



ANIMATIONS LOISIRS

sciences et environnement





NOS VALEURS



ArboréSciences est une Association d'Éducation à l'Environnement et aux Sciences en Région Centre-Val de Loire. Les actions développées s'adressent à tous les publics et ont pour but de susciter un intérêt pour toutes les questions qui relèvent de notre quotidien. Elles visent à ce que le public pratique de manière naturelle une démarche d'interrogation et d'investigation, pour donner du sens à ce qui est observable autour de nous et qui constitue notre environnement.

“J’entends et j’oublie,
je vois et je me souviens,
je fais et je comprends.”

Confucius

Environnement naturel, urbain, technique, technologique, l'être humain fait partie des écosystèmes. C'est en s'y connectant, en comprenant les interactions en jeu, qu'il pourra apprécier la place et le rôle qu'il souhaite y occuper.

Ainsi, l'association ArboréSciences s'est donné pour objet, de permettre à un large public d'acquérir des clés de compréhension de son environnement, pour devenir acteur-riche conscient-e de ses choix citoyens. Sans être des spécialistes des domaines abordés, les intervenant-es ont les compétences indispensables à la vulgarisation, à la simplification et à la transmission de savoirs.

Dans cette perspective, les animateur-ices emploient différentes approches pédagogiques, essentielles pour s'adapter à l'individu (sa personnalité, ses sensibilités d'apprentissage, ses connaissances initiales, ses ressentis, son expérience) et aux notions abordées.

Du matériel simple ou de récupération est utilisé pour permettre au public de refaire facilement les expériences à la maison, mais également de recycler/réutiliser des déchets, faire des économies, et relier la pratique des sciences au quotidien tout en la rendant accessible.

Lors de ces animations, le public pourra ainsi observer, expérimenter, faire des découvertes sensorielles, construire, apprendre et désapprendre...

Dans ce catalogue, les animations proposées sont à destination des structures accueillant du public sur des temps de loisirs (accueils de loisirs, accueils jeunes, centres sociaux, centres culturels, bibliothèques) et sur des temps festifs & conviviaux (stands lors d'événements grand public, animations pour comités d'entreprises...). L'association intervient aussi sur le temps scolaire, alors n'hésitez pas à consulter notre catalogue dédié.



LES OBJECTIFS COMMUNS



- observer, se questionner, expérimenter
- acquérir des clés de compréhension de son environnement, qu'il soit naturel, urbain ou technologique
- développer et/ou entretenir sa curiosité et son esprit critique
- sensibiliser à la complexité de l'environnement et aux bienfaits de sa protection
- appréhender des notions scientifiques et faire le lien avec son quotidien
- adopter une démarche active de résolution de problèmes
- donner son point de vue et prendre en compte celui des autres
- développer son habileté manuelle par des réalisations techniques et/ou artistiques
- apprendre en s'amusant

SOMMAIRE

8

AIR

- engins volants • 6 à 15 ans
- au gré du vent • 6 à 10 ans

9

ALIMENTATION

- épices et cie • 4 à 15 ans
- précieuses légumineuses • 8 à 15 ans

10

ART ET NATURE

- land'art • 4 à 15 ans
- musique verte • 4 à 15 ans
- aquarelle végétale • 4 à 15 ans

12

BIODIVERSITÉ

- forêt • 4 à 15 ans
- eau, milieu de vie • 8 à 15 ans
- microbes • 8 à 15 ans

14

CHIMIE

- la chimie à la maison • 6 à 15 ans

15

EAU

- eurêka, ça flotte ! • 8 à 15 ans
- bateaux à réaction • 6 à 10 ans

16

ÉNERGIE

- dérèglement climatique
- rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme ! • 8 à 15 ans
- de l'électricité dans l'air • 8 à 15 ans

18

ÉQUILIBRE, FORCE ET MOUVEMENT

- questions d'équilibre... • 4 à 10 ans
- ponts • 8 à 15 ans
- fusées à eau • 6 à 10 ans

20

INSECTES ET C^{IE}

- insectes et petites bêtes • 4 à 15 ans
- incroyables insectes • 8 à 15 ans

22

LUMIÈRE

- lever l'ombre sur la lumière • 8 à 15 ans
- sténopé - photos anciennes • 8 à 15 ans
- expériences photographiques • 8 à 15 ans

