



CONSERVATOIRE
BOTANIQUE NATIONAL
ALPIN

ANIMATIONS VEGETALES

Année scolaire 2022-2023

TABLE DES MATIERES

FLORALPINA, LA FIN DE L'AGE DE GLACE	4
HERBIERS	6
A LA DECOUVERTE DE LA GRAINE	8
ENIGMA BOTANICA : UN JEU D'ENQUETE COLLABORATIF	10
BOTANISTES A LA RESCOUSSE	12
LE JEU DES NATURALISTES	14
PLANTES MESSICOLES ET BOMBES DE GRAINES	16
VRAI / FAUX	18
RECAPITULATIF DES ANIMATIONS	19



FLORALPINA, LA FIN DE L'AGE DE GLACE

En réponse au changement climatique, certaines communautés de plantes des Alpes cherchent à migrer vers de plus hautes altitudes, poussant donc vers le haut celles qui y sont déjà installées.

Dans ce jeu collaboratif, les joueurs incarnent une communauté de plantes menacées par la migration d'espèces de plus basses altitudes : afin de survivre ils devront coloniser les espaces laissés libres par la fonte progressive du glacier au pied duquel la communauté est installée.

OBJECTIFS

- Approfondir sa connaissance des phénomènes liés au changement climatique dans les Alpes ;
- Travailler en équipe.

DEROULEMENT

Partie 1 : Présentation de la thématique : le changement climatique dans les Alpes – 15 min

Partie 2 : jeu collaboratif- entre 30 minutes et 1h30

(Il existe quatre scénarios possibles, parmi lesquels l'animateur choisira en fonction du public et du temps à disposition).

L'animateur mène le jeu du début à la fin, en déroulant le scénario choisi : le glacier fond petit à petit, et des aléas climatiques plus ou moins violents vont venir entraver ou non l'avancée des joueurs. Ces derniers vont devoir collaborer afin d'arriver à coloniser de façon efficace les zones laissées libres par la fonte du glacier.

Partie 3 : Retour et discussion sur les notions abordées -15 min

Récapitulatif

	FLORALPINA, LA FIN DE L'ÂGE DE GLACE
Lieu	En salle
Durée	de 1h à 2h
Niveau	Primaire, collège, lycée
Effectif	De 4 à 30 participants (possibilité de diviser la classe pour mener deux parties en parallèle)
Qualités développées lors de l'atelier	Découverte de notions liées au changement climatique dans les Alpes, sens de l'observation et de la déduction, travail en équipe, coopération.
Matériel	Fourni par le CBNA : jeu collaboratif Floralpina
Période	Toute l'année



HERBIERS

Qu'est-ce qu'un herbier ? Comment le réaliser dans les règles de l'art ? Cet atelier permettra d'explorer les différentes manières de concevoir un herbier et d'identifier quelques plantes du Jardin alpin de Gap-Charance.

OBJECTIFS

- Apprendre à réaliser un herbier ;
- Approfondir sa connaissance du monde végétal ;
- Utiliser divers supports (dessin, collage, ...).

DEROULEMENT

L'animation s'articule autour de 3 ateliers et les élèves tournent en petits groupes sur chaque atelier, de manière à aborder tous les aspects autour des herbiers.

Activité 1 : Quels sont les outils des botanistes ?

A partir de planche d'herbier de la collection du CBNA et à la manière d'enquêteur.ices, trouver quelles informations sont indiquées par les scientifiques sur des planches d'herbier.

Apprendre ce qu'est une flore, une clé de détermination.

Activité 2 : Un peu de vocabulaire...

Appréhender le vocabulaire descriptif des plantes : forme des feuilles, nervation, éléments de la fleur...

Puis appliquer ces nouvelles connaissances à travers un jeu de correspondance entre le dessin d'une espèce et sa description botanique.

Activité 3 : Réalisation d'un herbier

Laisser libre cours à l'esprit créatif des élèves pour réaliser les planches d'herbier de leur choix ou bien créer un ensemble cohérent et un herbier de la classe : herbier scientifique, herbier créatif...

