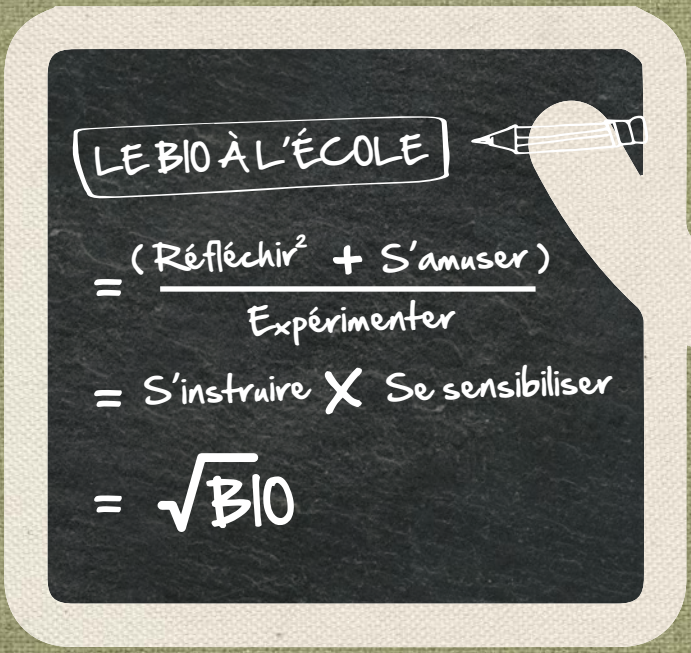
A PRO BIO
Cultivons notre avenir

LE CATALOGUE DES ANIMATIONS

Parler du BIO à l'école, c'est possible !



NIVEAU MATERNELLE / ÉLÉMENTAIRE

QU'EST CE QU' A PRO BIO ?

A PRO BIO est une association Loi 1901 créée en 1994 dont le but est de promouvoir et développer la filière biologique dans les Hauts-de-France à travers des actions diverses et variées .

Les activités d'A PRO BIO se déclinent autour de 3 axes :

- *Informer, aider à la décision et valoriser les acteurs de la filière biologique régionale*
- *Relocaliser et dynamiser les filières biologiques régionales*
- *Introduire 20% de bio en restauration collective (assurer un levier de développement pour la filière biologique régionale)*

Concernant la promotion de l'agriculture biologique et pour faire le lien avec les projets d'introduction de produits bio en restauration scolaire, A PRO BIO propose des **interventions ludiques et pédagogiques dans les structures scolaires**. Ces interventions permettent d'aborder par petites touches tout ou partie des thèmes gravitant autour de l'agriculture biologique : **environnement, santé, types d'agriculture, élevage, alimentation, biodiversité, qualité de l'eau, saisons ...**

Puisque le message et les notions apportées diffèrent selon l'âge des participants, A PRO BIO propose différentes activités de la maternelle au lycée (également en centre aéré).

En tant que professeur, encadrant, responsable pédagogique...
que vous soyez déjà sensibilisé à l'agriculture biologique ou que vous débutiez sur le sujet, découvrez les différentes animations proposées pour le niveau maternelle/élémentaire.

« SI VOUS AVEZ UNE IDÉE PRÉCISE D'OUTIL,
A PRO BIO PEUT LE CRÉER AVEC VOUS. »

LES TYPES D'INTERVENTIONS PROPOSÉS






ANIMATIONS	THÉMES	DURÉES*	EFFECTIFS*	
Cocotte bio	Tous	30min à 1h	Classe	Maternelle et élémentaire
Arbre des saisons	Agriculture Saisonnalité Alimentation	30min à 1h	Classe	Maternelle et élémentaire
Bio Parcours	Santé Agriculture Alimentation	45min à 1h	Multiple de 4 (16-20-24)	Maternelle et élémentaire
Biozzle	Agriculture	45min à 1h	Classe	Maternelle et élémentaire
Bio contrôleur	Tous	10min à 20 min	Classe	Maternelle et élémentaire
Bio Dessinée	Tous	45min à 1h15	Classe	Uniquement élémentaire
Les 8 merveilles de la bio	Tous	1h30	Classe	Uniquement élémentaire
Expo Bio	Tous	1 jour à 1 semaine	illimité	Uniquement élémentaire
Master Smoothie	Alimentation Santé	1h à 1h30	3 à 5 groupes de 5 enfants maximum	Uniquement élémentaire
Défi Logo	Etiquetage	15min à 30min	Classe	Uniquement élémentaire

* Variable selon vos attentes

Pour toutes les interventions, 2 animateurs accompagnent l'enseignant ou l'encadrant et les enfant

COCOTTE BIO

Les participants créent une cocotte en papier et y inscrivent les questions/réponses suggérées par l'animateur.

