



ANIMATIONS SCOLAIRES

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.

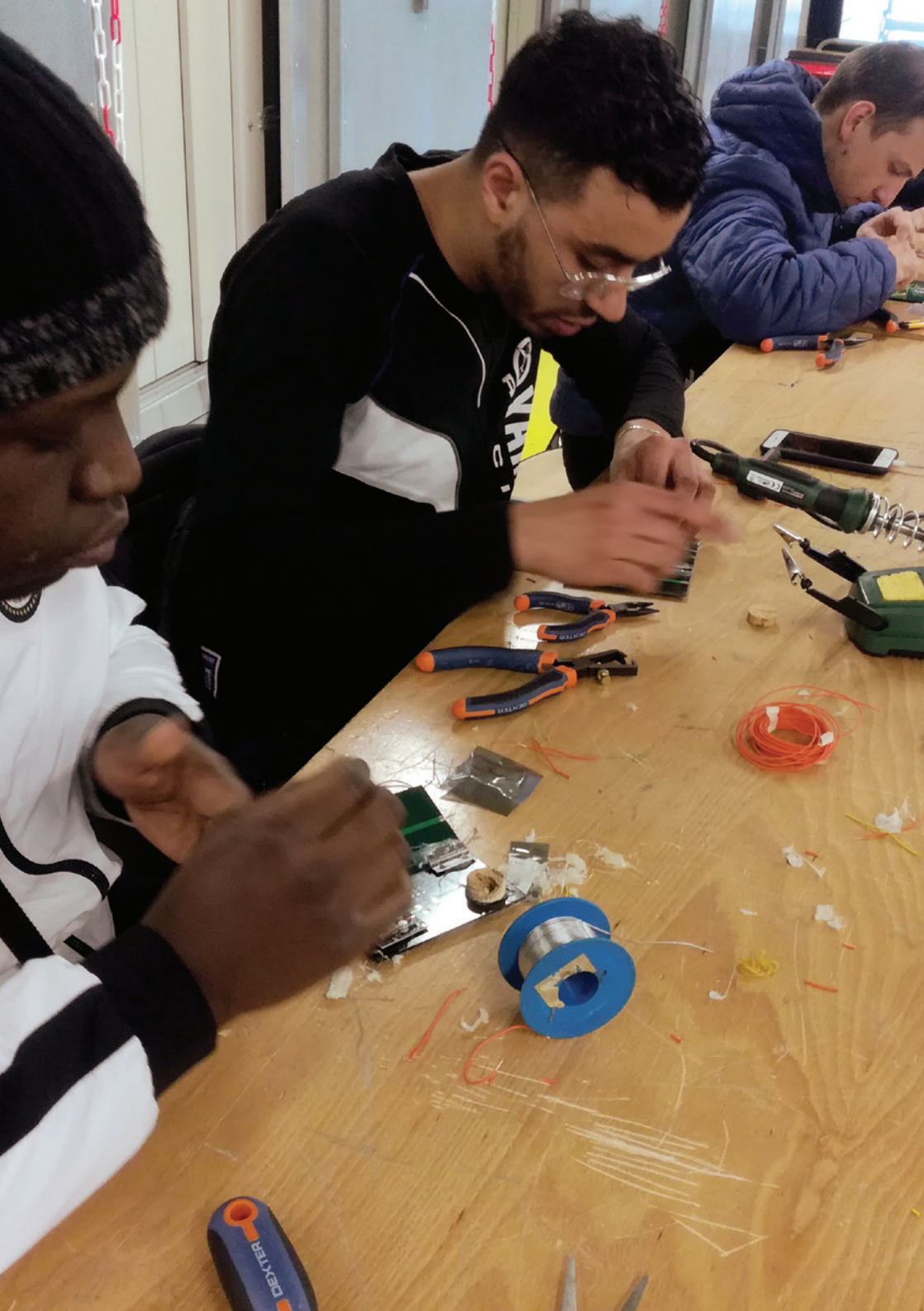
Ainsi, l'association ArboréSciences s'est donné pour objet, de permettre à un large public d'acquérir des clés de compréhension de son environnement, pour devenir acteur-riche conscient-e de ses choix citoyens. Sans être des spécialistes des domaines abordés, les intervenant-es ont les compétences indispensables 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 établissements primaires et secondaires. Elles ont pour but de créer une complémentarité avec le travail de l'enseignante, sur lesquelles il/elle peut s'appuyer pour commencer, poursuivre, valider son projet pédagogique ou lui donner une ouverture. L'association intervient aussi sur les temps de loisirs, 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