Récapitulatif

	HERBIERS
Lieu	Ecole
Durée	1h30 à 2h
Niveau	Primaire, collège, lycée
Effectif	30 personnes maximum
Qualités développées lors de l'atelier	Découverte du monde végétal, sens de l'observation
Matériel	Fourni par l'école : du scotch, des supports papiers pour les herbiers Fourni par les élèves : des crayons, des stylos, des feuilles, rameaux ou fleurs récoltés et préalablement séchés Fourni par le CBNA : des planches d'herbier exemple, des flores botaniques
Période	Fin printemps / automne



A LA DECOUVERTE DE LA GRAINE

Dans le monde végétal, impossible de s'enfuir en courant en cas de danger ou de courir les champs à la recherche de partenaire. Les plantes à graines ont donc mis au point des stratagèmes inventifs et variés qui leur permettent de se reproduire et diversifier leur patrimoine génétique. Voyage dans le monde discret des graines : Quelle est la forme d'une graine ? En quoi cette forme est-elle liée avec le moyen de dissémination ? Que contient une graine ? Toutes ces questions trouveront leur réponse dans cet atelier où les graines se mettent à nu !

OBJECTIFS

- Apprendre à observer ;
- Travailler en équipe ;
- Découvrir les graines sous tous les angles.

DEROULEMENT

L'animation s'articule autour de 6 ateliers, et les participantes tournent en petits groupes sur chaque atelier, de manière à aborder tous les aspects autour des graines. Chaque participante dispose d'une fiche à remplir et s'aide pour cela de matériel pédagogique fourni pendant l'atelier.

Activité 1 : L'évolution de la graine

Compléter le cycle de la plante à la graine et trouver où se forme la graine.

Activité 2 : La graine dans le fruit

Grâce à leur description, trouver quelle graine correspond à quelle plante. Comprendre les différents types de graines.

Activité 3 : La forme des graines

Observer à la loupe les différentes formes de graines et en déduire leur nom grâce à leur description.

Activité 4 : La dissémination

Observer les graines et comprendre le lien entre les caractéristiques d'une graine et son mode de dissémination.

Activité 5 : La germination

Observer et mesurer des jeunes pousses de haricots à différents stades et voir leur évolution. Repérer les racines, les tiges, les feuilles.

Activité 6 : Les milieux de germination

Identifier différents milieux, leurs caractéristiques et les plantes qui leur sont associées.

Récapitulatif

	A LA DECOUVERTE DE LA GRAINE
Lieu	Ecole
Durée	2h
Niveau	Primaire, collège
Effectif	30 personnes maximum
Qualités développées lors de l'atelier	Découverte du monde végétal, sens de l'observation et de la déduction, travail d'équipe
Matériel	Fourni par le domaine de Charance : kit pédagogique Fourni par le CBNA : loupes
Période	Toute l'année



ENIGMA BOTANICA : UN JEU D'ENQUETE COLLABORATIF

Ce jeu d'enquête collaboratif créé par Tela Botanica permet de plonger de façon ludique dans l'univers de la botanique. Au cours de l'aventure, différents thèmes scientifiques sont abordés : classification des grandes familles végétales, écologie des plantes, habitats ou encore ethnobotanique.

OBJECTIFS

- Approfondir sa connaissance du monde végétal (classification, écologie...);
- Découvrir différentes disciplines scientifiques en lien avec la flore ;
- Travailler, raisonner en équipe.

DEROULEMENT

Attention, ce jeu nécessite d'être réalisé en très petit effectif : une seule équipe de 3 à 6 joueur.euses.

Partie 1 : Explication du jeu – 15 minutes

Le.a maître.sse du jeu (animateur.ice) du CBN Alpin accueille les joueur.euses et les plonge dans l'ambiance de l'énigme.

Partie 2 : Jeu collaboratif – 60 minutes

L'histoire se déroule dans l'ancien cabinet du médecin-botaniste Antoine de Jussieu, qui vivait au 18ème siècle. Les joueur.euses sont les descendantes de ce scientifique. En un temps limité, les participant.es doivent coopérer pour repérer les indices cachés dans le décor et résoudre différentes énigmes qui les mèneront à une découverte majeure réalisée par Antoine de Jussieu...

Le.a maître.sse du jeu veille au bon déroulement de celui-ci et apporte si nécessaire des indices en cas de blocage de l'équipe.

Partie 3 : bilan – 15 minutes

Bilan collectif (discussion, conclusion) sur l'activité et son déroulement.