Les points forts de cette animation

- Le support est facilement adaptable à l'âge et au niveau de connaissances des enfants
- Les enfants créent eux-mêmes leur objet, ce qui facilite la mémorisation
- Ils peuvent conserver leur création pour rejouer chez eux
- Tous les enfants sont impliqués car l'activité est personnelle

Classe

30min à 1h

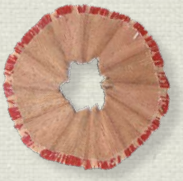


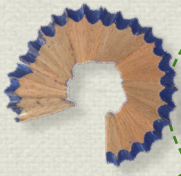
Description de l'activité

L'animateur distribue à chaque enfant un patron vierge de cocotte.

L'animateur invite les enfants à réfléchir aux questions qu'ils peuvent inscrire dans leur cocotte. Cette étape est l'occasion de discuter avec eux de l'agriculture biologique ou de la thématique plus précise choisie par l'intervenant.

Le jeux se poursuit entre les enfants sous la coordination de l'animateur pour qu'ils puissent mémoriser aussi les questions et réponses de leurs camarades.





« QUELLE JOIE DE DÉFIER PAPA ET MAMAN CE SOIR À LA MAISON ! »

ARBRE DES SAISONS

Les enfants placent les fruits et légumes sur le support proposé dans la bonne saison.

Les points forts de cette animation

- ☑ **Le support est ludique**
  (un arbre en 3 dimensions avec des faces peintes aux couleurs des saisons)
- ☑ **Il permet une discussion entre enfants**
- ☑ **Il permet d'aborder la diversité des fruits et légumes notamment en bio**
- ☑ **Le niveau de difficulté est adaptable : choix de saison puis du type de culture** *(dans sol, sur le sol, à hauteur de tige, dans un arbre)* **et repérer les productions régionales**

Classe

30min à 1h



Description de l'activité

Un enfant se lève, il choisit un fruit ou un légume, il le nomme et le place sur l'arbre.

L'animateur amène les autres enfants à juger si le fruit/légume est bien placé ou non. L'animateur engage alors une discussion avec eux: où et comment il pousse, comment il est récolté, comment il se mange, ... Est-ce qu'ils en mangent souvent ? Est-ce qu'ils aiment ? ...

Lorsque tous les fruits et légumes sont placés, l'animateur engage une discussion plus globale (importance des cycles naturels des plantes, diversité des espèces fruitières et légumières, intérêts nutritionnels, productions existantes en région ...).

« RESPECTER LES RYTHMES SAISONNIERS, C'EST IMPORTANT POUR L'ENVIRONNEMENT ET LA SANTÉ »

BIO PARCOURS

Les participants ont un parcours semé d'embuches (pesticides, OGM, ...) et ne doivent récolter que les bons produits (fourrage, compost, ...) pour convertir leur champ en bio.

Les points forts de cette animation

- **Les enfants peuvent apprendre en se défoulant** *(activité un peu sportive)*
- **L'apport de connaissance est simple et concret** *(autorisé ou non)*
- **L'animation travaille l'esprit d'équipe et la confiance entre camarades**

Multiple de 4
(16–20–24)

45min à 1h



« IL FAUT FAIRE VITE, BIBI L'ABEILLE EST EN DANGER ! LE POLLEN QU'ELLE BUTINE LA REND MALADE. SAUVONS-LA EN AIDANT LES AGRICULTEURS À SE CONVERTIR AU BIO. »

Description de l'activité

L'animateur constitue 2 équipes composées de binômes : le premier a les yeux bandés, le deuxième le guide. Ils échangeront leurs rôles au second passage.

Un binôme de chaque équipe se lance sur le parcours. Il doit ramasser les produits et les ramener. Une fois parvenu au panier, il enlève son bandeau et choisit de le mettre dans le panier « bio » ou « non bio ».

