

CATALOGUE DES ANIMATIONS

2025-2026



CARBET-SCIENCES.COM

Introduction

Le Carbet des Sciences (CCSTI de Martinique) a pour but de rendre accessible les sciences, les techniques et les innovations à tous. Nous souhaitons donner les moyens au public de s'informer et de réfléchir sur les évolutions scientifiques et techniques de notre temps afin de débattre et susciter des vocations.

Pour ce faire, nous proposons des animations scientifiques itinérantes. Elles concernent diverses thématiques et s'adaptent à chaque type de public : établissements scolaires, centres culturels et de loisirs mais aussi entreprises, associations...

Le Carbet des Sciences touche près de 40 000 personnes par an et est :

agréé par l'Éducation nationale,

labellisé Science & Culture, Innovation,

le pôle territorial de référence de la culture scientifique en Martinique,

le coordinateur régional de la fête de la Science depuis 1993.

Vous trouverez dans ce catalogue les ateliers et expositions itinérantes animés par nos médiateurs.trices scientifiques.

Table des matières

Modalités d'animations	2
Archéologie	4
Biodiversité	6
Eau	26
Énergie	30
Nutrition-Santé	36
Autres thématiques	53

Nos partenaires membres de droit



Modalités de réservation des animations

Modalités d'animation

Nos ateliers et expositions ont pour objectif de diffuser des connaissances de manières ludique et interactive : diaporama, questionnement, vidéos, jeux, manipulations, expériences...

L'animation d'un atelier dure en moyenne 1 heure mais peut varier selon le public et le planning défini (classe entière, groupe de 5 à 15 personnes maximum, visite autonome).

Afin que nos animations se tiennent dans des conditions optimales, **la présence d'un.e encadrant.e (enseignant.e, surveillant.e...) est requise tout le long de l'intervention pour le public scolaire**. Il.elle devra assurer l'encadrement des élèves (discipline et respect du matériel) et remplir une fiche de satisfaction en fin d'animation.

Publics concernés

Nos ateliers et expositions sont accessibles à partir de 8 ans.
Certains peuvent s'adapter aux enfants de 3 à 7 ans.

Lieux d'animation

Nous n'avons pas encore de lieu d'accueil du public. Nous intervenons donc directement dans les :

- établissements scolaires ;
- festivals, salons grand public ;
- entreprises, associations, collectivités ;
- accueils collectifs de mineurs, centres culturels, médiathèques ;
- centres commerciaux...

Logistique (installation, matériel, lieu)

Une attention particulière doit être portée au respect du matériel fourni ou mis à disposition par le Carbet des Sciences. Les temps d'installation, de désinstallation et de nettoyage du matériel sont prévus dans le planning d'animation.

Il peut être demandé de l'aide à du personnel de l'établissement pour transporter le matériel jusqu'au lieu d'animation.

Pour les ateliers, un espace (salle de classe, hall...) doit être mis à disposition avec si possible tables, chaises, prise électrique. Pour les **expositions interactives**, **il faut prévoir un espace fermé et sécurisé** d'environ 100 m². Lors des animations grand public, pour un échange productif, **il est impératif d'avoir un lieu calme (loin des podiums ou des haut-parleurs)**.

Pour le bon déroulement de l'animation, il est important que la structure demandeuse communique en amont sur sa tenue (prévenir participants et équipes d'encadrement).

Tarifs des animations

Tarifs valables jusqu'au **31 octobre 2025**. À ces tarifs s'ajoutent des frais de déplacement et de consommables (en fonction des ateliers). Toute demande d'animation fera l'objet d'un devis, que la prestation soit gratuite ou payante.

	Scolaires		Associations		Entreprises & CSE, centres commerciaux, caisses des écoles, municipalités, manifestations... (*)		Week-end et jours fériés	
	Demie-journée	Journée	Demie-journée	Journée	Demie-journée	Journée	Demie-journée	Journée
Médiateur.trice scientifique	90,00 €	180,00 €	115,00 €	192,00 €	125,00 €	205,00 €	150,00 €	320,00 €
Frais de coordination	20,00 €	30,00 €	25,00 €	52,00 €	35,00 €	60,00 €	50,00 €	95,00 €

*Attention : pour les centres commerciaux et les manifestations grand public, le devis sera automatiquement établi sur la base de 2 médiateur.rice.s scientifiques par stand. A noter : Certains ateliers et expositions sont gratuits car financés par des partenaires.

Tarifs spécifiques

Pour les animations planétarium et randonnées palmées, des tarifs spécifiques s'appliquent. Si vous souhaitez planifier des animations le week-end et jours fériés, merci de nous contacter. Ces tarifs sont valables jusqu'au **31 octobre 2025**.

	Scolaires		Associations et centres de loisirs		Entreprises & CSE, centres commerciaux, caisses des écoles, municipalités, manifestations... (*)		Week-end et jours fériés	
	Demie-j ournée	Journée	Demie-j ournée	Journée	Demie-j ournée	Journée	Demie-j ournée	Journée
Planétarium (forfait tous compris)	320,00 €	490,00 €	600,00 €	800,00 €	600,00 €	800,00 €	A définir	A définir

(montage, planning, séances par groupes de 15 personnes maximum, démontage, déplacements)

Randonnée palmée sur le sentier sous-marin des îlets du François	Part fixe : 458 € + frais de transport maritime (15 € par participant)
--	---

La part fixe comprend : l'encadrement dans l'eau par un.e moniteur.trice de plongée, l'encadrement d'une activité à terre par un.e médiateur.trice, la préparation et la mise à disposition du matériel, la rémunération du marin qui reste en sécurité surface avec son bateau, les frais de déplacement et de coordination. Une remise sera appliquée en cas d'obtention de subventions.