24

MATIÈRE

- recup'art, les déchets avant et après • 6 à 15 ans

25

MULTITHÉMATIQUES

- cap défis ! • 6 à 15 ans

26

PLANTES ET JARDIN

- le jardin écologique • 4 à 15 ans
- les semis • 4 à 10 ans

27

POLICE SCIENTIFIQUE

- la mort de Barbara • 11 à 15 ans
- la disparition de Svetlana • 8 à 10 ans

28

LE SON

- faites du son ! • 4 à 15 ans
- exposi'son • 11 à 15 ans

29

SENSIBILISATION/FORMATION DES ANIMATEURS

POUR CHAQUE DESCRIPTIF D'ANIMATION, VOUS TROUVEREZ LES ICÔNES SUIVANTES :



cette animation dure une demi-journée



cette animation est aussi proposée sur une journée complète



tranches d'âge des enfants auxquels l'animation est destinée :

de 4 à 6 ans

de 6 à 8 ans

de 8 à 10 ans

de 11 à 15 ans



atelier tout public de 2h (familles, CE, groupes d'adultes constitués)



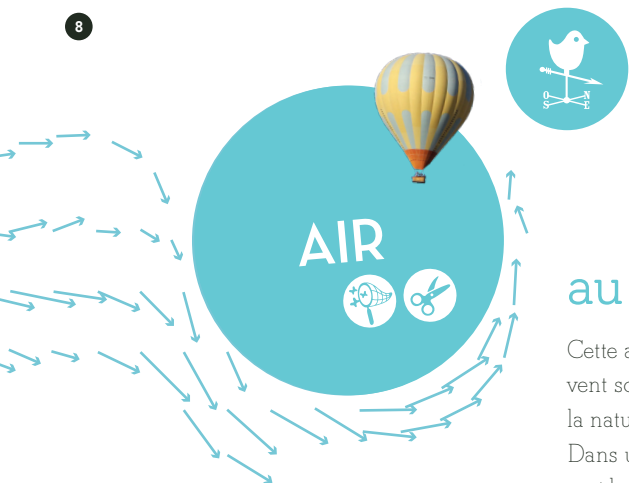
événement grand public 2 animateur-rices proposent au public de passage des activités ludiques et interactives



cette animation exige des conditions particulières (espace naturel proche, point d'eau à proximité...)

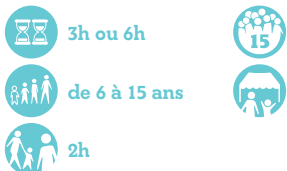


tous les ateliers sont conçus pour un maximum de 15 participants



engins volants

Cette animation propose d'expérimenter pour comprendre comment les engins volants utilisent l'air pour progresser dans le ciel. Au programme : expériences sur la résistance de l'air et la portance, fabrication de parachutes, cerfs-volants, avions en papier et décollage d'une mini-montgolfière, selon le format d'intervention choisi. ●



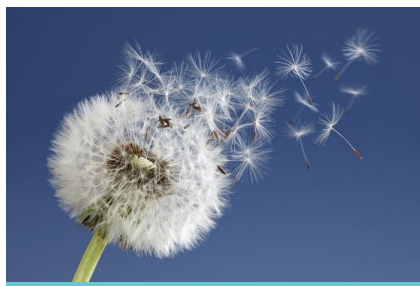
au gré du vent

Cette animation est l'occasion d'aborder le vent sous un double aspect : son rôle dans la nature et son utilisation humaine.

Dans un premier temps, les enfants étudieront le rôle et les effets du vent sur le paysage, les végétaux et les animaux. Ils écouteront ses manifestations sur place ou sur bande son et s'essaieront à la reproduction du bruit du vent avec divers objets et instruments (hélice, tube...).

Dans un deuxième temps, ils expérimenteront pour comprendre comment le vent peut être une source d'énergie et se familiariseront avec les instruments de mesure en les fabriquant (girouette, anémomètre).

Enfin, ils réaliseront un jardin d'Éole en créant de nombreux moulins. ●



ALIMENTATION



précieuses légumineuses...

Pourquoi les légumineuses sont-elles importantes dans l'alimentation ? Saurez-vous les reconnaître parmi d'autres graines ?