Il passe ensuite le relais au binôme suivant et ce jusqu'à ce que le terrain soit vide.

L'équipe qui a le plus de produits bien placés gagne. Lors du comptage des points, chaque élément ramassé fait l'objet d'une explication par l'animateur.

Ce jeu a une variante basé sur la santé : avec des paniers « bon pour la santé » ou « produit trop gras/sucré/salé »

OGM

BIO DESSINÉE

Les enfants laissent parler leur imagination sur la bio en inventant une bande dessinée.

Les points forts de cette animation

- ☑ **Il existe plusieurs manières de procéder** *(en fonction des âges et des envies)*
- ☑ **L'animation développe l'expression artistique individuelle et collective**

Classe

45min à 1h15



« LA SIMPLICITÉ, LE FANTASTIQUE, L'HUMOUR ET L'IRONIE SONT LES BIENVENUS ! »



Description de l'activité

A partir du début d'une histoire sur l'agriculture bio, l'animateur invite les enfants à imaginer la suite en 3 à 5 vignettes de bande dessinée.

L'animateur se place en soutien pour donner des idées.

L'animateur récupère ensuite les «bio-dessinées» pour les mettre en commun et les mettre en page pour former une BD finale. Elle pourrait être diffusée dans l'établissement et sur la Newsletter d'A PRO BIO.



Les participants peuvent se mettre en groupe pour faire une bande dessinée en divisant les vignettes ou les tâches (dessin, coloriage, dialogue)

LES 8 MERVEILLES DE LA BIO

Les 8 merveilles est un jeu de plateau conçu pour découvrir tous les aspects de l'agriculture et de ses impacts à travers 8 mondes (du champ à l'assiette).

Les points forts de cette animation

- **Le jeu permet d'aborder le bio dans sa globalité**
  (production mais aussi transformation/fabrication, consommation)
- **L'animation permet aussi de se questionner sur l'origine des aliments et le chemin qu'ils parcourent pour arriver jusqu'à nos assiettes**

Classe

1h30



« TU VEUX CONNAÎTRE LE PROCESSUS ET LES ÉTAPES DE FABRICATION D'UN PRODUIT BIO ? ALORS LANCE LE DÉ ET REJOINS L'AVENTURE ! »

Description de l'activité

L'objectif est de traverser chaque monde en relevant les défis proposés afin d'obtenir les ingrédients nécessaires à l'élaboration du goûter.

L'animateur compose 2 à 3 équipes équivalentes.

Chacunes leur tour, les équipes lancent le dé et avancent leur pion. En arrivant sur la case, l'équipe doit relever un défi :
- Si l'équipe réussit le défi, elle retourne au plateau de jeu, et rejoue
- Si le défi est un échec, l'équipe doit répondre à 1 question vrai/faux, puis reprend le cours du jeu après explications.

A chaque fin de monde, l'équipe reçoit un ingrédient ou un ustensile. La première équipe qui arrive au bout du chemin avec tous les ingrédients remporte le jeu.



EXPO BIO

Les enfants sont invités à construire un argumentaire créatif autour de la bio. Cette activité peut être déclinée en une multitude de formes différentes (affiches explicatives, dessins, sculptures, ateliers sensoriels, musiques, jeux ...)

Les points forts de cette animation

- Le jeu permet d'éveiller la curiosité et travailler la créativité artistique individuelle et collective des enfants
- L'animation permet aussi de sensibiliser un grand nombre d'enfants si l'Expo'bio d'une classe est affichée dans le hall d'entrée de l'école, au restaurant scolaire ou lors d'une fête d'école
- Le jeu est adapté aux connaissances des enfants

illimité

1 jour à 1 semaine

Description de l'activité

Les enfants ont un thème plus ou moins vaste à travailler (l'agriculture biologique, l'eau, la santé, le bien-être animal, les saisons, les légumes...).

L'animateur est présent en soutien sur les connaissances autour de la thématique bio et pour donner des idées de création.



« QUEL PLAISIR DE VOIR LE FRUIT DE SON TRAVAIL EXPOSÉ AUX YEUX DE SES CAMARADES ! »

Si possible, prévoir de nombreuses animations autour de l'exposition pour donner plus d'importance à l'évènement

MASTER SMOOTHIE

Les participants inventent des recettes de smoothies à faire goûter à tous.

