





SOMMAIRE

Visite libre	p. 8
Notre offre pédagogique	p. 12
Les mallettes pédagogiques	p. 13
Les ateliers	p. 15
Pour aller plus loin	p. 2
Infos pratiques	p. 2



BIENVENUE

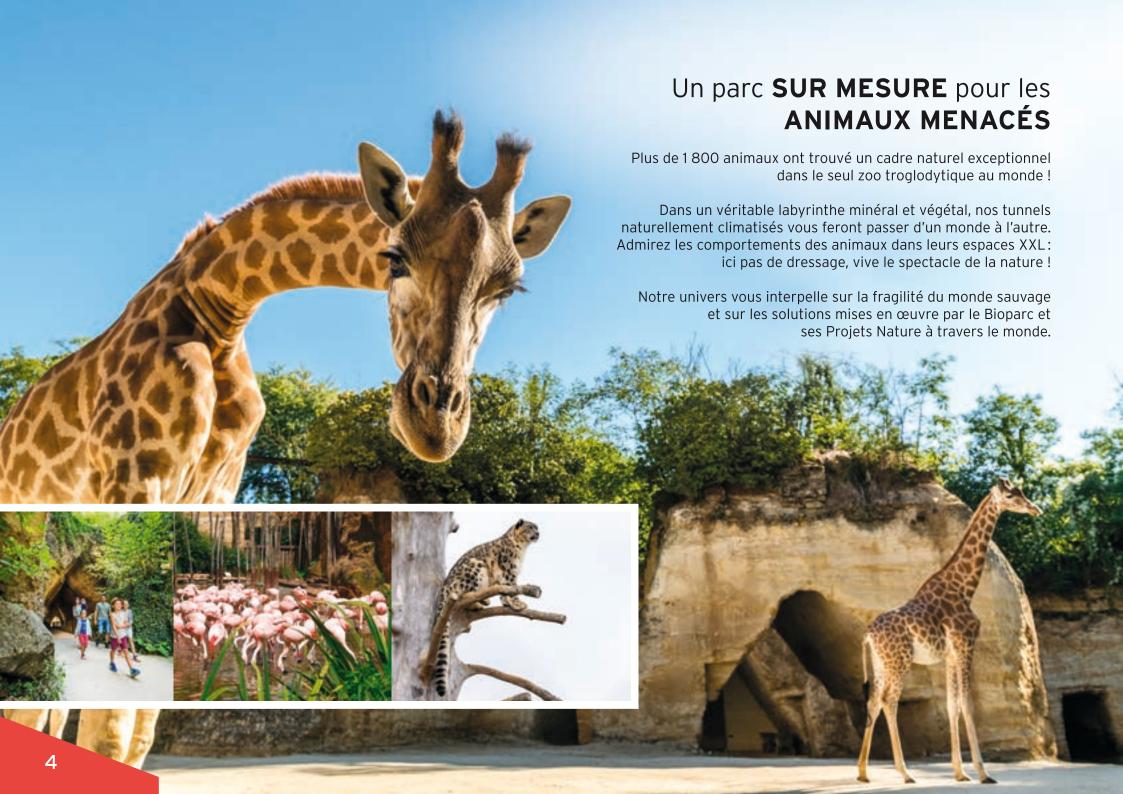
Nous mettons tout en œuvre pour que votre visite au Bioparc enrichisse les enseignements que vous apportez à vos élèves. Tous nos contenus pédagogiques ont été validés par l'Inspection Académique du Maine-et-Loire : elle recommande le Bioparc dans sa liste départementale des centres d'accueil à la journée.

Dès votre réservation, vous aurez accès à un espace web réservé aux enseignants, dans lequel vous trouverez le plan du parc, des fiches pédagogiques, les visuels de nos totems-animaux, les fiches techniques de nos mallettes pédagogiques et le quiz de nos Rendez-Vous quotidiens.

Sachez enfin que notre responsable pédagogique se tient à votre disposition : par téléphone ou lors d'une pré-visite gratuite, il est à vos côtés pour vous familiariser avec le potentiel pédagogique du site, et définir votre projet.

Notre équipe pédagogique vous dit à bientôt!