Randonnée palmée sur d'autres sites accessibles du bord	A partir de 382 €
---	-------------------

La part fixe comprend : l'encadrement dans l'eau par un.e moniteur.trice de plongée, l'encadrement d'une activité à terre par un.e médiateur.trice, la préparation et la mise à disposition du matériel, les frais de déplacement et de coordination. Une remise sera appliquée en cas d'obtention de subventions.

Réservations

Pour planifier une animation vous devez nous communiquer par mail :

- l'atelier choisi / la thématique souhaitée ;
- la date souhaitée ;
- le lieu de l'animation (et l'itinéraire) ;
- le public visé (nombre, âge, type, niveau des classes pour les scolaires) ;
- la personne contact (nom, mail et numéro de portable).

Suite à ces informations, un planning prévisionnel et un devis vous seront envoyés. Ce dernier est **valable 1 mois**.

Pour acter la réservation, le devis dûment complété et signé doit nous parvenir au moins 15 jours avant la ou les dates retenues.

Paielement et facturation

La facture est envoyée par mail après les animations. Le paiement s'effectue selon les modalités indiquées sur le devis.

Contact

Pour toutes questions, vous pouvez nous joindre au standard : 0596 39 86 48.

Retrouvez toutes les informations sur www.carbet-sciences.com

Archéologie



Sommaire de la thématique

Atelier « L'archéologie et les peuplements précolombiens à la Martinique »	5
--	---

Atelier « L'archéologie et les peuplements précolombiens à la Martinique »

Objectifs

- Découvrir et comprendre ce qu'est l'archéologie
- Initier les participants à une chronologie générale et simplifiée portant sur les peuplements précolombiens à la Martinique
- Découvrir des éléments des modes de vie de ces populations de façon ludique



Contenu de l'animation

La période ciblée dans cet atelier est antérieure à la période de contact avec les Européens. Le/la médiateur.trice introduit l'atelier en questionnant les participants sur leurs connaissances (étymologie du mot, période...). A l'aide de carte de la Martinique à compléter, le public découvre et replace les sites archéologiques précolombiens de l'île. Une frise chronologique permet de définir les grands repères pour appréhender la période travaillée. La construction d'un village précolombien permet de transmettre des éléments de réponses quant aux us et coutumes de ces populations. Enfin, un odorama plonge l'auditoire aux premiers siècles d'occupation de la Martinique grâce à des senteurs de la flore locale.

Atelier gratuit en partenariat avec la CTM et la DAC





Biodiversité

Sommaire de la thématique

Atelier « L'estran rocheux et sableux »	7
Atelier « L'herbier »	8
Atelier « L'impact de la pollution plastique sur les êtres vivants »	9
Atelier « L'impact du changement climatique sur le milieu marin »	10
Atelier « La mangrove »	11
Atelier « Le fond sableux »	12
Atelier « Le récif corallien »	13
Atelier « Les cétacés des Antilles »	14
Atelier « Les écosystèmes littoraux » (estran rocheux et sableux, mangrove)	15
Atelier « Les écosystèmes marins »(fonds sableux, herbiers, récifs coralliens)	16
Atelier « Les oiseaux marins »	17
Atelier « Les raies et requins des Antilles »	18
Atelier et exposition « Réseau Iguane »	19
Atelier et exposition « Réseau Tortues Marines »	20
Atelier maternelle « A la découverte du monde marin »	21
Les balades littorales	22
Les balades subaquatiques	23
Malle pédagogique MARECO CARAÏBES : « Le récif corallien entre nos mains »	24
Malle pédagogique sur « Les poissons coralliens des Antilles »	25

Atelier « L'estran rocheux et sableux »

Objectifs

- Définir la notion d'estran, de marée, de côte au vent et sous le vent, d'étagement en fonction des conditions de vie
 - Reconnaître les êtres vivants inféodés à ce milieu de vie
 - Décrire le cycle de développement du bernard l'hermite
 - Intégrer l'impact de la pollution plastique et évoquer les solutions pour la limiter
- Cet atelier du « programme d'éducation à l'environnement marin » peut être choisi seul ou couplé aux autres ateliers du programme (Fonds-sableux, Herbier, Récif corallien, Mangrove).*



Contenu de l'animation

Découverte du milieu à l'aide d'un diaporama entrecoupé de questions et de courtes vidéos. Les participants effectuent ensuite des jeux pédagogiques : memory des êtres vivants rencontrés sur l'estran, répartition des plantes sur le littoral et cycle de vie du bernard l'hermite. A l'aide d'instruments scientifiques, ils observent également des échantillons.

Enfin, le/la médiateur.trice scientifique aborde les services rendus et les menaces pesant sur cet écosystème, notamment la pollution plastique.

*Cet atelier fait partie du **programme d'éducation à l'environnement marin (EduMER) du Carbet des Sciences** soutenu financièrement par le l'Office Française de la Biodiversité via le Parc Naturel Marin de Martinique et l'Office de l'eau Martinique.*



Atelier « L'herbier »

Objectifs

- Définir la différence entre végétal et animal, entre plante et algue
- Expliquer comment se forment les herbiers
- Reconnaître les êtres vivants inféodés à ce milieu de vie et comprendre leur mode de vie
- Décrire le cycle de développement du lambi
- Intégrer le rôle essentiel de l'herbier dans l'équilibre des mers tropicales

Cet atelier du « programme d'éducation à l'environnement marin » peut être choisi seul ou couplé aux autres ateliers du programme (Estran, Fonds-sableux, Récif corallien, Mangrove).



