

LA FERME, C'EST TOUT UN UNIVERS !

Âge: À partir de 9 ans	Durée: 2h ou 4h	Nombre d'enfants: Classe entière		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Automne</td><td style="text-align: center;">X</td></tr> <tr><td>Hiver</td><td style="text-align: center;">X</td></tr> <tr><td>Printemps</td><td style="text-align: center;">X</td></tr> <tr><td>Été</td><td style="text-align: center;">X</td></tr> </table>	Automne	X	Hiver	X	Printemps	X	Été	X
Automne	X											
Hiver	X											
Printemps	X											
Été	X											

Déroulement:

Cet atelier nécessite au minimum 2 accompagnateurs en plus de l'animateur.

Un grand jeu de rôle pour comprendre le fonctionnement global d'une structure agricole.

À travers une série d'enquêtes et de petits jeux, des petits groupes de participant(e)s vont collecter des informations sur les besoins et les différentes composantes d'une ferme (animaux, bâtiments, matériel, eau, champs, débouchés économiques, moyens humains). Parallèlement à ces investigations, une maquette globale de la ferme sera conçue par l'ensemble des groupes.

Chaque groupe, se répartira différents rôles (journaliste, photographe, cartographe, logisticien, archiviste, maquettiste) et se verra attribuer une mission particulière.

Objectifs Pédagogiques:

Situer la ferme dans un contexte global.
 Connaître le fonctionnement d'une ferme.
 Apprendre à travailler en petit groupe pour une élaboration commune.

Objectifs Techniques:

S'initier aux techniques d'élaboration d'une maquette.
 S'initier à la cartographie et aux échelles.

Thèmes abordés: Élevage et culture Économie Géographie Besoins énergétiques	Autres orientations possibles:	Suite possible: Étude de sa commune Jeu de rôle du conseil municipal
Matériel mis à disposition: Fiches « rôles », « missions », « cartographie », « bibliographie », « accompagnateurs », badges, plans de la ferme, décamètre, matériel pour maquette.	Matériel à apporter: Papèterie, crayons, appareils photos.	