LE CRATÈRE DES CARNIVORES

Après la volière africaine peuplée d'oiseaux multicolores, explorez un paysage spectaculaire abritant la faune emblématique d'Afrique! Lions, guépards, suricates, et porcs-épics évoluent dans un vaste territoire rocheux fait de dômes et de crevasses.







Un territoire minéral escarpé accueille la faune qui hante les cimes inhospitalières de l'Himalaya. Le bouquetin markhor herbivore, la panthère des neiges carnivore, et les vautours charognards vous attendent : osez emprunter le tunnel menant à l'amphithéâtre creusé dans la roche, et assistez au repas spectaculaire des charognards!





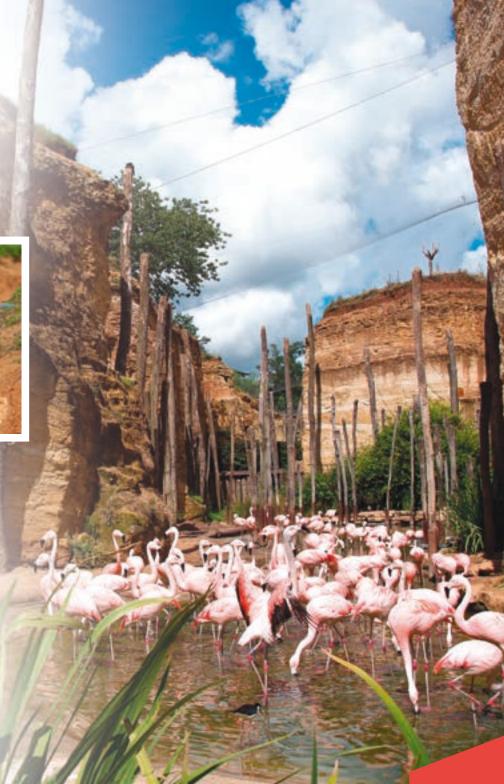
LA GRANDE **VOLIÈRE** SUD-AMÉRICAINE

Pénétrez au cœur de ce splendide espace d'un hectare et assistez au ballet aérien de plus de 600 oiseaux ! Territoire de vol pour 35 espèces, cette carrière fait écho aux falaises et côtes arides d'Amérique du Sud que côtoient manchots, aras, pélicans, ibis et autres flamants.





Rencontrez des animaux rares et emblématiques d'Asie! Dans un canyon peuplé de bambous, les léopards côtoient les pandas roux et les muntjacs. Sur leurs îles, les gibbons d'Indonésie et leur chant puissant accompagnent les tigres de Sumatra.





VISITE LIBRE

De 4h à la journée, la visite libre permet à chaque classe d'aller à son rythme, en effectuant la visite complète du Bioparc ou en se cantonnant à une zone précise. Au fil de votre visite, profitez de nos outils en libre accès.



LES RENDEZ-VOUS QUOTIDIENS



TOUS NIVEAUX



10 À 15 minutes par rendez-vous



Objectifs

Ces rendez-vous sont des moments privilégiés d'information et de sensibilisation sur le monde animal. Ils permettent aussi de comprendre le rôle des zoos et mettent en exergue les actions de protection de la nature du Bioparc.

Description

Pour nos Rendez-vous quotidiens pas de dressage, place au spectacle de la Nature!
Ces nourrissages commentés permettent aux enfants d'observer les comportements
des animaux et de bénéficier des commentaires de soigneurs passionnés.
Vous pouvez télécharger le « Quiz des Rendez-Vous » dans l'espace internet réservé
aux enseignants, pour évaluer les connaissances acquises par vos élèves.



ATTENTION Horaires des rendez-vous indiqués sur le Point Infos à l'entrée du parc, ou transmis sur simple demande.

LES TOTEMS ANIMAUX

LES EXPOSITIONS



TOUS NIVEAUX



DEVANT LE PARC DE CHAQUE ANIMAL



Objectifs

Ces panneaux d'identification donnent des informations simples et précises sur chaque espèce présente au Bioparc. Ces informations abordent la biologie, l'écologie et la conservation de l'espèce.

Description

Les totems animaux se situent sur l'ensemble du parcours de visite du Bioparc. Les informations sont tirées de sources scientifiques variées et pertinentes. L'information est concise et non exhaustive. Vous pouvez télécharger nos totems dans l'espace internet réservé aux enseignants, et utiliser ces supports pour permettre une recherche active d'informations par vos élèves.