Contenu de l'animation

Découverte du milieu à l'aide d'un diaporama entrecoupé de questions et de courtes vidéos. Les participants effectuent ensuite des jeux pédagogiques : memory des êtres vivants de l'herbier, différence entre les algues et les herbes, cycle de vie du lambi. A l'aide d'instruments scientifiques, ils observent également des échantillons. Enfin, le/la médiateur.trice scientifique aborde les services rendus et les menaces pesant sur cet écosystème, notamment les espèces envahissantes.

*Cet atelier fait partie du **programme d'éducation à l'environnement marin (EduMER) du Carbet des Sciences** soutenu financièrement par le l'Office Française de la Biodiversité via le Parc Naturel Marin de Martinique et l'Office de l'eau Martinique.*



Atelier « L'impact de la pollution plastique sur les êtres vivants »

Objectifs

- Décrire l'origine de la pollution plastique et son devenir
- Définir son impact sur la vie marine
- Expliquer le circuit du plastique dans la chaîne alimentaire
- Intégrer les solutions pour y remédier au quotidien



Contenu de l'animation

En salle – 1h

A l'aide d'affiches, de courtes vidéos et de photos chocs, le sujet de la pollution dans les océans est abordé par un.e médiateur.trice scientifique. Pour illustrer les propos, des jeux pédagogiques sont proposés aux participants : puzzle de l'océan avec les gyres océaniques, durée de vie des déchets plastiques, chaîne alimentaire. Les gestes du quotidien qui contribuent à limiter la pollution engendrée par le plastique sont rappelés en fin d'animation.

OU

Sur le terrain – environ 2h pour 1 groupe de 30 participants maximum. (Horaires et lieux à définir.)

Accompagnés de deux médiateurs.trices du Carbet des Sciences et de leurs encadrants, les participants collectent et trient des déchets en fonction de la durée de biodégradabilité. Les déchets sont ensuite analysés ensemble. Leur origine, leur devenir et l'impact de la pollution plastique sont abordés.



Renseignements et réservations : animation@carbet-sciences.com

Atelier « L'impact du changement climatique sur le milieu marin »

Objectifs

- Intégrer les mécanismes de l'effet de serre
- Définir les causes et les conséquences du changement climatique
- Intégrer des gestes éco-citoyens



Contenu de l'animation

Pour commencer, les mécanismes de l'effet de serre sont expliqués par l'observation d'une expérience. Un jeu sur les pays énergivores permet ensuite de comprendre le rôle des activités humaines dans le changement climatique. Des vidéos et expériences ciblent les conséquences liées à ce changement : élévation du niveau des mers, dérèglements météorologiques, acidification des océans... Les gestes du quotidien qui contribuent à la limitation de ce changement sont évoqués.



Renseignements et réservations : animation@carbet-sciences.com

Atelier « La mangrove »

Objectifs

- Expliquer les conditions nécessaires à la formation d'une mangrove
- Reconnaître les êtres vivants inféodés à ce milieu de vie et comprendre leur mode de vie (palétuvier, oiseaux, crabes)
- Décrire le cycle de développement du palétuvier rouge
- Intégrer le rôle essentiel de la mangrove dans l'équilibre des mers tropicales

Cet atelier du « programme d'éducation à l'environnement marin » peut être choisi seul ou couplé aux autres ateliers du programme (Estran, Fonds-sableux, Herbier, Récif corallien).



Contenu de l'animation

Découverte du milieu à l'aide d'un diaporama entrecoupé de questions et de courtes vidéos. Les participants effectuent ensuite des jeux pédagogiques : memory des êtres vivants de la mangrove, cycle de vie du palétuvier rouge et du crabe cirque, puzzle pour identifier les différentes sortes d'aigrettes, etc. Enfin, le médiateur scientifique aborde les services

rendus et les menaces pesant sur cet écosystème.

*Cet atelier fait partie du **programme d'éducation à l'environnement marin (EduMER) du Carbet des Sciences** soutenu financièrement par le l'Office Française de la Biodiversité via le Parc Naturel Marin de Martinique et l'Office de l'eau Martinique.*



Renseignements et réservations : biodiversite.mediateur@carbet-sciences.com

Atelier « Le fond sableux »

Objectifs

- Expliquer comment se forme le sable et l'origine de la diversité des fonds sableux martiniquais
- Reconnaître les êtres vivants inféodés à ce milieu de vie et comprendre leur mode de vie
- Décrire le cycle de développement de la sole
- Intégrer le rôle essentiel des fonds sableux dans l'équilibre du milieu marin

Cet atelier du « programme d'éducation à l'environnement marin » peut être choisi seul ou couplé aux autres ateliers du programme (Estran, Herbier, Récif corallien, Mangrove).



Contenu de l'animation

Découverte du milieu à l'aide d'un diaporama entrecoupé de questions et de courtes vidéos. Les participants effectuent ensuite des jeux pédagogiques : memory des êtres vivants du fond sableux, répartition et composition des sables de Martinique, cycle de vie d'un poisson plat (la sole). A l'aide d'instruments scientifiques, ils observent également des échantillons. Enfin, le médiateur scientifique aborde les services rendus et les menaces pesant sur cet écosystème.