Cet atelier propose aux participant·e·s de découvrir la variété et l'importance nutritive des légumes secs. Au programme : reconnaissance de graines, distinction entre légumineuse, céréale et légume, découverte des grandes familles de nutriments, fabrication de bijoux insolites, confection et dégustation de gâteaux aux haricots rouges et autres houmous de petits pois... ●

épices et c^{ie}

D'une richesse incroyable, la nature nous offre une diversité surprenante de saveurs et d'odeurs... Cette animation vous propose de mettre un peu de biodiversité dans votre assiette ! Au programme : découverte sensorielle et ludique d'une douzaine d'épices, de leurs vertus et de leur pays d'origine, dégustations, réalisation d'un épicier et recettes sucrées et salées à rapporter à la maison ! ●





Source d'inspiration depuis bien longtemps pour les artistes, la nature offre une grande diversité de matériaux. Ainsi, en multipliant les supports d'expression, il est possible de laisser libre court à son imagination et à sa fibre artistique.

Les animations de cette thématique peuvent être réalisées séparément, mais il est également possible de les combiner pour un projet sur plusieurs séances.

land art et mandala nature

Tendance de l'art contemporain, bien connue maintenant, le land art utilise le milieu naturel et ses matériaux pour créer des œuvres éphémères. Associé au mandala nature (voir photo), cette pratique est un bon moyen de se connecter avec son environnement proche et d'y créer du lien. Les participant·es réaliseront donc des œuvres collectives à l'extérieur et un mandala nature miniature. ●



3h



de 4 à 15 ans



2h



espace naturel à proximité souhaité (matériaux récoltés sur place)



instruments de musique verte

Kazoo, guiro, klaxon, carillon, tap-tap sont autant d'instruments de musique rudimentaires qu'il est possible de fabriquer à partir de matériaux naturels (et de récup' si souhaité). Les participant·es apprendront à reconnaître quelques éléments de la nature indispensables pour fabriquer eux-mêmes leur objet sonore et expérimenteront autour du son pour en comprendre le fonctionnement ! Le public pourra également s'essayer à l'identification de bruits de la nature et qui sait, arrivera peut-être à en reproduire certains... ●



3h



de 4 à 15 ans



2h



aquarelles végétales

Cette animation propose de jouer avec les couleurs de la nature et de limiter le gaspillage alimentaire dans nos cuisines, en utilisant les épluchures et restes de légumes à des fins artistiques, créatives et ludiques ! Feuilles fanées de chou rouge, d'épinard, épluchures de betteraves ou encore baies de sureau, le public réalisera une esquisse à partir des aquarelles végétales réalisées.

Il pourra également ajouter à sa création un cadre simple et naturel composé de rafia et de branches ! ●



3h



de 4 à 15 ans



2h



BIODIVERSITÉ



forêt

Plongé toute une journée dans la forêt, le public (re)découvrira cet écosystème remarquable en explorant la multitude de ses interactions. Observations, jeux sensoriels et expérimentations lui permettront d'aborder la forêt sous 4 angles : l'arbre, l'écosystème forêt, son rôle à l'échelle planétaire, son utilisation par différentes sociétés humaines et les imaginaires associés. ●



6h



de 4 à 15 ans



3h

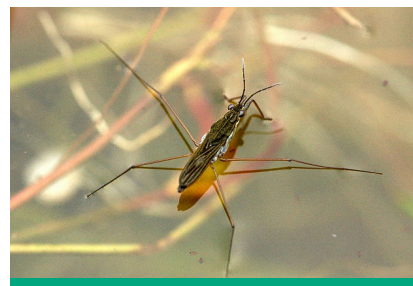


! présence d'un bois à proximité ou déplacement du groupe aux étangs de Narbonne



eau, milieu de vie

Cette animation propose de découvrir autrement la richesse du milieu aquatique, à travers l'observation de l'écosystème dans son ensemble : plantes de berges, plantes immergées, batraciens, insectes, larves et planctons (daphnies, diatomées et autres rotifères à découvrir à la loupe binoculaire). Toutes les récoltes et observations seront compilées sur un plan de coupe illustrant le milieu aquatique étudié. ●



3h ou 6h



de 8 à 15 ans



3h



2 animateurs avec roulement



sur 6h : présence d'une mare ou d'un cours d'eau à proximité

microbes

Vous ne les voyez pas, ils sont minuscules et pourtant ils sont partout et détiennent un grand pouvoir sur nous. Ce sont... les micro-organismes !

