

CATALOGUE D'ACTIVITÉS



ÉCOMUSÉE
TE FARE NATURA

CYCLE



SOMMAIRE

Visite de l'Écomusée	1
Jeu du peuplement.....	2
Jeu 'Ua ite oe ?.....	3
Les sons de la forêt.....	4
Atelier biomimétisme.....	5
Jeu sur les mollusques.....	6



Visite De L'Écomusée

 **OBJECTIF**

Découvrir le patrimoine naturel et culturel.

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.



Durée
1h30

THÉMATIQUE

Patrimoine
culturel et naturel
polynésien



LIEU
Te Fare
Natura



MATIÈRE EXPLOITÉE

Reo Tahiti
Français
Géographie
SVT

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

DESCRIPTION

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

CONTENU

- 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



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



MATIÈRE EXPLOITÉE

Histoire
Géographie
SVT

MATÉRIEL

Jeu de plateau

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.

VARIANTE

Peut être associé à une visite de l'Écomusée

TARIF

300 fr/enfant



Aussi adapté au
Cycle 4



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 quiz 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 au
Cycle 4



Les SONS de la forêt

OBJECTIF

Faire découvrir, par une approche sensorielle (sons et sensations au toucher) les espèces environnantes (oiseaux et arbres).

CONTENU

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



Durée

30 minutes

TYPES D'OUTILS

Quizz

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 4



ATELIER BIOMIMÉTISME



OBJECTIF

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



Durée

1h

THÉMATIQUE

Biomimétisme



LIEU

Te Fare Natura



**MATIÈRE
EXPLOITÉE**

SVT

MATÉRIEL

Feuilles,
supports/plaquettes

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.

VARIANTE

Peut être associé avec une visite de l'Écomusée.

TARIF

300 fr/enfant



Aussi adapté aux
Cycles 3 et 4



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.

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 4