*Cet atelier fait partie du **programme d'éducation à l'environnement marin (EduMER) du Carbet des Sciences** soutenu financièrement par le l'Office Française de la Biodiversité via le Parc Naturel Marin de Martinique et l'Office de l'eau Martinique.*



Atelier « Le récif corallien »

Objectifs

- Expliquer comment se forment les récifs coralliens et ce qu'est le corail
 - Reconnaître les principaux groupes d'êtres vivants inféodés à ce milieu de vie et comprendre leur mode de vie (les coraux, les éponges, les poissons)
 - Décrire le cycle de développement du corail et du poisson chirurgien bleu
 - Intégrer le rôle essentiel du récif corallien dans l'équilibre des mers tropicales
- Cet atelier du « programme d'éducation à l'environnement marin » peut être choisi seul ou couplé aux autres ateliers du programme (Estran, Fonds-sableux, Herbier, Mangrove).*



Contenu de l'animation

Découverte du milieu à l'aide d'un diaporama entrecoupé de questions et de courtes vidéos. Les participants effectuent ensuite des jeux pédagogiques : memory des êtres vivants du récif, cycle de vie du corail et du poisson chirurgien bleu. A l'aide d'instruments scientifiques, ils observent également des échantillons. Enfin, le/la médiateur.trice scientifique aborde les services rendus et les menaces pesant sur cet écosystème, notamment le blanchiment du corail et l'acidification des océans.

*Cet atelier fait partie du **programme d'éducation à l'environnement marin (EduMER) du Carbet des Sciences** soutenu financièrement par le l'Office Française de la Biodiversité via le Parc Naturel Marin de Martinique et l'Office de l'eau Martinique.*



Atelier « Les cétacés des Antilles »

Objectifs

Cet atelier permet de développer les compétences attendues à partir du cycle 2 en matière d'éducation au développement durable et à la transition écologique dans la scolarité :

Faire connaître les cétacés des Antilles

Comprendre l'impact des activités humaines sur ces animaux emblématiques et pour certains menacés d'extinction pour mieux les protéger et préserver leur habitat.



Contenu de l'animation

Grâce à un **partenariat avec les associations Mon école Ma baleine et L'ASSO-MER**, le(la) médiateur(trice) scientifique du Carbet des Sciences assure des animations sur la thématique des cétacés avec les outils créés par l'association Mon école, Ma baleine (diaporamas interactifs et jeux). Il est possible d'aborder cette thématique sous un angle général ou de zoomer sur certaines espèces (baleine à bosse, dauphins, cachalots, etc.).

Mon école Ma baleine met également à disposition gratuitement sur son site web de nombreux outils pédagogiques afin que les enseignants et familles puissent s'approprier ce patrimoine naturel d'une richesse inestimable. **Plus d'information sur l'association ici : <https://www.monecolema baleine.org/>**

Renseignements et réservation directement auprès de L'ASSO-MER : animations@lassomer.fr



Atelier « Les écosystèmes littoraux » (estran rocheux et sableux, mangrove)

Objectifs

- Définir les notions de biodiversité et d'écosystème
 - Reconnaître les différents écosystèmes littoraux (*Estran sableux, Estran rocheux, Mangrove*)
 - Illustrer la répartition des êtres vivants et le cycle de vie d'une espèce emblématique
 - Expliquer les services rendus par ces écosystèmes
 - Intégrer les enjeux de préservation et les bons gestes pour y contribuer
- Cet atelier du « programme d'éducation à l'environnement marin » apporte une vue d'ensemble en 1 séance. Si vous souhaitez des séances plus approfondies, optez pour les ateliers sur chaque écosystème.*



Contenu de l'animation

En salle classique : Découverte du milieu à l'aide d'un diaporama entrecoupé de questions et de courtes vidéos. Les participants tournent ensuite sur différents jeux pédagogiques : répartition des êtres vivants dans les différents écosystèmes, chaîne alimentaire et cycle de vie. A l'aide d'instruments scientifiques, ils observent également des échantillons. Enfin, le.la médiateur.trice scientifique aborde les menaces qui pèsent sur ces différents écosystèmes.

OU

En salle informatique (avec ou sans accès internet) : l'animation s'effectue avec l'outil informatique « visite virtuelle ». Le.la médiateur.trice scientifique explique comment fonctionne l'outil puis invite les participants à parcourir l'estran sableux, l'estran rocheux et la mangrove différents écosystèmes avec comme objectif d'y trouver les réponses d'un questionnaire distribué.

*Cet atelier fait partie du **programme d'éducation à l'environnement marin (EduMER) du Carbet des Sciences** soutenu financièrement par le l'Office Française de la Biodiversité via le Parc Naturel Marin de Martinique et l'Office de l'eau Martinique.*



Atelier « Les écosystèmes marins » (fonds sableux, herbiers, récifs coralliens)

Objectifs

- Définir les notions de biodiversité et d'écosystème
- Reconnaître les différents écosystèmes marins (*Fonds-sableux, Herbier, Récif corallien*)
- Décrire la répartition des êtres vivants et le cycle de vie d'une espèce emblématique
- Expliquer les services rendus par ces écosystèmes
- Intégrer les enjeux de préservation et les bons gestes pour y contribuer

Cet atelier du « programme d'éducation à l'environnement marin » apporte une vue d'ensemble en 1 séance. Si vous souhaitez des séances plus approfondies, optez pour les ateliers sur chaque écosystème.