9

AIR

- engins volants • C2 - C3 - C4+
- c'est dans l'air • C1 - C2

10

ALIMENTATION

- épices et cie • C1 - C2 - C3 - C4+
- équilibre alimentaire • C2 - C3 - C4+
- précieuses légumineuses • C3 - C4+

12

ART ET NATURE

- land'art • C1 - C2 - C3 - C4+
- musique verte • C1 - C2 - C3 - C4+
- aquarelle végétale • C1 - C2 - C3 - C4+

14

BIODIVERSITÉ

- forêt • C1 - C2 - C3 - C4+
- la vie dans l'eau • C3 - C4+
- biodiversité dans ta cour • C2 - C3 - C4+
- insectes et petites bêtes • C1 - C2 - C3
- microbes & aliments vivants • C3 - C4+

18

CHIMIE

- la chimie à la maison • C2 - C3 - C4+

19

EAU

- l'eau autour de nous • C1
- eurêka, ça flotte ! • C2 - C3 - C4+

20

ÉNERGIE

- dérèglement climatique • C3 - C4+
- rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme ! • C3 - C4+
- de l'électricité dans l'air • C2 - C3

22

ÉQUILIBRE, FORCE ET MOUVEMENT

- ponts • C2 - C3 - C4+
- questions d'équilibre... • C1 - C2 - C3
- simples machines • C2 - C3 - C4+
- fusées à eau • C2 - C3

24

LUMIÈRE

- sténopé - photos anciennes • C3 - C4+
- lever l'ombre sur la lumière • C2 - C3 - C4+

25

MATIÈRE

- recup'art, déchets avant et après • C2 - C3 - C4+

26

MULTITHÉMATIQUES

- cap défis ! • C1 - C2 - C3 - C4+

27

PLANTES ET JARDIN

- initiation à la botanique • C2 - C3 - C4+
- le jardin écologique • C1 - C2 - C3 - C4+

28

LE SON

- faites du son ! • C1 - C2 - C3 - C4+
- exposi'son • C4+

29

ENVIRONNEMENT URBAIN

- mon quartier est sensationnel • C2
- mon quartier, ma ville • C3 - C4+

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



cycle(s) d'apprentissage au(x)quel(s) l'animation est destinée :

C1

moyenne et grande section maternelle

C2

CP, CE1, CE2

C3

CM1, CM2, 6^e

C4+

5^e, 4^e, 3^e, 2^{nde} & 1^{ère}

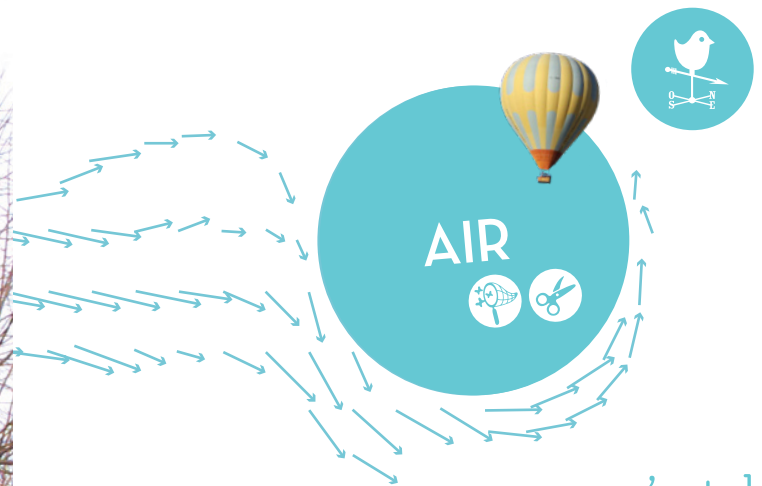


cette animation exige des conditions particulières (espace naturel proche, point d'eau à proximité...)