Les points forts de cette animation

- ☑ **Le jeu permet de sensibiliser par la démonstration** *(dégustation)*
- ☑ **L'animateur permet de présenter une façon différente de manger des fruits**
- ☑ **Le jeu est adapté aux connaissances des enfants**

3 à 5 groupes de 3–5 max

1h à 1h30



« IMAGINE LA RECETTE QUI TE FERA DEVENIR LE CHEF DU SMOOTHIE ! »

Description de l'activité

L'animateur présente les fruits et légumes biologiques proposés ainsi que leurs bienfaits.

Regroupés en équipes, les enfants décident, après concertation, de la composition de leur smoothie respectif. Les équipes viennent une à une chercher leurs ingrédients, les coupent en petits morceaux et mixent avec l'aide d'un animateur.

L'animateur distribue aux enfants un stylo et une grille d'évaluation et on leur sert le premier smoothie (en conservant l'anonymat des créateurs). Une fois dégusté et noté, on enchaîne avec les smoothies suivants.

Pour finir, l'animateur récupère les grilles, classe les smoothies et donne les résultats des votes. Enfin, l'animateur distribue une fausse «Une» de journal à chaque enfant avec l'équipe gagnante et leur recette.

A la place des smoothies, il est aussi possible de créer des jus grâce à une centrifugeuse ou un extracteur de jus

DÉFI LOGO

A quoi correspondent les logos ?
Sauras-tu les différencier et retrouver celui de l'Agriculture Biologique ?

Les points forts de cette animation

- ☑ **Le jeu permet de différencier les différents logos et leurs significations**
- ☑ **L'animation permet de travailler la mémoire visuelle**

Classe

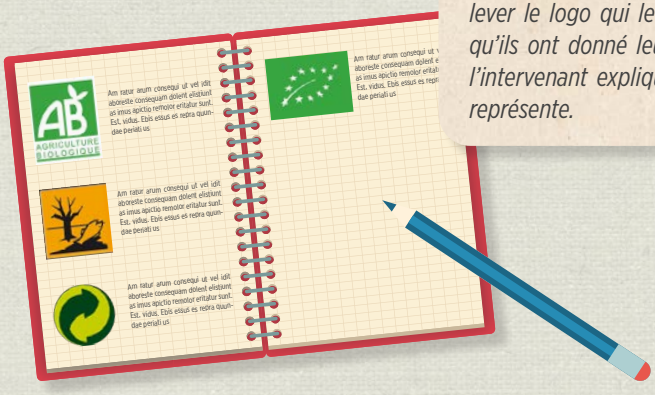
15min à 30min

Description de l'activité

L'animateur distribue des logos à chacun des participants.

L'animateur présente une définition.

Pour répondre, les participants doivent lever le logo qui leur semble convenir. Une fois qu'ils ont donné leur réponse, si elle est bonne l'intervenant explique le logo, ainsi que ce qu'il représente.



« TU DEVRAS FAIRE PREUVE DE PERSPICACITÉ ET DE RÉFLEXION POUR ASSOCIER LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE LE LOGO À SA BONNE DÉFINITION »

CETTE DÉMARCHE PEUT SE FAIRE DANS LE SENS INVERSE (les participants détiennent les définitions et l'animateur les logos).

BIOZZLE

Les enfants doivent assembler le puzzle puis repérer les différentes caractéristiques de la ferme en agriculture biologique.

Les points forts de cette animation

- ☑ **Le support et l'apport de connaissances sont ludiques et visuels**
- ☑ **Le jeu permet d'apprendre les caractéristiques d'une ferme biologique**
- ☑ **L'animation développe le sens de l'observation**

Classe

45min à 1h



« RECONSTITUE LE PUZZLE ET DÉCOUVRE LES ATOUTS D'UNE FERME EN AGRICULTURE BIOLOGIQUE ! »

Description de l'activité

Les enfants vont un à un déposer une pièce du biozzle là où ils pensent qu'elle doit être. Les erreurs seront corrigées par les enfants eux même.

Une fois le biozzle terminé, les enfants doivent situer correctement le lieu ou l'activité écrite sur 20 étiquettes (par exemple « grange, compost, animaux ayant accès au plein air », ...).