Contenu de l'animation

• **En salle classique** : Découverte du milieu à l'aide d'un diaporama entrecoupé de questions et de courtes vidéos. tournent ensuite sur différents jeux pédagogiques : répartition des êtres vivants dans les différents écosystèmes, chaîne alimentaire et cycle de vie. A l'aide d'instruments scientifiques, ils observent également des échantillons. Enfin, le médiateur scientifique aborde les menaces qui pèsent sur ces différents écosystèmes.

OU

• **En salle informatique** (avec ou sans accès internet) : l'animation s'effectue avec l'outil informatique « visite virtuelle ». Le médiateur scientifique explique comment fonctionne l'outil puis invite les participants à parcourir les différents écosystèmes avec comme objectif d'y trouver les réponses d'un questionnaire distribué.

*Cet atelier fait partie du **programme d'éducation à l'environnement marin (EduMER) du Carbet des Sciences** soutenu financièrement par le l'Office Française de la Biodiversité via le Parc Naturel Marin de Martinique et l'Office de l'eau Martinique.*



Atelier « Les oiseaux marins »

Objectifs

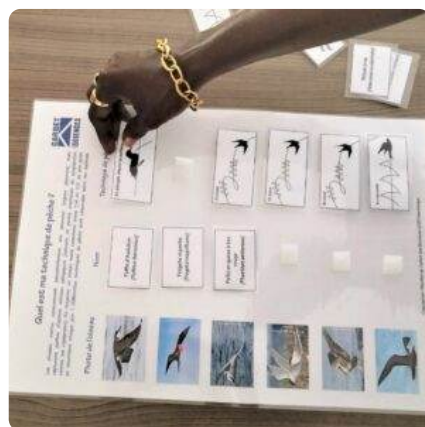
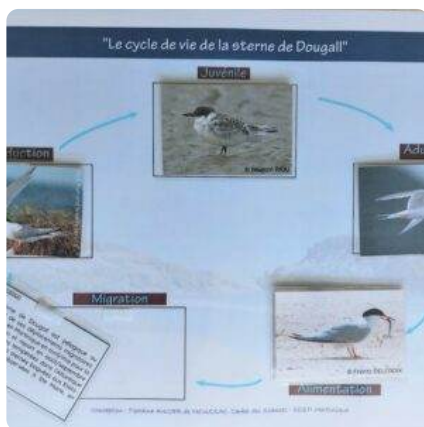
- Différencier les espèces d'oiseaux marins présents en Martinique
 - Expliquer leurs mode de vie et particularités (plumage, techniques de pêche, etc.)
 - Décrire le cycle de vie de la sterne de Dougall
 - Intégrer les enjeux de conservation (pollution plastique, etc.) et la réglementation
- Cet atelier du « programme d'éducation à l'environnement marin » permet d'approfondir les connaissances sur un groupe d'être vivant spécifique.*



Contenu de l'animation

Découverte du groupe des oiseaux marins à l'aide d'un diaporama entrecoupé de questions, de courtes vidéos et/ou ressources audios. Les participants effectuent ensuite des jeux pédagogiques : memory, cycle de vie, un outil sur les différentes techniques de pêche et observations d'échantillons.

*Cet atelier fait partie du **programme d'éducation à l'environnement marin (EduMER) du Carbet des Sciences** soutenu financièrement par le l'Office Française de la Biodiversité via le Parc Naturel Marin de Martinique et l'Office de l'eau Martinique.*



Atelier « Les raies et requins des Antilles »

Objectifs

Cet atelier permet de développer les compétences attendues à partir du cycle 2 en matière d'éducation au développement durable et à la transition écologique dans la scolarité :

Définir l'origine, les caractéristiques et le rôle des raies et requins dans les écosystèmes

Reconnaître les différentes espèces présentes en Martinique

Expliquer les pressions qui pèsent sur les raies et requins (et déconstruire les idées reçues)

Intégrer les bonnes pratiques et informer sur le programme de sciences participatives du REGUAR

Cet atelier du programme d'éducation à l'environnement marin permet d'approfondir les connaissances sur un groupe d'être vivant spécifique.



Contenu de l'animation

Au cours de l'animation le(la) médiateur(trice) scientifique présente le groupe des raies et des requins (poissons cartilagineux) à l'aide d'un **diaporama créé et mis à disposition par l'association Kap Natirel en charge du Réseau requins des Antilles françaises (REGUAR)**. Cette présentation est entrecoupée de questionnements et d'animations. Les participants participent ensuite à des jeux pédagogiques créés par le Carbet des Sciences pour ancrer les savoirs : memory, cycle de vie et principaux prédateurs, etc.

Plus d'information sur le REGUAR ici : <https://kapnatirel.org/reguar>

*Cet atelier fait partie du **programme d'éducation à l'environnement marin (EduMER) du Carbet des Sciences** soutenu financièrement par le l'Office Française de la Biodiversité via le Parc Naturel Marin de Martinique et l'Office de l'eau Martinique.*



Atelier et exposition « Réseau Iguane »

Objectifs

Cet atelier permet de développer les compétences attendues à partir du cycle 2 en matière d'éducation au développement durable et à la transition écologique dans la scolarité :

Expliquer la biologie et l'écologie des iguanes

Différencier les deux espèces présentes en Martinique

Intégrer que l'iguane péyi est en danger d'extinction et que sa plus grande menace est son cousin l'iguane rayé qui a été introduit à la fin des années 50 – début des années 60