Sommaire du totem animal

Vous trouverez des informations concernant :

■ Nom commun

■ Reproduction

■ Répartition

Alimentation

Conservation

■ Longévité ■ Particularité

■ Classification Description

. • ■ Habitat





Objectifs

Nos expositions visent à vulgariser des informations essentielles telles que l'histoire et les rôles du Bioparc, ou l'écologie de certaines espèces.

Description

Conçues par nos soins, elles prennent des formes variées : panneaux didactiques, outils pédagogiques à manipuler, véritable piste de course avec radar pour comparer

Les textes sont réduits au strict nécessaire, et la part belle est donnée aux

LES TABLES A EMPREINTES



TOUS NIVEAUX



6 TABLES à empreintes disposées dans le Bioparc



Représentant les empreintes des animaux, les tables permettent une découverte originale de la diversité.

Description

Le Bioparc présente 6 tables à empreintes :

- Oiseaux
- Reptiles
- Ours
- Primates
- Félins
- Ongulés

Ces tables peuvent être utilisées en accès libre (observation et toucher), ou par modelage dans le cadre de l'atelier « Sur les Traces des animaux ».

LES SCULPTURES ANIMALIERES



TOUS NIVEAUX



ENVIRON 20 SCULPTURES dispersées dans le Bioparc



Objectifs

Découvrir la diversité du vivant par le toucher.

Description

Réalisées au Bioparc dans des troncs de séquoia par des artistes nigériens et balinais, les enfants peuvent librement toucher ou monter dessus. Vous pouvez aussi leur bander les yeux pour une découverte sensorielle!



LEP'TIT JOURNAL

LE JOURNAL





Objectifs

999000

.

•

-• . •

Distribué à votre arrivée, le P'tit Journal informe les enfants de manière ludique sur les animaux, le rôle et les actions de protection du Bioparc.

Description

Le P'tit Journal embarque l'enfant dans un reportage à travers le Bioparc.

Une enquête riche d'enseignements pour vos P'tits Reporters... Le P'tit Journal leur permet de devenir des Super-Héros de la Nature grâce à des jeux portant sur une espèce différente chaque année.





Le Journal est un outil d'aide à la visite et une source d'informations sur le Bioparc et ses actualités. Il permet une visibilité sur la philosophie, les actions et la manière de travailler du zoo.

Description

Le Journal distribué aux visiteurs comporte les rubriques suivantes : la vie du Bioparc, des nouvelles de nos Projets Nature, un calendrier des Temps forts, des infos pratiques et le plan détaillé du Bioparc.

NOTRE OFFRE PEDAGOGIQUE

DÉSIGNATION	DESCRIPTION	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3	COLLÈGE	LYCÉE	PAGE
NOS MALLETTES PEDAGOGIQU	JES						
LA PÊCHE AUX ESPÈCES	Découvrez la classification animale en jouant.		•	•			13
LE P'TIT DESSINATEUR NATURALISTE	Le dessin nature dans la Grande Volière.		•	•			14
À CHACUN SON BEC	Reconnaître des becs les yeux bandés.		•	•			14
NOS ATELIERS							
POUR EN FINIR AVEC MES PEURS	Toute la vérité sur les animaux mal-aimés.						15
LE RACONTE-TAPIS	Animaux et plaisir de lire.						16
DÉCOUVERTE DES 5 SENS	Comment les animaux les utilisent-ils ?						16
SUR LES TRACES DES ANIMAUX	Mettez la main à la pâte						17
AU FIL DE LA CHAÎNE ALIMENTAIRE	Un équilibre fragile à protéger.			•			17
LE PETIT MONDE DU BIOPARC	Les métiers du zoo.			•			18
LA SANTÉ DES ANIMAUX	Naissances et soins à 1 800 animaux, quel travail !						18
TOUS CONSOMM'ACTEURS!	Moi aussi je peux agir						19
LE JEU DES PROJETS NATURE	Une aventure ludique en Amérique du Sud.						19
LE DÉVELOPPEMENT DURABLE	Un jeu de rôle pour découvrir une action du Bioparc.					•	20
POUR ALLER PLUS LOIN							
LE VOYAGE AUTOUR DU MONDE DE LUCIE	Votre projet à l'année !						21
LES SÉJOURS AU BIOPARC	Une classe-découverte en immersion.		•	•			21



LES MALLETTES PEDAGOGIQUES

Nos mallettes pédagogiques vous permettent d'aborder des notions d'écologie grâce à une activité ludique en autonomie. Entièrement pensées et réalisées par nos soins, nous vous expliquerons comment les utiliser le jour de votre visite.



