



DOMAINE DE LA BOURBANSAIS

Protéger, Découvrir, Transmettre

SCOLAIRES 2025

VISITE LIBRE

LIVRETS PÉDAGOGIQUES

ATELIERS PÉDAGOGIQUES



PLEUGUENEUC, À 20 MN ENTRE RENNES ET SAINT MALO

Agrément académique N°35-107

AVEC 400 ANIMAUX SAUVAGES VIVANT EN SEMI-LIBERTÉ DANS LEUR MILIEU NATUREL RECONSTITUÉ, LA BOURBANSAIS OFFRE UN RICHE CONTENU PÉDAGOGIQUE.

Grâce aux visites libres, visites guidées, ateliers thématiques et animations pédagogiques, les élèves vont pouvoir **développer leurs connaissances et compétences** déjà acquises en classe.

Les activités pédagogiques sont conçues en fonction des programmes scolaires et sont adaptées à chaque cycle. Elles vous permettront d'introduire ou de **compléter vos thématiques** abordées en classe.

La biodiversité est au cœur des activités pédagogiques proposées et c'est également une priorité pour La Bourbansais.

Visite intérieure du Château : 45 à 60 minutes.

La visite guidée du château plongera vos élèves au cœur de son histoire : De l'architecture, aux tapisseries, à la peinture en passant par le mobilier, faites-leurs découvrir l'art de vivre au «*Siècle des Lumières*».

Véritable patrimoine de notre région, ce **château construit au XVI^{ème} siècle** est une source d'émerveillement à tout âge.

Informations générales :

- * Les visites guidées du château sont adaptées en fonction de l'âge des enfants,
- * Possibilité de créer plusieurs groupes pour les ateliers pédagogiques,
- * La forme, le contenu et les objectifs des ateliers pédagogiques à atteindre sont adaptés à l'âge des enfants,
- * Les ateliers pédagogiques sont sur réservation uniquement,
- * Un soigneur-animateur prend en charge des groupes d'élèves de 25 personnes maximum.

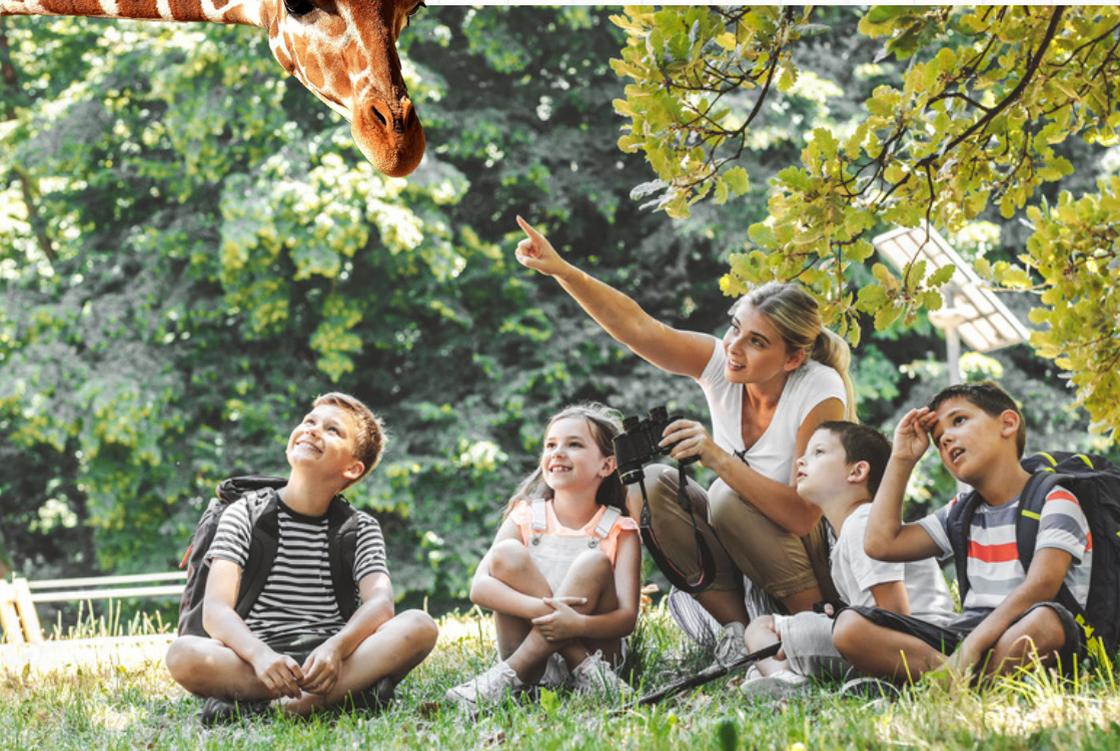
Sentier ludo-pédagogique « La Forêt d'Elfik » :

