



Activités sur des sites remarquables

La grotte de Clamouse – le Pont du Diable

Grand Site de France Gorges de l'Hérault

Saint-Jean-de-Fos/Aniane

L'association *Demain la Terre !* et la grotte de Clamouse vous proposent une journée complète à Clamouse et ses environs. Découvrez ainsi les diverses richesses des lieux.

Déroulement :

- le matin: visite pédagogique de Clamouse (cf. clamouse.com)
- l'après-midi: atelier pédagogique au choix avec l'association *Demain la Terre !*

Nous pouvons accueillir une deuxième classe qui fait l'atelier le matin et la visite de la grotte l'après-midi.

Lieux : certains ateliers ont lieu sur le site de la grotte, d'autres ont lieu sur l'espace naturel du Pont du Diable qui nécessite un déplacement à pied ou en car de 15 minutes.

À partir du cycle 2

Calcaire qui es-tu ?

Ateliers pour reconnaître les roches calcaires et observer leurs propriétés particulières : jeu de reconnaissance par le toucher, memory roches, maquette du karst, tests de dureté, expériences de dissolution et de perméabilité.

Salle d'activité de la grotte



Dessine-moi un fleuve

Séance ludique d'observation du paysage à l'aide de viseurs au bord de l'Hérault. Dessin du paysage. Modélisation en sable d'une maquette représentant le fleuve Hérault.

Pont du Diable



Moulin à eau et électricité

Séance au bord d'un ruisseau avec construction de moulins avec des éléments naturels. Installation de ces moulins dans le ruisseau et utilisation d'une maquette qui produit de l'électricité grâce à la force de l'eau.

Pont du Diable (possibilité de faire en salle en cas de mauvais temps)



Les énergies renouvelables

Ateliers tournants par petits groupes pour manipuler et expérimenter différentes maquettes de production d'électricité (turbines hydrauliques, éolienne, panneaux solaires, engrenages).

Salle d'activité de la grotte



À partir du cycle 3

Pierres qui roulent (géologie)

Au bord du fleuve, ateliers sur les principales familles de roches que l'on trouve : détermination, jeu de reconnaissance, utilisation d'une carte pour retracer l'origine des roches.

Pont du Diable



Le pays de l'eau

Construction d'une maquette d'un fleuve, avec paysage et aménagements. Chaque groupe construit une partie du fleuve sur une plaque. Les éléments sont ensuite assemblés pour recréer le bassin versant, puis commentés pour aborder le cycle de l'eau, les risques naturels, les utilisations de l'eau.

Salle d'activité de la grotte



Du cycle 1 au cycle 3

Plantes méditerranéennes

Balade sur le sentier botanique de la grotte ponctuée de petits ateliers : recherche de plantes par critères (odeur, formes), jeu « défi-feuilles ». Identification. Empreintes de feuilles à l'aide de craies spéciales.

Sentier botanique de la grotte.

Jusqu'à fin mai (chaleur en juin, sentier non ombragé)



Petites bêtes

Dans l'espace naturel du Pont du Diable, recherche des petits animaux de la forêt et de la prairie : capture à l'aide de matériel adapté, observation et détermination.

Pont du Diable



Land art

Réalisation d'œuvres éphémères sur la plage avec des galets, dans le bois pour décorer les arbres à l'aide d'argile, à la source pour créer des bateaux, ponctuée de contes pour stimuler la création.

Pont du Diable