L'animateur corrige et explique chaque vignette. Il détaille alors les activités et caractéristiques de la ferme bio ainsi que les enjeux qui en découlent en termes d'environnement, de santé, d'économie...

BIO CONTRÔLEUR

Les enfants doivent bien répondre aux questions sur les caractéristiques du bio sinon ils devront passer devant le contrôleur du bio au risque de se faire attraper.

Les points forts de cette animation

- ☑ **Apprendre les grandes idées de la bio en s'amusant**
- ☑ **Mêler activité physique et apprentissage de notions sur l'agriculture biologique**
- ☑ **Le niveau de difficulté est adaptable : choix des questions selon l'âge des enfants**
- ☑ **Jeu rapide**

Classe

10min à 20min



« TU DEVRAS FAIRE PREUVE D'AGILITÉ ET DE RÉFLEXION AFIN D'AVANCER DANS LE MONDE DE LA BIO ! »



VACHE

POULE

ABEILLE

Description de l'activité

Le jeu se joue en 8 tours représentant 8 mondes (abeille, vache, poule, blé, verger, transformation, emballage, commercialisation).

Les enfants sont placés en ligne le long d'un côté de l'espace de jeu. Un contrôleur de la bio (animateur ou enfant) se place au milieu de l'espace pour poser les questions.

Le contrôleur de la bio pose une question vrai/faux en rapport avec le monde du tour. Chaque joueur choisit de se mettre à gauche (vrai) ou à droite (faux) en fonction de la réponse qu'il pense être juste.

Cas 1: Le joueur a bien répondu et peut passer au tour suivant sans se faire toucher par l'épervier.
Cas 2: Le joueur a mal répondu, il doit alors passer sans se faire attraper par l'épervier. S'il se fait attraper, alors il rejoint l'épervier et l'aide à attraper les autres joueurs.

Le nombre de tours et les mondes choisis sont adaptables selon les sujets que l'animateur souhaite traiter.

EXEMPLE DE PROGRAMME COMPLET

Les animations de ce fascicule sont adaptables à vos attentes et peuvent se combiner dans un objectif de continuité pédagogique autour de la thématique. Nous vous proposons :

SÉANCE INTRODUCTIVE	Quizz Vidéo
SÉANCE DE SENSIBILISATION PAR LE JEU	Arbre des saisons Bio parcours Défi logo Biozzle Bio contrôleur
SÉANCE CRÉATIVITÉ	Cocotte bio Master smoothie Bio dessinée Expo bio
SÉANCE RÉSUMÉE	Les 8 merveilles de la bio

LA PLUPART DE CES ANIMATIONS MOBILISE 2 ANIMATEURS D'A PRO BIO.
LA PRÉSENCE D'UN ENCADRANT OU ENSEIGNANT EST TOUTEFOIS REQUISE POUR DES RAISONS DE SÉCURITÉ ET DE MAINTIEN DE L'ATTENTION PENDANT L'ANIMATION.

Les animations sont réalisées sur devis. Le coût des animations varie selon la durée et le matériel nécessaire. Le coût est calculé par l'application d'un coût horaire de 50€ TTC cumulé aux frais supportés par l'animateur d'A PRO BIO (achat de denrées et frais de déplacements).

Si vous souhaitez plus d'informations sur les animations proposées, vous pouvez contacter les animateurs d'A PRO BIO :

- par téléphone au 03 20 31 57 97

ou envoyer le bulletin ci-dessous pour être recontacté :

- par mail à animation.aprobio@gmail.com
- par fax au 03 20 12 09 91

FORMULAIRE DE CONTACT

Nom de la structure : .....
Adresse de la structure : .....
Nom du contact privilégié : .....
Fonction du contact privilégié : .....
Mail : ..... **Téléphone :** .....

☐ **Je souhaite être recontacté par un animateur d'A PRO BIO**
☐ **Je souhaite recevoir un devis pour l'animation :**

Commentaires :

.....

.....

.....

A PRO BIO

Cultivons notre avenir

4 rue Dormagen
59350 SAINT-ANDRÉ-LEZ-LILLE
Tél : 03 20 31 57 97
Fax : 03 20 12 09 91
contact@aprobio.fr
www.aprobio.fr

aprobionord *A PRO BIO HdF* *association-a-pro-bio* *A PRO BIO Association*