Une **vaste sapinière de 2 hectares** dans le parc zoologique, permet une agréable balade ombragée dans un environnement forestier, mais également de découvrir pour les petits explorateurs intrépides, un **parcours ludo-pédagogique**, parsemé de nombreuses silhouettes d'animaux (cerf, sanglier, ours, blaireau, écureuil, crapaud, belette, chouette...) de nos forêts européennes qu'il conviendra de découvrir tout en s'amusant avec des parcours d'obstacles et de jeux d'agilité...

EXEMPLE PROGRAMME D'UNE JOURNÉE :

La visite guidée de l'intérieur du château peut également être incluse dans ce programme.

- **10h00** : arrivée + début de la visite libre du parc zoologique
- **11h00** : fin de la visite du parc zoologique ou atelier pédagogique (*sur réservation, +3€/enfant*)
- **12h00** : pique-nique à côté de l'aire de jeux
- **13h00** : fin de la visite du parc zoologique ou atelier pédagogique (*sur réservation, +3€/enfant*)
- **14h00** : goûter animalier
- **14h30** : spectacle le « Tour du monde en 80 oiseaux »
- **15h30** : départ ou spectacle des « Chiens & des hommes ».



« TRAVAILLER LES 5 SENS »

Objectif :

Connaître & définir les 5 sens, découvrir le monde vivant & non vivant, animal, végétal, mammifère et oiseau.

Déroulement :

Introduction de la vue, du toucher, de l'ouïe, de l'odorat et du goût aux enfants. Une dizaine de minutes seront consacrées à chacun des 5 sens.



Le toucher

Manipuler des objets venant du vivant (plumes, poils...) et du non vivant (pierres, bois...) cachés dans les sacs. Exprimer un ressenti (chaud, froid, dur, doux...) et essayer de trouver l'objet en question.



La vue

Observer un carré de couleur sur une feuille blanche et retrouver à quoi cela correspond (exemple : le bleu, comme les plumes du Ara hyacinthe)



Le goût

Manger de la nourriture simple et la reconnaître (fruits, légumes ou même bonbons). Dire si cela est « sucré » ou « salé », « bon » ou « mauvais ».



L'odorat

Sentir des objets provenant d'animaux (poils, excréments...) et de végétaux (fruits, foin...). Indiquer si l'odeur proposée est « bonne » ou « mauvaise » et si l'enfant le mangerait.



L'ouïe

Écouter des bruits d'animaux et les reconnaître. Apprendre qu'un seul animal peut faire plusieurs bruits différents, que des animaux différents peuvent faire des bruits proches et inversement.



« CRÉER SON ANIMAL »



Objectif :

Observer les caractéristiques physiques d'animaux du parc zoologique pour mieux les reconnaître. Découvrir les différents moyens de locomotions des animaux : aérien, arboricole, terrestre et aquatique. Apprendre comment ces animaux vivent. Réaliser une composition en équipe grâce au «land art». Apprendre à s'exprimer avec un adulte.

Répartition du temps :

20 minutes seront consacrées à l'observation/l'imitation de ces 4 animaux, et les 30 minutes restantes permettront la réalisation du «land art» par groupe.

NB :

*La forme, le contenu et les objectifs sont adaptés à l'âge des enfants. Cet atelier est sportif, les enfants devront donc **prévoir une bouteille d'eau et de la motivation !***

Déroulement :

Dans un premier temps, faites **découvrir et observer 4 animaux** du parc zoologique (exemple : gibbon, loutre, perroquet et flamant) aux élèves. Amenez-les ensuite à trouver les particularités physiques de ces animaux par un jeu de Q/R orales. Puis nous les aiderons à **identifier les moyens de locomotions qu'utilisent les animaux** pour se déplacer. Les enfants pourront ensuite les imiter.

