



DURÉE
1 jour | 7 h

JEU SUR L'EAU

■ OBJECTIFS

- Appréhender le territoire du Val-de-Marne à travers le thème de l'eau
- Découvrir les différents modes d'animation de l'outil

■ « COPAINS D'À BORD – CAP SUR LE VAL-DE-MARNE »

- Découvrir et s'appropriier un outil sur l'eau et le Val-de-Marne

■ PROGRAMME

MATIN

Présentation générale de l'outil (contexte d'utilisation, public, contraintes, etc.) et des différents supports du jeu

Découverte des différents supports du jeu
Présentation des différents contextes d'animation

Mise en situation réelle du jeu

Mise en situation de jeu, de travail en groupe pour permettre aux stagiaires de découvrir, s'interroger, expérimenter, échanger, intégrer des approches pédagogiques

A-MIDI

Découverte des différentes thématiques en lien avec l'eau et les spécificités du Val-de-Marne

Connaître ses usages, son milieu naturel, ses aménagements, ses transports fluviaux et explorer le patrimoine hydrologique de son territoire

Pistes pour construire un projet de sensibilisation autour de l'eau

Appréhender la thématique de l'eau dans le cadre d'un projet pédagogique

INTERVENANTES

Brigitte VIGROUX, Michèle CAYOL

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Apport de connaissances au moyen du jeu (quiz, photos, etc.)
Immersion dans le jeu

OUTILS PÉDAGOGIQUES

Les supports du jeu pour appréhender l'eau dans le Val-de-Marne
Le livret pédagogique d'accompagnement

ÉVALUATION

Temps d'appropriation des idées de chacun, de partage des acquis et d'échanges entre participants

Évaluation collective

Brainstorming, retransmission, partage de connaissances acquises

Évaluation individuelle

Satisfaction des participants