Cette animation propose de partir à leur découverte et de comprendre comment nous cohabitons. En entrant dans l'infiniment petit, les participant.e.s se familiariseront avec les virus, les bactéries ou encore les champignons microscopiques, et découvriront comment le corps humain les combat ou en dépend. ●



3h



de 8 à 15 ans



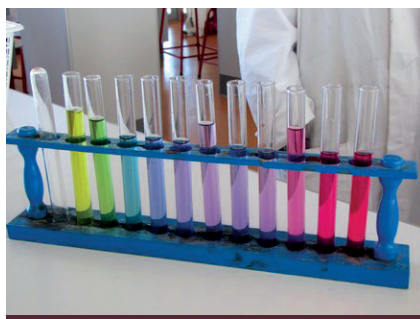
3h





chimie à la maison

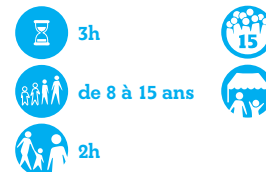
À travers des expériences ludiques et colorées, les apprenti·e·s chimistes redécouvrent les produits d'usage courant sous un angle scientifique. Ils se familiarisent avec la notion de pH, d'indicateur coloré, de densité des liquides et de réaction chimique. Ils réinvestissent leurs découvertes à travers plusieurs réalisations telles que les fusées chimiques ou les lampes laves. ●



eurêka, ça flotte !

Qu'est-ce qui flotte, qu'est-ce qui coule ? Pourquoi ? Comment un bateau en acier de plusieurs tonnes peut-il flotter ?

Cette animation propose de se familiariser avec la fameuse poussée d'Archimède. En faisant varier les paramètres en jeu dans le mécanisme de flottaison, les expérimentateur·rice·s intégreront les éléments essentiels pour réaliser toutes sortes de ludions, illustrant le fonctionnement des ballasts de sous-marins, des vessies natatoires de poissons ou encore des gilets stabilisateurs de plongée... ●

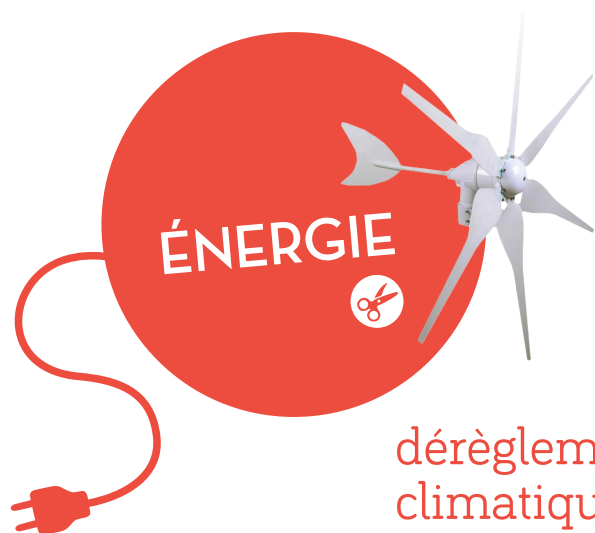


bateaux à réaction

Cette animation permet d'aborder différentes techniques pour faire avancer un bateau.

Les enfants expérimenteront pour comprendre plus spécifiquement le principe d'action/réaction, à savoir : comment la propulsion pousse des objets vers l'avant en éjectant de la masse vers l'arrière. Du bateau à aubes au jet-ski en passant par l'hydroglisseur, ils réaliseront des prototypes, les testeront et feront le lien avec l'évolution des techniques de propulsion maritime. ●





Les animations de cette thématique peuvent être réalisées séparément, mais il est également possible de les combiner pour un projet sur plusieurs séances.

dérèglement climatique

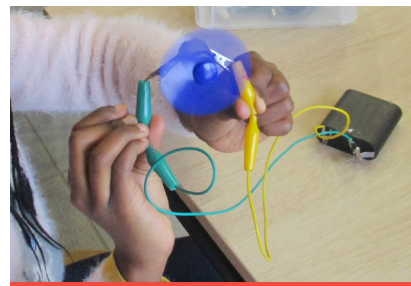
Qu'est-ce que l'atmosphère et de quoi est-elle composée ? Comment se forment les nuages ? Qu'est-ce que l'effet de serre naturel et additionnel ? Pourquoi parle-t-on de montée des eaux ? Qu'est-ce que le GIEC, une COP ?