Dans un second temps, ils découvriront le « **land art** » : avec tout ce que les enfants auront appris, ils devront utiliser des matériaux biologiques fournis par le parc zoologique (écorces, branchages, foin, pomme de pin...) afin de réaliser une « sculpture » au sol. Lorsque toutes les compositions seront terminées, la maîtresse mentionnera ce qu'elle voit/comprend à chacun de ses élèves et devra alors deviner de quel animal il s'agit.

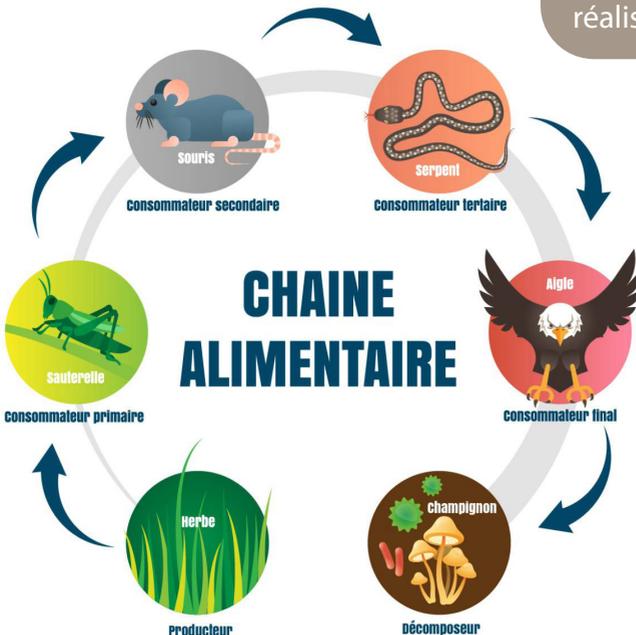
« DÉCOUVERTE DES CHAÎNES ALIMENTAIRES »

Objectif :

Comprendre la notion du régime alimentaire et en connaître quelques grands exemples. Savoir définir une «chaîne alimentaire», puis apprendre les conséquences de ces interactions trophiques.

Déroulement :

Définir un «régime alimentaire» en donnant quelques exemples. Parcourez ensuite une partie du parc zoologique pour faire découvrir à vos élèves l'alimentation et les particularités de certains animaux. Cette visite commentée du parc sera associée à la découverte de différents crânes d'animaux ainsi qu'à leur régime alimentaire. Une fois tous les éléments à leur disposition, les enfants seront amenés à réaliser une chaîne alimentaire.



« CRÉER SON BESTIAIRE »

Objectif :

Observer les caractéristiques physiques des différents animaux fantastiques pour mieux les reconnaître et les nommer. Comprendre ce qu'était un bestiaire au Moyen-Âge et apprendre les histoires de ces animaux fantastiques.

Réaliser une composition grâce à des dessins prédécoupés de plusieurs animaux qu'il faudra par la suite assembler et colorier.

Répartition du temps :

10 minutes seront consacrées à l'observation, la présentation des différents animaux fantastiques, de leurs histoires et explication du bestiaire.

15 minutes permettront de faire la composition de l'animal fantastique formé à partir de 4 animaux sur papier prédécoupé et les 15 minutes restantes seront consacrées au coloriage de l'animal.



Déroulement :

Dans un premier temps, faites découvrir et observer différents animaux fantastiques du bestiaire aux élèves. Une présentation du bestiaire et de son utilité au Moyen-Âge sera faite. Amenez-les ensuite à trouver les particularités physiques de ces animaux par un jeu de Q/R orales. Essayons ensemble de les nommer selon leurs particularités et racontons leurs histoires.

Dans un second temps, ils pourront assembler et colorier leurs animaux fantastiques et les rapporter chez eux ! Lorsque toutes les compositions seront terminées, la maîtresse mentionnera ce qu'elle voit/comprend à chacun de ses élèves et devra alors deviner de quel animal fantastique il s'agit.

« CRÉER SON BLASON »

Objectif :

Observer les différentes formes d'un blason et apprendre à les nommer, ça s'appelle l'Héraldique.

Comprendre ce qu'était un écu, une armoirie et un blason, savoir les différencier et apprendre leurs histoires.

Réaliser une composition grâce à du carton, des dessins de plusieurs armoiries qu'il faudra par la suite découper, assembler et colorier.

Répartition du temps :

10 minutes seront consacrées à l'observation, la présentation de ce qu'est un écu, une armoirie et un blason, son histoire du Moyen-Âge à nos jours, expliquer ce qu'est l'Héraldique.