la majorité des ateliers sont conçus pour une classe entière mais certains ne peuvent excéder 15 élèves, ce qui est le cas pour toutes les animations Cycle 1.

Dans ce cas 2 possibilités :
- soit 2 animateurs avec roulement : le temps d'animation reste le même
- soit un animateur : le temps d'animation est divisé par deux pour les élèves (autre demi-classe avec l'enseignant ou l'Atsem pour les maternelles)



c'est dans l'air

Les enfants découvrent que l'air, bien qu'invisible, est, tout comme l'eau, une matière qui occupe de l'espace et agit sur ce qui l'entoure. Sous forme de défis et d'expériences, ils mettront en évidence la présence de l'air, feront le lien avec leur quotidien et testeront même leur capacité respiratoire. Dans un second temps, ils se familiariseront avec la résistance de l'air en faisant varier les paramètres de chute d'un objet (poids et forme) à travers de multiples tests et constructions. ●

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. ●



C2 C3 C4+
 ⌚ 3h ou 6h

C1 C2
 ⌚ 3h ou 6h



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 remporter à la maison ! ●



C1 C2 C3 C4⁺

 3h ou 6h

 journée entière :
nécessité d'un espace cuisine

équilibre alimentaire



Les aliments contiennent des nutriments qui fournissent à notre corps l'énergie et les éléments essentiels pour lui permettre de vivre et de grandir.

Parce qu'aucun des aliments ne contient tous les nutriments nécessaires au bon fonctionnement de notre organisme, nous devons diversifier et varier notre alimentation. Combinée à une activité physique régulière, une alimentation adaptée contribue à limiter la prise de poids mais également un certain nombre de problèmes de santé. Cette animation propose aux élèves de comprendre le rôle de l'alimentation pour le corps et sa santé, puis de questionner leurs habitudes alimentaires de façon ludique et active. ●



C2 C3 C4⁺

 3h ou 6h

 journée entière :
nécessité d'un espace cuisine

précieuses légumineuses...

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

Cet atelier propose aux élèves 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... ●



C3 C4⁺

 3h ou 6h

 journée entière :
nécessité d'un espace cuisine



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 élèves réaliseront donc des œuvres collectives à l'extérieur et un mandala nature miniature. ●



C1 C2 C3 C4+

3h

! 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 élèves 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 ! Ils pourront également s'essayer à l'identification de bruits de la nature et qui sait, arriveront peut-être à en reproduire certains... ●



C1 C2 C3 C4+

3h

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, les élèves réaliseront une esquisse à partir des aquarelles végétales réalisées.

Ils pourront également ajouter à leur création un cadre simple et naturel composé de rafia et de branches ! ●



C1 C2 C3 C4+

3h

BIODIVERSITÉ



forêt

Plongés toute une journée dans la forêt, les élèves (re)découvriront cet écosystème remarquable en explorant la multitude de ses interactions. Observations, jeux sensoriels et expérimentations leur 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. ●



C1 C2 C3 C4+

⌚ 6h

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



la vie dans l'eau

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. ●



C3 C4+

⌚ 3h ou 6h

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

la biodiversité dans ta cour

Au cœur des préoccupations environnementales actuelles, la biodiversité est un des enjeux majeurs de notre siècle. Et pourtant, bien que présente en ville, elle reste bien souvent méconnue, peu visible, un peu malmenée, difficile à percevoir et à ressentir. Ainsi, cette animation propose aux élèves de prendre conscience de la diversité du vivant présent autour d'eux quotidiennement. Au programme : découvrir le vivant proche, explorer la cour de l'école et une zone végétalisée du quartier, réaliser un inventaire simple et comparer ! Comprendre et vivre la biodiversité, puis réfléchir ensuite ensemble à des solutions concrètes pour favoriser son développement au sein de l'établissement scolaire et dans les rues adjacentes. ●



