

Mode d'emploi du kit pédagogique Cap'tain Allergo



1. Matériel nécessaire



2. Préparation de la salle



3. Timing



4. Animation



5. Après animation



6. Petits problèmes rencontrés



Bruno Chauvel,
Rebecca Bilon,
Marilou Mottet,
Justine Jacquin Dantin

Objectifs pédagogiques :

- Qu'est-ce qu'est l'ambrosie ?
- Cette plante provoque des allergies
- Faire la différence entre pollen (allergie) et graine (dissémination)



Matériel nécessaire à la réalisation de l'animation

MATERIEL	PROJECTION	EXPOSITION	DOCUMENTATION
Obligatoire	Ordinateur Enceintes CD-Rom	4 rolls-up et 3 tapis Carnets de missions (1/enfant + 1 enseignant) 3 tampons (pollen, feuille, graine) Livret pédagogique Plantes (2 à 3 à installer sur stand 'feuille')	Carte de reconnaissance Flyer ambrosie-allergie Autocollant « <i>Contre l'ambrosie, j'agis</i> » Carte « site internet »
Optionnel	Ecran (TV) avec lecteur CD Rallonge électrique	Flacon avec graines Flacon pollen Crayons de papier + gomme Eponges (nettoyer tapis)	Tee-shirts « Captain Allergo »

- En quelle saison peut-on mener une animation autour de la mallette ?

Le kit pédagogique est utilisable toute l'année.

Pendant la période de croissance végétative de la plante (d'avril à juillet, selon les zones et la météo), il est possible de coupler l'animation avec une sortie de reconnaissance de l'ambrosie avec arrachage (fournir des gants aux participants). Pendant la période de floraison (août à octobre), il faut éviter de mettre les enfants en contact avec la plante mais l'animation Captain Allergo reste bien sûr possible.



Préparation de la « salle »



Prévoir 5 zones pour l'animation :



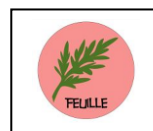
'Projection et
introduction'



'Point de
rassemblement' (2)



Atelier 'graine'
(3)



Atelier 'feuille'
(4)



Atelier 'pollen'
(5)

Pour l'animation en général, prévoir soit :

- une grande salle de jeu (entre 50 et 100 m²)
- une salle centrale (présentation- introduction) et des salles satellites (couloir, entrée ...).

L'objectif est de séparer suffisamment les 3 ateliers pour éviter les interférences entre les groupes. L'animation peut éventuellement se faire à l'extérieur dans un espace protégé de la pluie et du vent.

Le montage des posters verticaux doit se faire avec soin pour éviter leur dégradation.

Temps nécessaire d'installation : 20 à 30 minutes



Timing

- Temps nécessaire d'installation : 20 à 30 minutes
- Timing global :

Présentation	20 mn
Atelier 1	20 mn
Atelier 2	20 mn
Atelier 3	20 mn
Recherche du message	15 mn
Bilan conclusion	15 mn

Déroulement total avec les temps morts : **2 heures**

- Temps nécessaire au démontage : 20 minutes



Animation

▪ Personnels

Pour une bonne animation, **2 personnes** au minimum sont nécessaires. L'aide de l'enseignant(e) pour le 3^e atelier est un « plus » quasi indispensable.

Les enfants sont séparés en 3 groupes (de 4 à 8 enfants maxi), si possible avant la réunion et par l'enseignant ou une personne qui connaît les enfants.

Astuce : Si les groupes sont formés par l'animateur, demander aux enfants de faire un cercle et donner des numéros : 1, 2, 3 de sorte que les personnes côte à côte (par affinité) ne se retrouve pas dans les mêmes groupes.

Objectifs : séparer les copains/copines pour éviter les bavardages et faire des groupes de niveau hétérogène.

▪ Introduction de l'animation

1. Présentation réciproque : animateurs et de Cap'tain Allergo
2. Présentation du jeu



« Nous allons vous parler d'une plante – l'**ambrosie** - qui nous pose un problème de santé en causant une **allergie** à cause de son **pollen**. »

Une
Allergie ?

« Y a-t-il des allergiques parmi vous ? Quelles allergies ? Qu'est-ce que ça fait ? »

- Maladie,
- Ex : acariens, alimentaires, pollen
- Quels soins ? Quelles précautions ? Quelles sont les

Le Pollen ?

Reproduction de la fleur
Initier la différence entre le pollen et la graine (faire circuler les échantillons). Possibilité de s'appuyer sur quelques projections

L'Ambrosie ?

Montrer la plante et la décrire
- une question : *faut-il la toucher ?*

3. Visionnage vidéo d'introduction

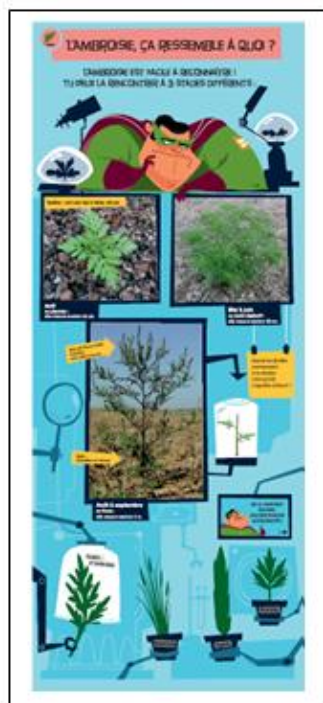
- Passage de la vidéo
- Discussion sur la vidéo : compris pas compris ... (faire parler les enfants)
- Présentation du carnet de mission
- Prendre le temps de présenter le carnet, d'expliciter les 3 ateliers (feuille, pollen, graine), de préciser les objectifs (c'est un jeu où on s'entraide dans l'équipe)