Encourager le signalement des iguanes observés



Contenu de l'animation

Dans le cadre du Plan de Lutte Contre l'Iguane Commun (PLIC) animé par la DEAL et le Plan National d'Action pour le rétablissement de l'iguane des Petites Antilles animé par l'ONF, le Carbet des Sciences coordonne les actions de communication et de sensibilisation à l'échelle du territoire. Selon les lieux, format et disponibilités, les animations sont assurées par une ou plusieurs associations communicantes du Réseau Iguane des Petites Antilles (Carbet des Sciences, SEPANMAR, Le Carouge). **Plus d'information sur le Réseau iguane ici : <https://www.iguanes-antilles.org/>** Le réseau propose principalement 2 formats d'animation :

En salle (établissements scolaires, centres de loisirs...) : Animation avec le kit pédagogique composé d'un diaporama, de courtes vidéos et de jeux pédagogiques (memory, cycle de vie, identification, jeu de l'oie).

OU

En extérieur (communes, EPCI, musées, médiathèques, gestionnaires d'espaces naturels...) : Animation avec la caravane de sensibilisation composée d'un barnum personnalisé de 9m², de 4 kakémonos et des jeux pédagogiques.

Ces actions sont gratuites pour les établissements scolaires, centres aérés et les collectivités. Elles sont soutenues par la DEAL Martinique.



Renseignements et réservations : biodiversite.mediateur@carbet-sciences.com

Atelier et exposition « Réseau Tortues Marines »

Objectifs

Cet atelier permet de développer les compétences attendues à partir du cycle 1 en matière d'éducation au développement durable et à la transition écologique dans la scolarité :

Expliquer la biologie et l'écologie des tortues marines

Différencier les trois espèces présentes en Martinique

Décrire les enjeux de conservation (dégradation de l'habitat, dérangement, pollution plastique, captures accidentelles...)

Intégrer les bons gestes pour participer à leur préservation



Contenu de l'animation

Dans le cadre du Plan National d'Action en faveur des tortues marines aux Antilles françaises, piloté par la DEAL et animé par l'ONF, le Carbet des Sciences coordonne les actions de communication et de sensibilisation à l'échelle du territoire. Selon les lieux, format et disponibilités, les animations sont assurées par une ou plusieurs associations communicantes du Réseau Tortues Marines de Martinique (Carbet des Sciences, Coco an dlo, L'ASSO-MER, POEMM, Reflet D'culture, Roots of the sea – Rasin Lanmè, Solda Lanmè). **Plus d'information sur le Réseau Tortues Marines ici : <https://www.tortuesmarinesmartinique.org/>**

Le réseau propose principalement 2 formats d'animation :

En salle (établissements scolaires, centres de loisirs...) : Animation avec le kit pédagogique composé d'un diaporama, de courtes vidéos et de jeux pédagogiques (memory, cycle de vie, identification, puzzle).

OU

En extérieur (communes, EPCI, musées, médiathèques, gestionnaires d'espaces naturels...) : Animation avec la caravane de sensibilisation composée d'un barnum personnalisé de 9m², de 4 kakémonos et des jeux pédagogiques.

Ces actions sont gratuites pour les établissements scolaires, centres aérés et les collectivités. Elles sont soutenues par l'Office Française de la Biodiversité via le Parc Naturel Marin de Martinique et la DEAL Martinique.



Renseignements et réservations : biodiversite.mediateur@carbet-sciences.com

Atelier maternelle « A la découverte du monde marin »

Objectifs

Cet atelier permet de développer les compétences attendues au cycle 1 en matière d'éducation au développement durable et à la transition écologique dans la scolarité : Explorer et découvrir son environnement proche : le monde marin
S'émerveiller et éveiller sa curiosité en se posant des questions sur les êtres vivants et se rendre compte de leur diversité (couleurs, formes, etc.) et de quelques interactions
L'atelier permet également de favoriser le langage chez des enfants non lecteurs ou prélecteurs et de développer la motricité fine (mouvements précis, coordonnés et contrôlés des mains et des doigts) et les capacités cognitives.



Contenu de l'animation

Plusieurs outils sont déployés au cours de l'animation par le(la) médiateur(trice) scientifique afin de proposer une découverte sensorielle du milieu marin.

Grande bâche en tissu de 2,22m de large x 3,12m de long avec une de Carole POURCHER qui représente 5 milieux de vie (la mangrove, les fonds sableux, les herbiers, le récif corallien et la haute mer) et 61 espèces marines ;

Diffusion de sons produits par des animaux marins ;

Manipulation : une boîte à toucher, 7 puzzles d'animaux marins de 9 pièces, 1 jeu d'adresse en bois pour reconstituer "son" récif corallien.

*Cet atelier fait partie du **programme d'éducation à l'environnement marin (EduMER) du Carbet des Sciences** soutenu financièrement par le l'Office Française de la Biodiversité via le Parc Naturel Marin de Martinique et l'Office de l'eau Martinique.*



Les balades littorales

Objectifs

- Décrire le paysage
- Intégrer le fonctionnement du milieu de vie visité
- Expliquer comment observer et ressentir la *nature*
- Reconnaître les êtres vivants in situ

Cet atelier du programme d'éducation à l'environnement marin permet d'approfondir les connaissances sur un groupe d'être vivant spécifique.



Contenu de l'animation

Matinée de 3h pour 1 groupe de 30 participants maximum.

Le **lieu**, les **activités** et l'**organisation** seront définies avec la structure demandeuse et dépendra de **la commune ainsi que de l'âge des participants**.