LA PECHE AUX ESPECES





Objectifs en lien avec les programmes scolaires

Découverte du monde vivant :

- Observation et comparaison des êtres vivants.
- Classification des êtres vivants.

Description

Découvrir la classification animale en jouant, c'est possible! Une pêche à la ligne permet aux enfants de tester leur habileté et de découvrir des animaux de la forêt malgache.

Dans une racine de litchi géante, les enfants trouvent ensuite une porte : elle cache un panneau qui va leur permettre de classer par famille les animaux pêchés.

LEP'TIT DESSINATEUR NATURALISTE



CYCLES 2 ET 3

Maximum 30 élèves à la fois



50 À 60 minutes



Objectifs en lien avec les programmes scolaires La culture humaniste :

■ S'exprimer par le dessin, la peinture.

La culture scientifique et technologique :

- Présentation de la biodiversité : rechercher des différences entre espèces
- Présentation de l'unité du vivant : rechercher des points communs entre espèces vivantes.
- Présentation de la classification du vivant : interprétation de ressemblances et différences en termes de parenté.

Description

•

.

•

•

La grande volière sud-américaine, d'une surface de 1 hectare et avec ses centaines d'oiseaux, est le lieu idéal pour découvrir l'ornithologie. Munis de jumelles et de matériel de dessin, les enfants apprennent à identifier des espèces, et s'initient aux techniques de l'aquarelle.

A CHACUN SON BEC



CYCLES 2 ET 3

Maximum 15 élèves à la fois



45 minutes



Objectifs en lien avec les programmes scolaires

Découvrir le monde du vivant :

Observation et comparaison des êtres vivants.

Sensibilisation et éducation à l'environnement :

Adaptations des êtres vivants aux milieux.

■ Découverte des organes des sens correspondant aux perceptions étudiées. Découverte du monde qui nous entoure :

-

Après avoir observé attentivement les oiseaux de la volière sud-américaine, les

enfants doivent reconnaître des becs avec les yeux bandés... S'ils y parviennent ils accèdent à un drôle de coffre-fort cachant de précieuses

informations!

• . •



LES ATELIERS

Spécialement conçus pour le public scolaire et adaptés à l'âge des enfants, ces ateliers sont animés par un soigneur-animateur. Ils permettent de se concentrer sur une thématique en lien avec les programmes scolaires, par des approches variées.

Un échange enrichissant avec notre équipe pour mieux appréhender les missions du Bioparc.



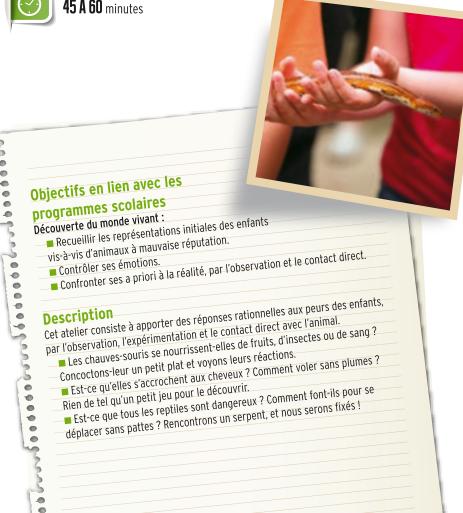
POUR EN FINIR AVEC MES PEURS



CYCLE 1 Maximum de 15 élèves A partir de la Petite Section



45 À 60 minutes



LE RACONTE-TAPIS



CYCLE 1

Maximum de 30 élèves (une classe)

Pour une meilleure narration, deux sous-groupes seront constitués et passeront successivement.