▪ Début de l'animation

- Répartition des 3 groupes sur chaque atelier
- Remplir la première page du carnet de mission : nom, prénom et trouver un nom d'équipe (si le groupe n'a pas d'idée ou entre en conflit ou encore pour gagner du temps, il est préférable avoir un nom d'équipe en tête. *Exemple : Super-seed, Pollen-man, Fantastic-flower*)
- Si les enfants sont en niveau primaire ou s'ils sont dissipés, commencer la lecture des panneaux et des tapis collectivement (faire lire chaque enfant à son tour). S'ils sont plus grands, les laisser autonomes sur la mission.
- Préciser que tout est expliqué sur le poster et le tapis (il est autorisé de marcher sur les tapis)
- Vérifier que chaque jeu est bien compris, ne pas laisser un enfant 'à la traîne'

▪ Temps prévu pour un atelier : 20 min

- En cas d'atelier terminé rapidement, revenir sur les points de la biologie de l'ambrosie ou sur un des jeux.
- L'atelier 'feuille' est le plus facile. En cas de finition rapide, profiter des plantes présentes sur l'atelier pour bien présenter la plante



Atelier **feuille**

▪ Fin de l'atelier

Rendez-vous sur la zone du point de rassemblement. L'encadrant appose le tampon correspondant à l'atelier réalisé sur la couverture du carnet de mission dans l'emplacement prévu à cet effet. (!!! Ne pas laisser traîner les tampons !!!)

▪ Passage au 2^e atelier

Attention lors de la rotation des 3 groupes sur les ateliers, pensez que si deux groupes échangent d'atelier entre eux, le troisième groupe se retrouvera démuné. Donc bien effectuer une rotation des groupes.

- Attendre que les 3 groupes aient terminé
- Rappel du fonctionnement du jeu
- Lors des passages d'atelier, deux possibilités. Soit l'animateur suit le groupe, soit les animateurs restent sur leur atelier (à voir en fonction des groupes).

Atelier Pollen



▪ Fin des trois ateliers

- Rendez-vous sur le point de rassemblement
- Décryptage du message codé sur la dernière page avec les enfants (les signes sont cachés sur tous les panneaux et tapis avec environ 3 à 4 signes par supports. Attention, certaines lettres sont des pièges (ex : Q et Y) !

Certains enfants peuvent avoir découvert l'astuce durant les différents ateliers et être en avance. Leur demander d'aider les autres en leur montrant les lettres.

Si le jeu est possiblement individuel, il se forme souvent des mini-groupes (2-3) avec échanges d'infos. Les animateurs veillent à ce que tous les enfants suivent. C'est sans doute l'animation ou des enfants isolés peuvent facilement décrocher.

Message codé : « **Il faut arracher l'ambrosie avant sa floraison au mois de juin** »

Revenir sur la signification du message. Pourquoi avant sa floraison ?

Différence entre pollen et graine

▪ **La vidéo de conclusion**

- Passage de la vidéo
- Discussion sur la vidéo : compris pas compris ... (faire parler les enfants)
- Remercier les enfants et donner les documents à transmettre aux parents (flyers, carte de reconnaissance, autocollant, etc.)



Après animation

- Tenir un compte du nombre d'enfants ayant participé (nombre de carnets distribués) ;
- Nettoyer les tapis si besoin avec un tissu humide ou une éponge (éviter les lingettes nettoyantes qui font « baver » l'encre) ;
- Démontez les posters verticaux, rouler les tapis avec soin ;
- S'assurer d'avoir récupéré le matériel listé dans la partie 1 ;

Envoyer un bilan de l'animation en remplissant le fichier Excel transmis en amont par l'Observatoire des ambrosies (cf: exemple du tableau ci-dessous) à observatoire.ambrosie@fredon-france.fr

Personne à contacter
Commentaires : retour des enfants/parents, activités annexes, problèmes rencontrés...
Commentaires : retombées presse...
Réalisation de l'animation
Durée de l'animation (à 10 mn près)
Co-animateurs
Animateur
Structure intervenante
Accompagnateur des enfants
Nombre d'enfants
Classe/Age
Cadre (école/centre de loisirs/événement)
Département
Ville (code postal)
Date



Petits problèmes rencontrés

- Je n'arrive pas à lancer le CD Rom

Si le CD Rom ne se lance pas automatiquement quand vous cliquez sur exécuter, ouvrir le dossier (F:) et double-cliquer sur le fichier « story » (Firefox HTML Document). La vidéo s'affichera alors sous Firefox ou Chrome (ne fonctionne pas avec Explorer).

- Que faire si je n'ai pas le CD Rom avec moi pour une animation ?

Il est tout à fait possible de copier l'intégralité du contenu du CD Rom sur une clé USB pour en garder une copie pour soi ou partager avec d'autres animateurs.

- L'encre des tampons ne tient pas sur le papier

En effet, l'encre « bave » parfois sur la couverture des carnets de missions selon le papier utilisé. Demander aux enfants de souffler sur l'encre pour la faire sécher plus vite.

- Les tapis sortent de leur cadre, est-il possible de les remettre ?

Pour réinstaller le tapis correctement, il faut ouvrir la baguette simplement en tirant (assez fort) sur la partie supérieure, repositionner le tapis puis reclipser la baguette.