Deux thèmes au choix :

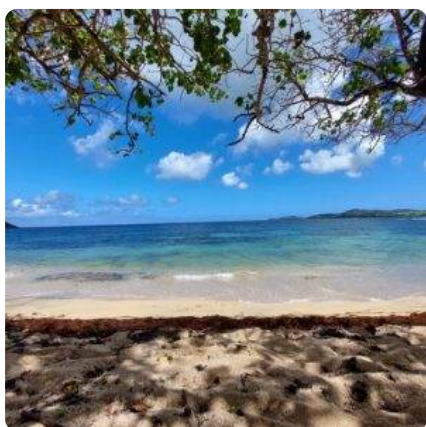
Balade sur une plage : découverte de la forêt littorale, de l'estran rocheux, de la laisse de mer, collecte de déchets et analyse de leur durée de dégradation.

Balade en mangrove : rôle de la mangrove, découverte et observation des différentes espèces de palétuviers et de leur particularité, des oiseaux et des crabes.

Les médiateurs.trices mettent à disposition des participants des fiches d'identification de la faune et la flore et des outils d'observation (jumelles, longues-vues, loupes...). En fin de balade, les menaces qui pèsent sur l'écosystème visité et les bons gestes pour y remédier sont abordés.

Effets personnels à prévoir : Pique-nique pour le midi, eau et goûter, protection solaire, coupe-vent, chaussures pour marcher.

Ces animations de terrains nécessitent la mobilisation d'au moins deux médiateurs.trices scientifiques du Carbet des Sciences. Nos partenaires financiers (OFB et ODE) prennent en charge 50% du coût de l'animation, le reste est à la charge de la structure demandeuse.



Les balades subaquatiques

Objectifs

- Découvrir son environnement proche
- Conjuguer sport et éducation à l'environnement marin
- Expliquer comment observer et ressentir la *nature*
- Reconnaître les êtres vivants *in situ*

Animation éligible au Pass Culture. Voir les offres ci-dessous:

Balade subaquatique sur un site accessible depuis la côte

Balade subaquatique sur le sentier sous-marin des îlets du François



Contenu de l'animation

Matinée de 3h à 4h selon le site choisi pour 1 groupe de 30 participants maximum.

Le **lieu de la pratique** (sentier sous-marin des îlets du François, du Cap Salomon et du bourg des Anses d'Arlet, de l'Anse Turin au Carbet, etc.), **les activités à terre** et **l'organisation** (nombre de groupe, de rotation dans l'eau...) seront définies avec la structure demandeuse et dépendra **de l'âge et de l'expérience aquatique des participants**.

Balade subaquatique : jusqu'à 5 participants dans l'eau par rotation (< de 10 ans) et jusqu'à 10 participants (> de 10 ans). L'encadrement est assuré par le.e moniteur.trice de plongée diplômée d'état (BEES1) du Carbet des Sciences, secondé.e par des enseignants habilités EPS pour les scolaires et des encadrant à l'aise dans l'eau pour les ACM. Le Carbet des Sciences met à disposition le matériel nécessaire pour évoluer dans l'eau (palmes, masques et tuba, éléments de flottabilité).

Atelier scientifique sur la plage : découverte du littoral ou défis sur le milieu marin encadré par le.la médiateur.trice scientifique du Carbet des Sciences, secondé par les accompagnateurs de la structure.

Jeux pédagogiques sur la plage mis à disposition par le Carbet des Sciences : jeux sur la biodiversité dont l'encadrement sera assuré par les accompagnateurs de la structure.

Spécificités pour les écoles primaires : Les élèves doivent avoir validé le pass nautique (ex test d'aisance aquatique), prévoir une initiation masque et tuba lors des séances de natation et solliciter la circonscription du renfort d'encadrement, en plus des parents accompagnateurs.

Effets personnels à prévoir : Pique-nique, eau et goûter, serviette de bain, protection solaire (vêtement type lycra pour limiter l'usage de la crème solaire, néfaste pour les coraux), maillot/short de bain, coupe-vent, chaussures pour marcher. Les personnes possédant leur propre matériel (palmes, masque et tuba) sont invitées à le ramener (pour plus de confort).

Vidéo Balade subaquatique



Malle pédagogique MARECO CARAÏBES : « Le récif corallien entre nos mains »

Objectifs

Cette malle conçue par l'IRD dans l'océan indo-pacifique en 2010, a été adaptée au contexte caribéen par le Carbet de Sciences en 2023. Elle permet de développer les compétences attendues à partir du cycle 1 (GS) en matière d'éducation au développement durable et à la transition écologique dans la scolarité :

Apprendre à connaître son environnement proche, le milieu sous-marin qui nous entoure : le récif corallien

Prendre conscience de sa richesse et sa fragilité face aux perturbations auxquelles il est exposé, surtout celles liées à l'humain et appréhender leurs conséquences

Prendre conscience du rôle de chacun dans sa préservation, en ayant compris les bons comportements et les petites attentions à avoir pour œuvrer dans ce sens ; ce sont les comportements écocitoyens



Contenu de l'animation

Le médiateur.trice scientifique réalise une 1^{ère} séance avec la malle, forme l'enseignant à son utilisation pour une durée de 2 à 3 semaines et revient à l'école pour une séance de conclusion avec un quizz. La malle pédagogique contient différents outils (certains sont à la fois en Français, Créole, Anglais et Espagnol) :

Un album de coloriage qui emmène les enfants à la découverte du polype de corail et de son milieu de vie (à partir de 5 ans).