•

• •

•

45 À 60 minutes



Objectifs en lien avec les programmes scolaires

Apprendre à parler et à construire son langage :

- Interpréter la signification d'un mot inconnu en fonction du contexte, apprendre de nouveaux mots
- Ecoute et langage oral : écoute de textes (sorties au théâtre, marionnettes...)
- Initiation à l'écrit : livre lu par un adulte

Description

Du Raconte-Tapis au plaisir de lire...:

Une ambiance feutrée est créée dans le lieu de la « racontée », et les enfants s'installent sur un sol confortable, dans une lumière tamisée. Inspiré par le livre « La grenouille à grande bouche », l'artiste plasticien a créé ce Raconte-Tapis en mettant en scène tous les éléments importants de l'histoire. Un décor en tissu, riche en couleurs et textures, et des personnages qui apparaissent comme par magie.

Le livre est très présent tout au long de la démarche. Compagnon expressif, le Raconte-Tapis stimule l'enfant dans son rapport à l'écrit et au récit. Son écoute est plus attentive et intéressée, et son envie s'éveille de lire à haute voix, d'imaginer et de partager.

DECOUVERTE DES 5 SENS



CYCLE 1

Maximum de 30 élèves (une classe) A partir de la Petite Section



45 À 60 minutes



Objectifs en lien avec les programmes scolaires

Découverte du monde qui nous entoure :

- Description et comparaison des perceptions élémentaires.
- Découverte des organes des sens correspondant aux perceptions étudiées.
- Découverte du monde du vivant :
- Découverte des milieux, sensibilisation aux animaux et aux problèmes de l'environnement.

Découverte du monde du vivant :

- Abord des notions de croissance, locomotion, régime alimentaire et communication.
- Découverte des milieux, sensibilisation aux animaux et aux problèmes de l'environnement.

Description

•

Les enfants se mettent à la place des animaux par des petits jeux :

- Le goût : reconnaître les yeux bandés des aliments de l'ours à lunettes.
- L'odorat : saurons-nous, comme la loutre géante, identifier des odeurs du milieu aquatique?
- Le toucher : jeu de reconnaissance tactile d'éléments venant d'animaux (plumes, laine d'alpaga, mue de serpent, écailles de tortues, de poissons...)
- La vue : découvrir quelques mimiques faciales des singes-araignées.
- L'ouïe : écouter des chants d'oiseaux, de singes, des rugissements...

SUR LES TRACES DES ANIMAUX



CYCLES 1 ET 2

Maximum de 30 élèves (une classe)



 $45\,\grave{A}\,60\,\textrm{minutes}$



Objectifs en lien avec les programmes scolaires

Observation, description et découverte sensorielle.

Découverte du monde du vivant :

Abord des notions de croissance, de locomotion et de diversité du vivant.

Description

-

•

•

Chaque enfant dispose d'une boule d'argile et d'une tablette en bois pour réaliser l'empreinte de l'animal de son choix. Deux des 6 tables à empreintes du Bioparc seront exploitées, et différentes notions pourront être abordées : la croissance, la locomotion, l'alimentation et la diversité du vivant. Pour les groupes de plus de 15 enfants, deux équipes seront constituées pour la prise d'empreinte : une avec le soigneur-animateur, l'autre avec l'enseignant. Chaque équipe travaillera sur une table différente.

Tables à empreintes :

- Oiseaux : adaptation de la locomotion à l'alimentation et l'habitat
- Reptiles: la locomotion des reptiles, tous ne rampent pas!
- Ours : la croissance : de l'ourson à la taille adulte
- Primates : adaptation de la locomotion à l'habitat
- Félins : diversité du vivant (différentes espèces)
- Ongulés : diversité du vivant (différentes espèces de tailles différentes)

NB: savoir modeler une empreinte.

AU FIL DE LA CHAINE ALIMENTAIRE



CYCLES 2 ET 3

Maximum de 30 élèves (une classe)



45 À 60 minutes



Objectifs en lien avec les programmes scolaires

Découverte du monde du vivant :

- Connaissance des différents régimes alimentaires des animaux.
- Création d'une chaîne alimentaire avec le rôle et la place des êtres vivants dans les réseaux trophiques.

Education à l'environnement :

■ Sensibilisation à l'environnement, la fragilité des équilibres et à la conservation des espèces.

Description

Le but de ce jeu itinérant est de reconstituer une pyramide alimentaire avec des animaux de la forêt tropicale asiatique : renard volant, léopard, gibbon, tigre.