Récapitulatif

	ENIGMA BOTANICA : UN JEU D'ENQUETE COLLABORATIF
Lieu	Ecole
Durée	1h30
Niveau	Collège, lycée
Effectif	6 personnes maximum
Qualités développées lors de l'atelier	Découverte des sciences du végétal, sens de l'observation et de la déduction, élaboration et expression orale d'un raisonnement logique, travail en équipe, coopération, argumentation
Matériel	Fourni par l'école : une salle équipée d'une table, de chaises, d'un support d'affichage (pour la mise en place du décor) et d'une connexion internet. Fourni par le CBNA : l'ensemble des éléments du jeu
Période	Toute l'année



BOTANISTES A LA RESCOUSSE

Mettez-vous dans la peau de botanistes et partez à la recherche des plantes sauvages alpines : certaines seront faciles à trouver, d'autres seront beaucoup plus rares. Inventoriez-les et apprenez-en plus sur leur répartition et leur statut de protection ou leur vulnérabilité.

OBJECTIFS

- Sensibiliser à la diversité de notre flore sauvage ;
- Développer l'esprit d'équipe, la curiosité et l'apprentissage par le jeu ;
- En apprendre plus sur les milieux naturels et acquérir des notions sur les plantes telles que la rareté, la protection et la menace.

DEROULEMENT

Dans un lieu donné (l'école, le Jardin alpin de Gap-Charance), des cartes représentant des plantes sont cachées dans différentes zones. Chaque zone symbolise un milieu (forêt, milieux humides, milieux rocheux, milieux ouverts). Les plantes sont liées à un milieu (par exemple, on trouve la carte « petite massette » dans le milieu humide).

Par équipe, les participantes partent à la recherche des cartes. Chaque équipe est responsable d'un milieu. Elle comptabilise les plantes trouvées qui peuvent apparaître une ou plusieurs fois.

A la fin du temps imparti, les groupes se rassemblent et échangent sur les résultats qu'ils ont trouvés avec l'animateur.ice. Sont ainsi abordées des notions telles que les statuts de protection des plantes sauvages, les menaces qui pèsent sur la flore, l'abondance de telle ou telle espèce, les plantes retrouvées en fonction des milieux...

Récapitulatif

	BOTANISTES A LA RESCOUSSE
Lieu	Jardin Gap Charance ou extérieur ou école
Durée	1h
Niveau	Primaire, collège, lycée
Effectif	30 personnes maximum
Qualités développées lors de l'atelier	Jeu collectif, esprit d'équipe, chasse aux trésors, dépense physique, apprentissage, sensibilisation à la flore, sensibilisation aux missions du CBN Alpin, approche du métier de botaniste, jeu de rôle
Matériel	Matériel fourni par le CBNA : cartes du jeu, feutres
Période	Toute l'année



LE JEU DES NATURALISTES

Les naturalistes sont des spécialistes des sciences naturelles et du vivant. Ils réalisent trois grandes missions : Inventorier – Classifier – Analyser. Nous avons besoin de votre aide pour réussir ces missions. Dessinez des plantes de votre environnement et tentez de retrouver leur lien de parenté !

OBJECTIFS

- Découvrir le jardin alpin de Gap-Charance ou tout autre espace naturel de manière ludique ;
- Développer sa créativité et son sens de l'observation ;
- Appréhender le monde végétal par le dessin ;
- Découvrir des notions de classification des espèces, de milieux, d'évolution.

DEROULEMENT

L'activité a lieu en extérieur. Chaque apprenti.e naturaliste se munit d'un carnet et dispose de quelques minutes pour dessiner une ou deux plantes du jardin, celles de son choix. Il faut bien observer la plante pour prendre en considération la structure, le nombre de feuilles, leur forme, le nombre de pétales sur les fleurs...

Une fois le temps écoulé, tout le groupe se rassemble. Les dessins sont mis en commun et collectivement, on essaye de répartir les dessins en différents groupes, en fonction des ressemblances. C'est l'occasion d'aborder des notions telles que les familles, les genres, les espèces, les diagrammes floraux, les flores... Les apprenti.es naturalistes doivent aussi décrire dans quel milieu se trouvait leur plante : humide, rocheux, ouvert ou forestier...

Récapitulatif

	LE JEU DES NATURALISTES
Lieu	Jardin Gap Charance ou extérieur ou école
Durée	1h
Niveau	Primaire, collège, lycée
Effectif	30 personnes maximum
Qualités développées lors de l'atelier	Créativité, observation, patience, déduction, sensibilisation à la flore alpine
Matériel	Fourni par les participants : un carnet (ou une feuille blanche et un support rigide), un crayon à papier, une gomme, des crayons de couleur
Période	Printemps / automne



PLANTES MESSICOLES ET BOMBES DE GRAINES

Qu'est-ce qu'une plante messicole ? Qu'est-ce qu'une graine ? Comment les semer ? Cet atelier permettra d'apporter des connaissances sur les plantes messicoles ainsi que sur la germination, tout en initiant les élèves au semis.