Cette animation permettra au public de comprendre différents phénomènes se produisant sur notre planète à travers des modélisations, jeux et expériences. Ainsi, il sera à même de comprendre pourquoi parle-t-on de dérèglement climatique. ●



«rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme»

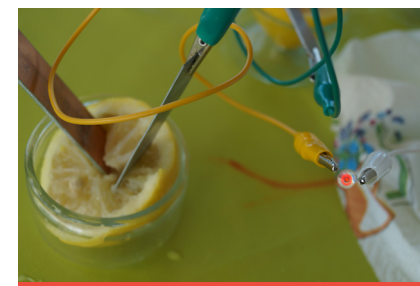
À travers des jeux et expériences variées, les participant.e.s se familiariseront avec l'énergie sous toutes ses formes. Ils utiliseront plusieurs sources d'énergie (soleil, vent, eau en mouvement, force musculaire, réaction chimique) pour faire fonctionner différents mécanismes ou créer de l'électricité. Ils comprendront la différence entre sources d'énergies renouvelables et non-renouvelables avec le « jeu des énergies » et découvriront différentes techniques permettant de les exploiter (panneaux solaires, éoliennes, hydroliennes, centrales thermiques...). ●



de l'électricité dans l'air...

Qu'est-ce que l'électricité statique et dynamique ? Comment la produire ? La transformer ? Qu'est-ce qu'un court-circuit ? Un makey-makey ?

À travers des jeux, des expériences et des réalisations de circuits électriques, le public pourra tester, chercher et mettre en application ses découvertes en construisant un jeu électrique à rapporter chez soi. ●



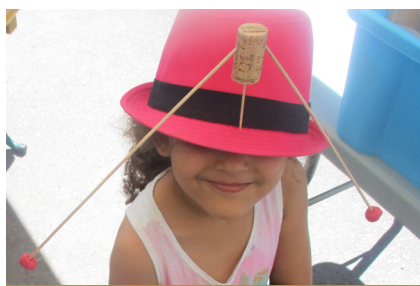
ÉQUILIBRE, FORCES ET MOUVEMENT



questions d'équilibre...

À travers des expériences et des constructions, les enfants se familiariseront avec la notion d'équilibre.

Ils expérimenteront et détermineront ses conditions : répartition du poids au sein d'un objet, position du centre de gravité. Enfin, ils réaliseront des objets techniques insolites mettant en exergue le principe d'équilibre (culbutos, équilibristes). ●



3h



de 6 à 10 ans



15

ponts

Passerelle, pont de singe, pont en arc, à voûtes, autoportant, suspendu, à haubans...

Les différents types de ponts n'auront plus de secrets pour les participant.e.s ! Ils apprendront à identifier la nature d'un pont, à utiliser le vocabulaire adéquat, à assembler diverses maquettes, mais aussi à comprendre les forces entrant en jeu dans ces constructions, des plus anciennes au plus modernes. ●



3h



de 8 à 15 ans



2h



15



de 6 à 10 ans

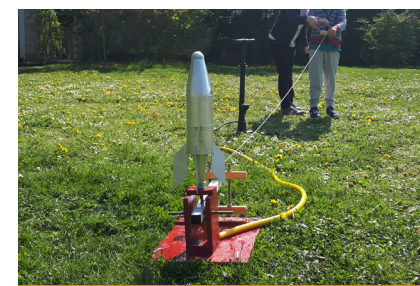


2h

fusée à eau

La propulsion d'une fusée à eau est basée sur le principe bien connu de l'action réaction. C'est par ce même principe que les fusées telles qu'Ariane sont propulsées, sauf qu'à la place d'une masse d'eau, ces engins éjectent une masse de gaz enflammés.

