMATIQUE

Migrations
polynésiennes

LIEU
Te Fare
Natura

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



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

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.

 **Durée**
2h ou 3h

 **THÉMATIQUE**
Écosystèmes polynésiens

 **LIEU**
Sentier ethnobotanique de la vallée d'Opunohu

 **MATIÈRE EXPLOITÉE**
EPS
Géographie
SVT

 **MATÉRIEL**
Cartes quêtes

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.

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.

THÉMATIQUE

Écosystèmes polynésiens

LIEU

Aux alentours du Fare Natura



MATIÈRE EXPLOITÉE

SVT
Reo Tahiti

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.

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.*

Durée
2 heures

THÉMATIQUE

Déchets



LIEU

En classe et aux abords des écoles



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.

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.

Durée
1h

THÉMATIQUE

Biomimétisme

📍 LIEU

Te Fare Natura



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'huître perlière.

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 ? ».

Durée
40 minutes

THÉMATIQUE

Mollusques

📍 LIEU

En classe ou au Te Fare Natura



MATIÈRE EXPLOITÉE

SVT

MATÉRIEL

Jeu Molluscart

TARIF
300 fr/enfant



Aussi adapté aux Cycles 2, 3 et 5+



Relais Jardins



OBJECTIF

Découvrir les principales espèces végétales présentes en Polynésie française

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.



Durée
30 mins

THÉMATIQUE

Plantes



LIEU
Jardins du
Te Fare Natura



**MATIÈRE
EXPLOITÉE**
SVT
EPS

MATÉRIEL

Obstacles,
grilles avec les
plantes

TARIF

300 fr/enfant



Aussi adapté aux
Cycles 3 et 5+



Durée
45 mins

TĪTĪRĀINA



OBJECTIF

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

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.

THÉMATIQUE

Pirogue
traditionnelle



LIEU
Bord de mer (la plage
Vaihere)



MATIÈRES
EXPLOITÉES
Histoire

MATÉRIEL

Bois flotté, feuilles,
cordage en purau

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