Chaque enfant reçoit une carte représentant un de ces animaux. L'atelier nous mène auprès des espèces concernées, et le jeu consiste à décrire leurs spécificités anatomiques, et à positionner chaque animal à sa place dans la pyramide alimentaire. Les différents régimes alimentaires sont détaillés : herbivores, carnivores et omnivores. L'animateur met en évidence l'interdépendance des animaux et l'importance de leur milieu.

LE PETIT MONDE DU BIOPARC

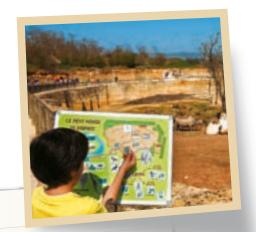


CYCLES 2, 3 ET COLLÈGE

Maximum de 30 élèves (une classe)



45 À 60 minutes



Objectifs en lien avec les programmes scolaires

Sensibilisation et éducation à l'environnement :

- Approche écologique de l'environnement proche, rôle et place des êtres
- Sensibilisation à la protection des espèces.

Etre éco-citoyen:

•

■ Découverte du rôle de chacun pour le bien-être des animaux.

Découvrir les technologies de l'information :

- Savoir poser des questions précises et cohérentes à propos d'une situation
- Compléter une maquette à partir d'observation ou d'un schéma.

Face aux atèles, aux vautours, puis aux lions, les enfants repèrent et décryptent la présence d'aménagements conçus pour le bien-être des animaux. Leurs observations leur permettent de compléter une maquette aimantée. Ils découvrent ainsi les différents métiers du zoo et leurs rôles respectifs.

LA SANTE DES ANIMAUX



CYCLES 2, 3 ET COLLÈGE

Maximum de 30 élèves (une classe)



45 À 60 minutes



Objectifs en lien avec les programmes scolaires

Découverte des grandes fonctions du vivant :

■ Naissance, croissance, reproduction...

Etre éco-citoyen:

- Découvrir le métier de vétérinaire et de soigneur.
- Sensibiliser les enfants à la notion de soins dans un zoo.

Découvrir les technologies de l'information et de la communication dans les sciences expérimentales :

■ Découvrir des instruments d'observation.

Description

Lors de cet atelier en salle, les enfants découvrent comment les animaux sont élevés et suivis dans un zoo, grâce à des outils utilisés au guotidien par le vétérinaire et les soigneurs (couveuse, mireuse, lecteur de puces électroniques, seringue hypodermique...).

•

TOUS CONSOMM'ACTEURS!



CYCLE 3 ET COLLÈGE

Maximum de 30 élèves (une classe)



999

•

•

45 À 60 minutes



Objectifs en lien avec les programmes scolaires

- Développement durable et écocitoyenneté: ■ Percevoir la nécessité de faire des choix responsables de consommation.
 - Adopter des comportements qui tiennent compte des équilibres naturels.

La légende du colibri nous conduit face aux gibbons...que pouvons-nous faire de concret en faveur de cette espèce victime de la déforestation ?

Des ateliers pratiques questionnent les enfants sur leur rôle de consomm'acteurs : ils comprennent l'impact de la culture de l'huile de palme sur les forêts tropicales, et apprennent à déceler sa présence dans des produits de consommation courante.

Sensibilisation garantie en fin d'atelier!

LE JEU DES PROJETS NATURE



CYCLE 3 ET COLLÈGE

Maximum de 30 élèves (une classe)



45 À 60 minutes



Objectifs en lien avec les programmes scolaires Sensibilisation et éducation à l'environnement :

■ Aborder la notion de développement durable par des cas concrets.

Instruction civique et morale :

■ Coopérer avec les autres élèves.

Description

Le directeur du Bioparc s'apprête à partir en Amérique du Sud pour vérifier le bon fonctionnement de 4 Projets Nature, en faveur du manchot de Humboldt, de l'ara de Lafresnaye, de l'ours à lunettes et de la Loutre géante.

Il a malheureusement perdu sa valise quelque part dans le zoo. Les enfants accepteront-ils de nous aider à la retrouver ?