Les enfants expérimenteront pour comprendre le principe d'action réaction, construiront puis feront décoller leur propre fusée à eau ! ●



3h



de 6 à 10 ans



2h



15



cours ou parc
laissant un espace
dégagé d'au
moins 300 m²



INSECTES ET C^{IE}



insectes et petites bêtes

85% des espèces animales seraient des insectes et 40% d'entre eux sont actuellement menacés d'extinction. Or leur rôle est essentiel pour la biodiversité, la pollinisation des plantes, la fertilisation des sols, la lutte contre les ravageurs (...) et pour notre émerveillement ! Il est grand temps de découvrir la richesse et l'originalité de ce monde grouillant de vie, qui mérite d'être apprécié à sa juste valeur. Muni de boîtes loupes et de clés de détermination, le public sera amené à observer minutieusement son environnement. Au programme : récolte, découverte de critères de classification, morphologie, croquis, réalisation de maquettes à partir de matériaux naturels ou de récupération. Ce sera aussi l'occasion de toucher, ou se laisser toucher par une petite bête ! ●

incroyables insectes

Vision multifacette à 360°, respiration aquatique avec tuba et cloche de plongée, vol stationnaire, déplacement la tête à l'envers ou sur l'eau, les insectes n'ont pas fini de nous surprendre par leurs capacités extraordinaires !

Les participant.e.s seront invité.e.s à expérimenter autour des capacités incroyables des insectes et à faire le lien avec les inventions humaines qui leur ressemblent, et parfois, s'en inspirent. Morphologie, techniques de déplacement, vision et respiration sont autant de techniques des insectes, qui n'auront plus de secrets pour eux. ●



 3h ou 6h

 15

 de 4 à 15 ans

 2h

 3h ou 6h

 15

 de 8 à 15 ans

 2h

LUMIÈRE



Les animations de cette thématique peuvent être réalisées séparément, mais il est également possible de les combiner pour un projet sur plusieurs séances.

lever l'ombre sur la lumière

Partez à la découverte de la lumière, onde mystérieuse, à la fois si présente dans notre quotidien et si méconnue. Au programme : expériences, modélisations et constructions permettront aux participant.e.s de vivre des moments d'échanges et d'expérimentations, tout en s'appropriant des notions scientifiques incontournables : Pourquoi voit-on ? Comment se déplace la lumière ? Comment se crée un arc-en-ciel ? Pourquoi voit-on les couleurs ? Qu'est-ce qu'une illusion d'optique ? Comment fonctionne un œil ? Que se passe-t-il dans un appareil photo ? Autant de questions qui trouveront réponse tout au long de l'animation... ●



3h



de 8 à 15 ans



2h



! nécessité d'une salle que l'on peut facilement assombrir



sténopé, photos à l'ancienne

Cette animation propose au public de partir à la découverte de l'œil et de son fonctionnement à travers des expériences étonnantes. Il fera le parallèle entre l'œil, le «sténopé» et l'appareil photo. En remontant l'histoire de ce dernier, il réalisera et développera des photos «à l'ancienne» avec une simple boîte de conserve : le sténopé. ●



3h



de 8 à 15 ans



2h

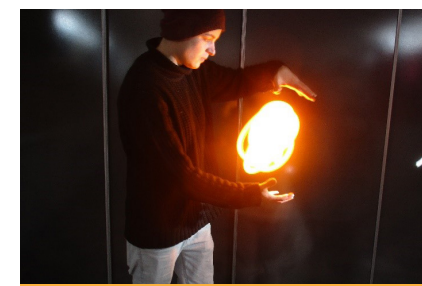


! présence obligatoire d'une pièce où l'on peut faire le noir total

expériences photographiques

Aux frontières de la science et de l'art, la photographie n'a cessé d'évoluer et progresser pour devenir aujourd'hui un vivier de création. Du selfie au light-painting, en passant par l'illusion d'optique : photographeur devient un art ludique. Mais les outils multimédias sont aussi un moyen d'aborder de nombreuses notions scientifiques (lumière, couleur, chimie).

En utilisant des techniques créatives, les jeunes pourront ainsi acquérir une autre vision de leur environnement où chaque élément (objet, personne, animal...) peut jouer un rôle et devenir une source de création. ●



3h ou 6h



de 8 à 15 ans



2h



! nécessité d'une salle que l'on peut facilement assombrir

MATIÈRES & DÉCHETS



recup'Art : les déchets avant et après

Chaque année un·e français·e jette en moyenne 500 kg d'ordures. Où vont-elles ? Que deviennent-elles ? De quoi sont-elles composées ?