C2 C3 C4+

⌚ 3h



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, les élèves seront amenés à observer minutieusement leur 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 ! ●



C1 C2 C3
3h ou 6h

microbes & aliments vivants

Vous ne les voyez pas, ils sont minuscules et pourtant ils sont partout et détiennent un grand pouvoir sur l'homme. Ce sont... les microbes ! Cette animation propose de partir à leur découverte et de comprendre comment nous cohabitons. En entrant dans l'infiniment petit, les élèves se familiariseront avec l'usage du microscope, la notion de cellule (base de tout être vivant), les différences entre virus, bactéries ou encore champignons microscopiques, le rôle du système immunitaire et enfin le processus de fermentation réalisé par certains micro-organismes à des fins alimentaires. ●

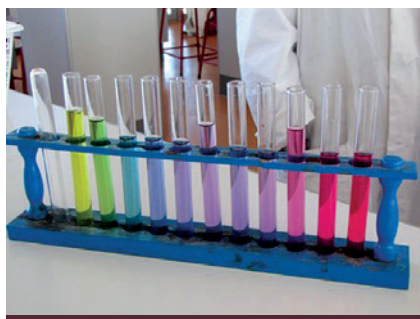


C3 C4+
3h ou 6h
15



chimie à la maison

À travers des expériences ludiques et colorées, les apprenti·es 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. ●



C2 C3 C4+

3h ou 6h



l'eau autour de nous

Cette animation, spécialement conçue pour les Grandes Sections, propose une première approche des différents états de l'eau et des divers lieux où elle est présente en faisant la distinction entre la maison, la ville et la nature. Jeux, écoute de bruits, discussions et observations de la vie aquatique animale et végétale seront au programme. ●



C1

3h

15

eurêka, ça flotte !

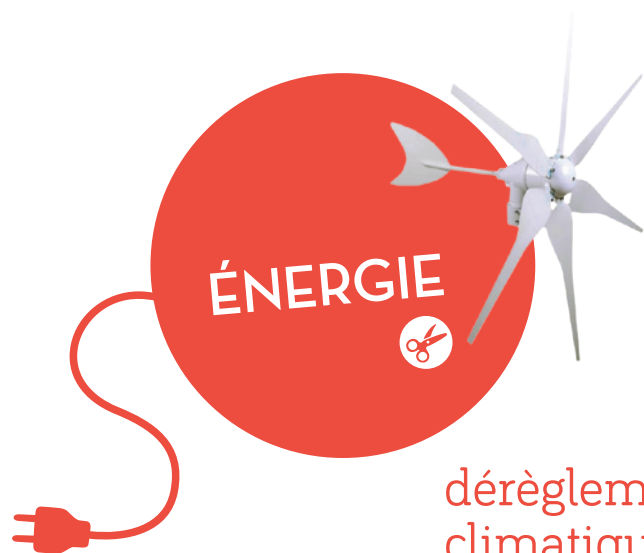
Qu'est-ce qui flotte, qu'est-ce qui coule ? Pourquoi ? Comment un bateau en acier de plusieurs tonnes peut-il flotter ?