Un jeu coopératif très motivant et une occasion originale de découvrir ces Projets

LE DEVELOPPEMENT DURABLE



COLLÈGE ET LYCÉE

Maximum de 30 élèves (une classe)



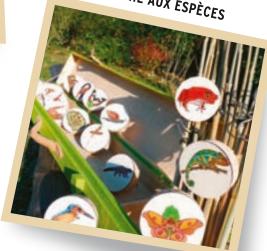
45 À 60 minutes



MÉDIATION INTERACTIVE



MALLETTE PÊCHE AUX ESPÈCES



Objectifs en lien avec les programmes scolaires Sensibilisation et éducation à l'environnement :

■ Aborder la notion de développement durable par un cas concret : le Projet

Etre éco-citoyen:

0

. •

■ Mettre l'élève en situation d'acteur dans une problématique de cohabitation

Description

Les élèves sont mis face à une situation concrète, dans laquelle homme et girafe du Niger ont du mal à cohabiter. Ils sont interpellés sur la situation critique de cette espèce, et doivent imaginer des solutions prenant en compte les exigences sociales et économiques de la population locale.

Cet atelier sera conclu par la projection d'un mini-film de 8 minutes sur les Projets Nature menés par le Bioparc.





POUR ALLER PLUS LOIN

LE VOYAGE AUTOUR DU MONDE DE LUCIE



CYCLE 1 ET CP

Maximum de 30 élèves (une classe)



PROJET construit sur l'année scolaire, comprenant un nombre illimité de visites libres.



999000

PLUS D'INFOS : veuillez contacter le responsable pédagogique au 02 41 59 28 84



LES SEJOURS AU BIOPARC



CYCLES 2, 3 ET COLLÈGE



DE 2 À 5 JOURS



Objectifs en lien avec les programmes scolaires

Découvrir différents milieux :

■ Découvrir des continents pour les ouvrir à la diversité du monde.

Découvrir le monde vivant :

- Regrouper des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles...), de leur régime alimentaire.
- Aborder la protection du vivant par un exemple d'action concrète en faveur d'une espèce menacée.

Description

La classe entretient une correspondance avec une maman vautour nommée Lucie. Celle-ci effectue un périple autour du monde, prétexte à des échanges sur les animaux, leurs caractéristiques physiques, leurs régimes alimentaires et leur préservation. La classe peut venir au Bioparc autant de fois qu'elle le souhaite durant la période d'ouverture (en général 3 ou 4 fois) : de nombreuses notions d'écologie peuvent être abordées durant cette année élaborée avec nos conseils et grâce à nos outils pédagogiques.

■ Vous souhaitez organiser vous-même votre séjour en immersion dans le monde animal, et faire découvrir à vos élèves les enjeux de

Nous pouvons vous aider à le construire grâce à toute l'offre pédagogique présentée dans ce dossier.

■ Vous préférez un projet clé en main ?

Nous vous avons concocté des séjours en collaboration avec nos partenaires, qui prennent en charge toute l'organisation pratique (hébergement, repas, transports, visites, choix des animations au Bioparc...).

Retrouvez nos partenaires sur la page «Scolaires» de notre site web.



INFOS PRATIQUES

- Calendrier d'ouverture sur www.bioparc-zoo.fr
- Durée de la visite : de 4 heures à la journée
- Parking bus face au Bioparc pour déposer votre groupe
- Dépôt des sacs possible à l'abri pour les groupes dont le bus ne reste pas sur place
- Animations par nos soigneurs pour des moments privilégiés avec les animaux
- Ascenseur pour les personnes à mobilité réduite et pour les poussettes
- Restaurant Le Camp des Girafes et snacks
- Vaste aire de pique-nique ombragée face au zoo
- Boutique d'objets du monde

CONTACTS

Service réservation

Patricia Poirier Tél: 02 41 59 28 84 infos@bioparc-zoo.fr

BIOPARC

103 rue de Cholet Doué-la-Fontaine 49700 DOUÉ-EN-ANJOU www.bioparc-zoo.fr

REJOIGNEZ-NOUS SUR



























VENIR AU PARC

Autoroutes

- Depuis l'A11, direction Tours A85
- A85 sortie n°3 Saumur direction Doué-la-Fontaine
- A87 sortie n°26 Saumur direction Doué-la-Fontaine

Situation

Saumur: 20 km Angers: 40 km Cholet: 50 km ■ Poitiers: 95 km Tours: 95 km Nantes: 110 km Niort: 110 km



LE BIOPARC EST JUMELÉ AVEC LE 200 DES SABLES (85)





CONTACT

Patricia POIRIER

Tél: 02 41 59 28 84 infos@bioparc-zoo.fr