Grâce à différents jeux et manipulations, les participant·es apprendront à identifier les matériaux qui composent les déchets, à en connaître l'origine et la nature (matières premières), à savoir les trier, mais surtout à connaître les raisons de ce tri. Ainsi, ils sauront ce que deviennent les déchets des fameuses « poubelles jaunes ». Enfin, ils pourront imaginer différentes astuces pour réduire leurs déchets, et notamment les transformer afin de réaliser divers objets, utiles au décoratif : décoration d'intérieur et/ou de Noël, objets sonores, porte-monnaie... ●



 3h ou 6h

 15

 de 6 à 15 ans



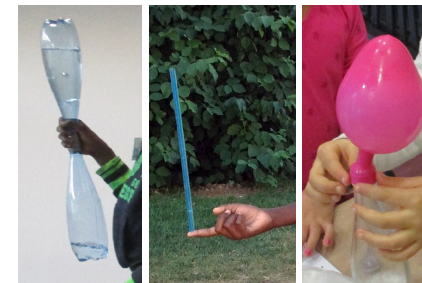
 2h

MULTI THÉMATIQUES



cap défis !

Les participant·es réalisent, par équipe, des défis avec du matériel simple ou de récupération sur différents thèmes (eau, air, électricité, chimie...). Expérimentation, imagination, connaissances et esprit pratique et critique permettent à chacun de résoudre tous les défis. Méthodes et astuces leur seront déléguées, afin de les aider à faire face à l'échec et comprendre qu'il ne s'agit finalement que d'une réussite différée ! ●



 3h

 15

 de 6 à 15 ans



 2h



PLANTES ET JARDIN



jardin écologique

Plantes compagnes, insectes auxiliaires, paillages, récupérateurs d'eau, purins, abris à insectes... Cette animation propose d'apporter des méthodes et techniques simples et concrètes de conception et d'entretien du jardin potager ou d'ornement, afin de lui donner une dimension écologique et respectueuse de l'environnement. Ainsi, après une observation du jardin/potager, l'intervenant.e proposera une animation sur mesure, où le public pourra apprendre à stimuler la croissance des plantes et les protéger contre les maladies cryptogamiques, à enrichir le sol, ou encore à attirer les insectes. ●



3h



15



de 4 à 15 ans



2h

les semis

Cette animation propose d'initier le public à la fabuleuse diversité des graines et aux différents modes de semis. Dans un premier temps, il se familiarisera avec la morphologie des végétaux et les différents cycles de vie des plantes. Dans un second temps, il découvrira la grande diversité des graines : l'occasion d'aborder les différents modes de dissémination et leur comestibilité. Enfin, les participant.e.s expérimenteront plusieurs techniques de semis : le godet, à la volée et en poquet. Le choix des graines semées sera fait en amont avec les organisateurs de l'animation. ●



3h



15



de 4 à 10 ans



2h

POLICE SCIENTIFIQUE



la mort mystérieuse de Barbara

Barbara, jolie blonde de 35 ans, est retrouvée morte dans le bureau de sa galerie d'art... Crime passionnel, accident domestique, crime crapuleux ou tout simplement surmenage, venez enquêter et découvrir toute la vérité ! Récolte de preuves et indices, expériences, déductions et manipulations seront proposées aux participant.e.s afin de lever le voile sur cette mort mystérieuse ! ●



12h



15



de 11 à 15 ans



adultes pdt 6h

la disparition de Svetlana

8h30 : Les policiers arrivent à l'observatoire et constatent les faits. Le bureau de Svetlana Korolev, chercheuse astronome, a visiblement été fouillé et quelque chose a peut-être été dérobé : il n'y a pas de trace d'effraction mais la fenêtre est ouverte. Plus inquiétant, Svetlana ne s'y trouve pas... ●



