

COMPRENDRE PRESERVER TRANSMETTRE
COMPRENDRE PRESERVER TRANSMETTRE
CATALOGUE D'ACTIVITÉS



C
Y

C
L

I

E



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.



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 mésophotique, 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

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 médicinaux et artisanaux des plantes.

VARIANTE

Peut être associé à une visite de l'Écomusée.

TARIF

300 fr/enfant



Tous les Cycles



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.

VARIANTE

Peut être associé à une visite de l'Écomusée

TARIF

300 fr/enfant



Aussi adapté au
Cycle 4



Durée
1h

THÉMATIQUE

Migrations
polynésiennes



LIEU
Te Fare
Natura



MATIÈRE EXPLOITÉE

Histoire
Géographie
SVT

MATÉRIEL

Jeu de plateau



Jeu de culture générale 'Ua ite oe ?

→ OBJECTIF

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

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



Durée
45 mins

THÉMATIQUE

Culture générale
sur
Moorea



LIEU
Te Fare
Natura



MATIÈRE EXPLOITÉE

Histoire
Reo Tahiti

MATÉRIEL

Jeu de plateau



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

VARIANTES

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.

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 4



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.).



Durée
40 minutes

THÉMATIQUE

Mollusques



LIEU

En classe ou au Te Fare Natura



MATIÈRE EXPLOITÉE

SVT

MATÉRIEL

Jeu Molluscart

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 4