20 minutes permettront de faire un choix de formes, de les coller sur le blason en carton.

Les 20 minutes restantes seront consacrées au choix des couleurs et au coloriage.



Déroulement :

Dans un premier temps, faites découvrir et observer différents types de blasons, les formes d'écu et comprendre leurs significations. Un parallèle avec l'histoire du château et de sa famille sera fait avec la présentation des armoiries de chacune des familles Essayons ensemble de nommer les différences entre les blasons par un jeu de Q/R et racontons leurs histoires. Dans un second temps, ils pourront choisir les formes d'écus en cartons prédécoupés, choisir les formes qu'ils voudront pour leurs blasons et les assembler.

La dernière étape sera le choix des couleurs selon leurs significations et le coloriage. Lorsque toutes les compositions seront terminées, chacun pourra montrer fièrement son blason à ses camarades et le rapporter chez lui !

« CRÉER SA LETTRINE »

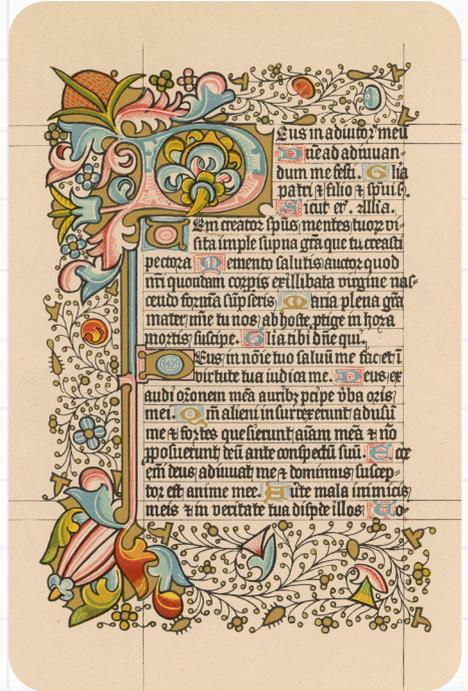
Objectif :

Comprendre ce qu'est une lettrine, savoir à quoi cela servait dans les manuscrits autrefois.

Découvrir comment était réalisée la peinture à l'oeuf.

Créer sa propre lettrine avec la première lettre de son prénom ; Découvrir différents animaux fantastiques du bestiaire pour pouvoir l'intégrer à sa lettrine.

Dessiner à l'encre de Chine sa lettre et son animal fantastique, puis, dans un second temps, peindre avec beaucoup de soin sa lettrine.



Déroulement :

Les 10 premières minutes seront consacrées à la présentation de ce qu'est une lettrine, l'histoire des manuscrits créés par les moines dans les Monastères au Moyen-Âge ainsi qu'une présentation rapide de trois animaux fantastiques du bestiaire.

Les 20 minutes suivantes auront pour but de leur montrer comment manipuler une plume et comment écrire avec de l'encre de Chine. Sur des petits papiers cartonnés prédécoupés, les élèves pourront dessiner à l'encre les contours de leur lettrine et écrire la première lettre de leur prénom. Ils dessineront un animal fantastique pour ainsi le décorer.

Les 20 dernières minutes seront consacrées au choix de deux couleurs pour peindre leur lettrine après avoir vu comment créer sa propre peinture à l'oeuf.

Ils pourront donc repartir avec leur belle création après séchage !

| TARIFS 2025 Par personne | Élève (jusqu'à 16 ans) | Adulte (accompagnateurs) |
|--|---------------------------|-----------------------------|
| Visite libre du Parc Zoologique (spectacles, animations, jardins, aire de jeux) | 11€ | 20€ |
| Supplément participation à un atelier pédagogique (avec un soigneur-animateur) | 3€ | 0€ |
| Supplément visite guidée de l'intérieur du Château | 2€ | 3€ |
| Visite guidée de l'intérieur du Château (sans le parc zoologique, mais incluant spectacles, animations, jardins, aire de jeux) | 11€ | 20€ |

Entre *Rennes* et *Saint-Malo*
Sortie « *Pleugueneuc* » puis suivre « *Château de La Bourbansais* »

Informations & réservations : Nathalie
nathalie@labourbansais.com
02 99 69 40 48

Ouverture :
de Mars à Octobre 2023 de 13h30 à 18h00.
d'Avril à Septembre 2023 de 10h à 19h



www.labourbansais.com/professionnels/scolaire