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... ●



C2 C3 C4+

3h



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 aux élèves de comprendre différents phénomènes se produisant sur notre planète à travers des modélisations, jeux et expériences. Ainsi, ils seront à même de comprendre pourquoi parle-t-on de dérèglement climatique. ●

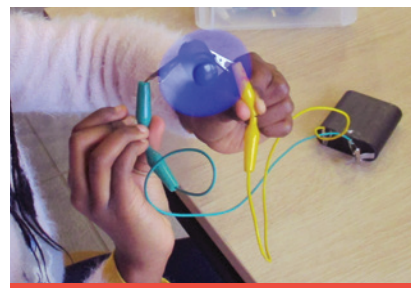


C3 C4+

3h

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

À travers des jeux et expériences variés, les élèves 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...). ●



C3 C4+

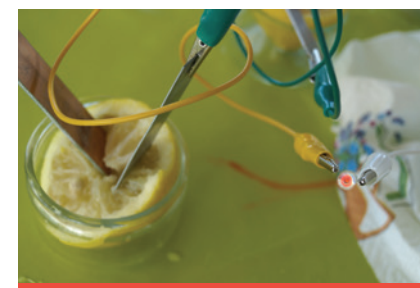
3h



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, les élèves pourront tester, chercher et mettre en application leurs découvertes en construisant un jeu électrique à rapporter chez eux. ●



C2 C3

3h ou 6h

ÉQUILIBRE, FORCES ET MOUVEMENT



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 élèves ! 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 aux plus modernes. ●



C2 C3 C4+

⌚ 3h

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). ●

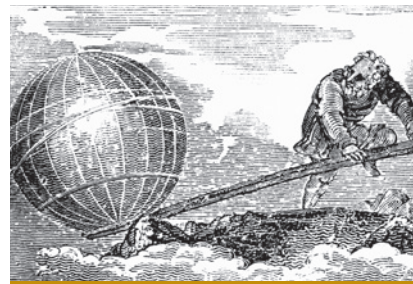


C1 C2 C3

⌚ 3h

simples machines

« Donnez-moi un point d'appui, un levier et je soulèverai le monde », affirmait Archimède. Leviers, roues, poulies, engrenages (...), les machines simples constituent la base de la mécanique. Comment soulever une charge lourde sans effort ? Qu'est-ce qu'un palan ? Une balance romaine ? Qui a inventé le cric à crémaillère ? Comment fonctionne une boîte de vitesse ? À travers de multiples jeux et expériences, les élèves expérimenteront pour comprendre comment les machines simples ont transformé notre quotidien en diminuant les efforts à fournir. ●



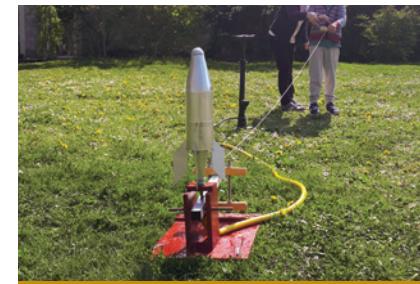
C2 C3 C4+

⌚ 3h

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 ! ●



C2 C3

⌚ 3h

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

LUMIÈRE



sténopé, photos à l'ancienne

Cette animation propose aux élèves de partir à la découverte de l'œil et de son fonctionnement à travers des expériences étonnantes. Ils feront le parallèle entre l'œil, le «sténopé» et l'appareil photo. En remontant l'histoire de ce dernier, ils réaliseront et développeront des photos «à l'ancienne» avec une simple boîte de conserve : le sténopé. ●



C3 C4+



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



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 élèves 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 réponses tout au long de l'animation... ●



C2 C3 C4+



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

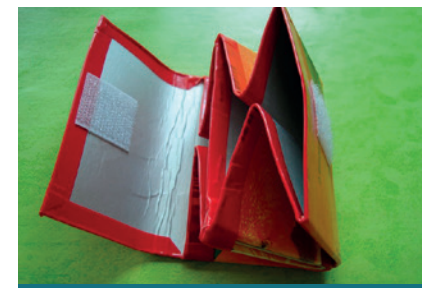
MATIÈRES & DÉCHETS



recup'Art : les déchets avant et après

Chaque année une française 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 élèves 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... ●



C2 C3 C4+



! 3h ou 6h

MULTI-THÉMATIQUES



cap défis !