OBJECTIFS

- Approfondir sa connaissance du monde végétal ;
- Semer des graines.

DEROULEMENT

L'animation se découpe en deux parties. La partie bombes de graines doit être réalisée à l'automne et n'est donc pas obligatoirement réalisée lors de cette animation.

Partie 1 : Sensibilisation aux plantes messicoles ainsi qu'aux graines.

Comprendre ce qu'est une plante messicole, et son importance pour les écosystèmes.

Compléter le cycle de la plante à la graine et trouver où se forme la graine.

Comparer différents types de graines par l'observation pour en déduire les différents modes de dissémination.

Compléter le schéma d'une graine pour comprendre de quoi elle est constituée et les fonctions associées : réserve, protection, patrimoine génétique...

Partie 2 : Bombes de graines

Préparation des bombes de graines puis semis sur une parcelle pré-délimitée. Les élèves pourront ensuite suivre la germination puis le développement des plantes.

Récapitulatif

	PLANTES MESSICOLES ET BOMBES DE GRAINES
Lieu	Ecole
Durée	1h30 à 2h
Niveau	Primaire, collège, lycée
Effectif	30 personnes maximum
Qualités développées lors de l'atelier	Découverte du monde végétal, sens de l'observation
Matériel	Fourni par l'école pour la partie Bombes de graines : une parcelle où semer, des boîtes à œufs (suffisamment pour ranger une bombe de graines par compartiment) Fourni par le CBNA : les supports des animations, les graines
Période	Toute l'année, mais la partie bombes de graines ne peut être réalisée qu'à l'automne.



VRAI / FAUX

Tous les conifères gardent-ils leurs aiguilles en hiver ? La pâquerette est-elle une fleur ? Autant de questions de la vie courante qui trouveront leur réponse dans ce jeu dynamique.

OBJECTIFS

- Approfondir sa connaissance du monde végétal ;
- Déconstruire certaines fausses idées sur le monde végétal ;
- Débattre en groupe.

DEROULEMENT

Les questions sont tirées au sort. Pour chacune, la réponse fait l'objet d'un débat mouvant permettant aux élèves de se positionner, d'argumenter, de changer d'avis. Quand le débat se clôt, la réponse juste est développée si besoin par l'animateur.ice.

Récapitulatif

	VRAI / FAUX
Lieu	Ecole
Durée	1h
Niveau	Primaire, collège, lycée
Effectif	30 personnes maximum
Qualités développées lors de l'atelier	Découverte du monde végétal, argumentation, expression orale, sens critique
Matériel	Fourni par le CBNA : support de jeu Vrai/Faux
Période	Toute l'année

RECAPITULATIF DES ANIMATIONS

	Lieu	Durée	Niveau	Effectif	Période
Floralpina	En salle	1h à 2h	Primaire Collège Lycée	De 4 à 30	Toute l'année
Herbiers	En classe	1h30 à 2h	Primaire Collège Lycée	30	Fin printemps / automne
A la découverte de la graine	En classe	2h	Primaire Collège	30	Toute l'année
Enigma botanica	En salle	1h30	Collège Lycée	6 maximum	Toute l'année
Le jeu des naturalistes	Jardin Gap Charance Extérieur	1h	Primaire Collège Lycée	30	Printemps / Automne
Botanistes à la rescousse	Jardin Gap Charance Extérieur	1h	Primaire Collège Lycée	30	Toute l'année
Plantes messicoles et bombes de graines	En classe / Extérieur pour la partie Bombes de graines	1h30 à 2h	Primaire Collège Lycée	30	Toute l'année (mais bombes de graines uniquement à l'automne)
Vrai / Faux	En classe	1h	Primaire Collège Lycée	30	Toute l'année



**CONSERVATOIRE
BOTANIQUE NATIONAL
ALPIN**

CONTACTS

Sophie Vialatte-Bissuel
Chargée de communication
06 33 92 49 36 – s.vialatte@cbn-alpin.fr

Claire Bouchot
Volontaire en Service Civique
06 32 91 03 68 – c.bouchot@cbn-alpin.fr



UNION EUROPÉENNE
Fonds Européen de
Développement Régional



EN PARTENARIAT AVEC LA RÉGION AUVERGNE-RHÔNE-ALPES