12h



15



de 8 à 10 ans

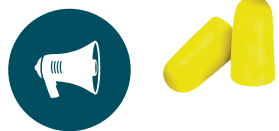


adultes pdt 6h



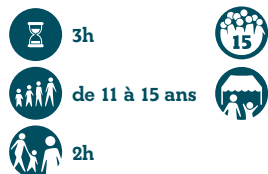
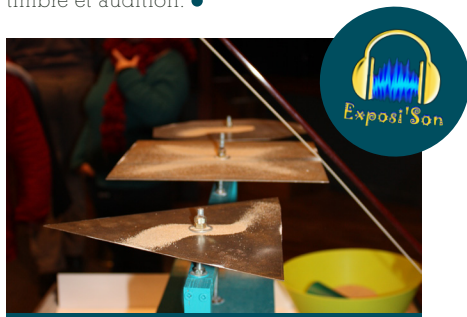
faites du son !

Cet atelier amène les participant.e.s à redécouvrir leur environnement sonore sous un angle scientifique et technique. En réalisant des expériences et des jeux, ils se familiariseront avec les notions de vibration, propagation, fréquence et intensité sonore, ainsi qu'avec les mécanismes de l'audition. Ils apprendront également à reconnaître différents sons (naturels, artificiels, divers instruments de musique) et réaliseront des objets sonores insolites à partir de matériaux naturels ou de récupération : klaxon, kazoo, sifflet... ●



exposi'son

L'exposition interactive sur le thème du son ! À travers des expériences, des jeux et des modélisations, le public redécouvre son paysage sonore, sous un angle scientifique. Comment faire sautiller des grains de sel ? Pourquoi le son traverse-t-il les murs ? Comment faire circuler du son dans nos os ? Les animaux entendent-ils des sons imperceptibles pour nous humains ? Pourquoi devenons-nous « dur de la feuille » ? Huit modules d'activités permettront aux visiteur.se.s de se familiariser avec différentes notions liées au son : nature physique, propagation et vitesse, fréquence, intensité, timbre et audition. ●



FORMATION ANIMATEURS

éduquer à l'environnement

Multiple, essentielle et d'actualité, l'Éducation à l'Environnement se pratique de bien des façons. Tantôt public, tantôt animateur-ric.e.s, les stagiaires seront amenés à découvrir différentes approches pédagogiques et à les mettre en œuvre auprès d'un public jeune. Les apports théoriques, transmis par le biais de méthodes d'apprentissage actives, regrouperont l'histoire de l'Éducation à l'Environnement et du Développement Durable, la présentation des réseaux de ces derniers et de ceux de la médiation scientifique, ainsi que la place des Orientations DD dans les pratiques actuelles. ●



animer les sciences

Les apports théoriques et surtout pratiques de cette formation permettront aux animateur-ric.e.s de concevoir des animations scientifiques de loisirs basées sur des méthodes actives, et d'inscrire les activités dans le projet de leur structure et le questionnement des jeunes. Cette formation s'adresse à tous les animateur-ric.e.s curieux, curieuses et humbles ! Avoir des connaissances scientifiques n'est pas un pré-requis, au contraire, oubliez s'il y a lieu les mauvaises expériences scolaires ou servez-vous en pour réapprendre autrement... ●



partenaires
financiers



VILLE DE
TOURS



agrément
administratifs



réseaux
et affiliations



TARIFS

Nos tarifs comprennent, en plus de l'animation en elle-même, le temps d'installation et de rangement, mais aussi le temps de conception et de préparation en amont, ainsi que le matériel (sauf frais exceptionnels).

- **ANIMATION**
15 participant·e·s maximum
180€ l'intervention min
(1/2 journée, dans la limite de 3h)
- **ÉVÉNEMENT TOUT PUBLIC / STAND**
330€ l'intervention min
(1/2 journée, dans la limite de 3h)
- **FORMATION**
15 participant·e·s
2100€ (35h - 140€/stagiaire)

Les frais kilométriques sont à prévoir en plus, à hauteur de 0.50€ du kilomètre.



CONTACT



ASSOCIATION ARBORÉSCIENCES

3 allée de Lombardie

37000 Tours

02 34 53 35 82

arboresciences37@gmail.com

<http://arboresciences37.wix.com/arboresciences>

twitter - @ArboreSciences

siret - 358 800 053 00026



Association ArboréSciences
3 allée de Lombardie
37000 Tours
02 34 53 35 82
arboresciences37@gmail.com