Les élèves 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 délivrées, afin de les aider à faire face à l'échec et comprendre qu'il ne s'agit finalement que d'une réussite différée ! ●



C1 C2 C3 C4+



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 les élèves pourront apprendre à stimuler la croissance des plantes et les protéger contre les maladies cryptogamiques, à enrichir le sol, ou encore à attirer les insectes. ●

initiation à la botanique

Morphologie, reproduction, comportements tropiques et phyllotaxie seront abordés par le biais d'approches pédagogiques ludiques et actives, afin que la botanique n'ait plus de secrets pour les élèves !

Jeux, modélisations, reconnaissances de plantes, sortie sur le terrain et semis ou bouturage seront autant de moyens de rendre abordable et plaisante une science souvent peu accessible. ●

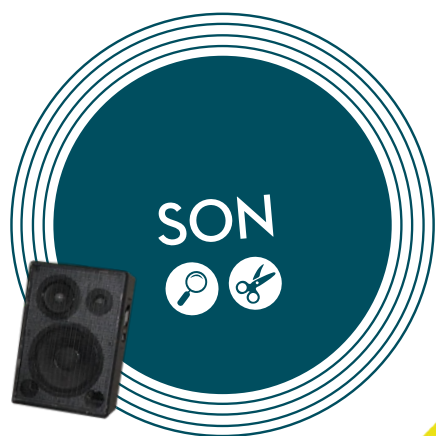


C1 C2 C3 C4+



C2 C3 C4+





faites du son !

Cet atelier amène les élèves 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... ●



C1 C2 C3 C4+

3h



exposi'son

L'exposition interactive sur le thème du son ! 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 élèves de se familiariser avec différentes notions liées au son : nature physique, propagation et vitesse, fréquence, intensité, timbre et audition. ●



C4+

3h

ENVIRONNEMENT URBAIN



mon quartier, ma ville

Connaissez-vous bien votre ville ? A-t-elle toujours été ainsi ? Dans cette animation, les élèves expérimentent autour de l'évolution de leur ville et de leur quartier. Ils apprennent à regarder autrement leur environnement immédiat, à se repérer et à se questionner sur leur quartier.

Au programme : utilisation de divers outils d'orientation dans l'environnement proche, jeu « avant/après » avec des photos de la ville, utilisation d'une maquette modulable, rallye photo de détails architecturaux, réalisation d'une maquette simple du quartier pour les Cycle 3 et lecture de paysage pour les collégiens. ●

mon quartier est sensationnel

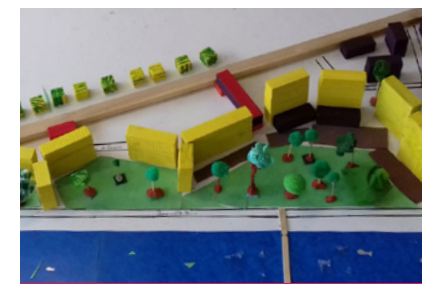
Cette animation propose de faire découvrir ou redécouvrir leur quartier aux élèves à travers leurs ressentis et leurs vécus. Ils seront amenés à utiliser leurs sens, principalement la vue, le toucher et l'ouïe.

Au programme : toucher et définition de matériaux présents dans la ville, réalisation d'empreintes, reconnaissance de bruits urbains, enquête sur l'environnement sonore de l'école, sortie dans le quartier à la découverte des fonctions des bâtiments. ●



C2

9h



C3 C4+

9h

partenaires
financiers



VILLE DE
TOURS



agréments
administratifs



réseaux
et affiliations



amcsti
Association pour le Développement
Scientifique Technique et Industriel

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).

● **POUR UNE CLASSE (30 élèves max)**

UN-E ANIMATEUR-RICE

180€ la demi-journée (3h)

330€ la journée (6h)

DEUX ANIMATEURS-RICES

330€ la demi-journée (3h)

610€ la journée (6h)

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