Un jeu de 7 familles composé de familles amusantes (miam-miams, tromoches, patouches, ...), pour découvrir la biodiversité des récifs coralliens, la classification scientifique (à partir de 7 ans).

Un jeu de rôle qui met en scène différents usagers du récif corallien (pêcheurs, plongeurs, gestionnaires, riverains) où les joueurs doivent s'entraider pour préserver le récif corallien (à partir de 8 ans).

Un jeu de plateau sur les services écosystémiques (à partir de 8 ans) ;

Des livres sur la faune et flore des récifs coralliens.

L'enseignant dispose dans la malle un livret de connaissance et un support d'utilisation des outils qui lui propose différentes pistes d'exploitation.

*Cet atelier fait partie du **programme d'éducation à l'environnement marin (EduMER) du Carbet des Sciences** soutenu financièrement par le l'Office Française de la Biodiversité via le Parc Naturel Marin de Martinique et l'Office de l'eau Martinique.*



Malle pédagogique sur « Les poissons coralliens des Antilles »

Objectifs

- Reconnaître différentes espèces de poissons coralliens présents dans les eaux des Antilles
- Expliquer la biologie et l'écologie de ces poissons (anatomie, habitats, nutrition, respiration, reproduction, locomotion, défense et communication)
- Intégrer l'envie de participer à la préservation du milieu marin



Contenu de l'animation

7 séances d'1 heure, adaptables selon le public. Le/la médiateur.trice scientifique intervient en classe uniquement pour la 1ère et la dernière séance. Les autres séances sont assurées par l'enseignant.e. La malle est prêtée pour une durée de 2 semaines.

La malle pédagogique comprend :

- une maquette démontable de mérou de Nassau,
- 25 fiches d'activités,
- des fiches espèces de poissons communs dans les Antilles,
- des planches d'illustrations,
- des échantillons à observer,
- des jeux pédagogiques (memory, loto, jeu de plateau avec des cartes questions/réponses, jeu sur la bioluminescence, livret de jeu)
- des ressources audiovisuelles.





Eau

Sommaire de la thématique

Atelier « Eau à la Martinique »	27
Atelier « Faune et flore de la rivière »	28
Exposition « Manman Dlo »	29

Atelier « Eau à la Martinique »

Objectifs

- Sensibiliser sur le rôle indispensable de l'eau
- Découvrir les mythes autour de l'eau en Martinique
- Connaître les différents usages de l'eau potable et ses traitements
- Découvrir les propriétés physiques et chimiques de l'eau
- Sensibiliser à la préservation de la ressource en eau



Contenu de l'animation

A l'aide de maquettes, vidéos et manipulations, le public est sensibilisé à la préservation de l'eau.

Les participants apprennent les états de l'eau, le cycle de l'eau, les différents usages de l'eau par l'homme et la pollution qui peut en découler. Le traitement de l'eau potable et des eaux usées ainsi que les gestes écocitoyens sont aussi abordés.

A partir de 11 ans, un quizz interactif avec boîtier de vote permet de faire le point sur les connaissances acquises lors de l'animation.

Programme «Autour de l'eau» en partenariat avec l'ODE Martinique



Atelier « Faune et flore de la rivière »

Objectifs

- Découvrir la faune et la flore des rivières de Martinique
- Sensibiliser à la protection de cet écosystème menacé



Contenu de l'animation

Les participants doivent identifier grâce à un jeu « Qui suis-je ? » les espèces présentes dans les rivières aux Antilles, en reliant une photo à son nom et son descriptif.

Un jeu mémoire ou un quizz interactif avec boîtier de vote permet de faire le point sur ces espèces parfois méconnus et sur les connaissances acquises.

Programme «Autour de l'eau» en partenariat avec l'ODE



Exposition « Manman Dlo »

Objectifs

- Sensibiliser le public sur le rôle indispensable de l'eau
- Découvrir les mythes autour de l'eau
- Connaître les différents usages de l'eau potable et ses traitements
- Découvrir les propriétés physiques et chimiques de l'eau
- Sensibiliser à la préservation de l'eau



Contenu de l'animation

Cette exposition interactive s'articule autour de 5 grands thèmes :

« **Eau, élément culturel** » : approche culturelle montrant la valeur symbolique et l'omniprésence de l'eau dans la Caraïbe.

« **Eau, élément chimique** » : approche scientifique mettant en avant les propriétés chimiques et physiques de l'eau.

« **L'eau sur Terre** » : présentation de l'eau à l'échelle de la planète et à l'échelle de la Martinique.

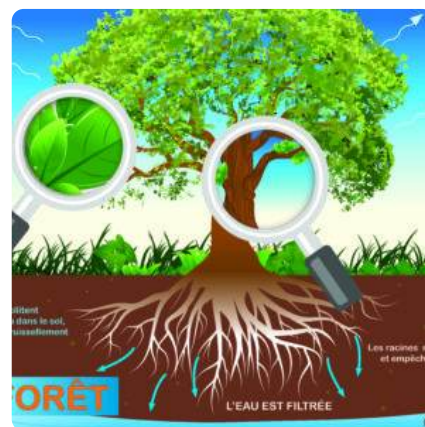
« **L'eau et les Hommes** » : présentation des normes de potabilité et des pollutions, ainsi que la gestion de l'eau sur l'île.

« **Eau, élément à préserver** » : approche écologique sur la préservation de cet élément ainsi que les gestes éco-citoyens, et les interrogations sur le devenir de l'eau à la Martinique.

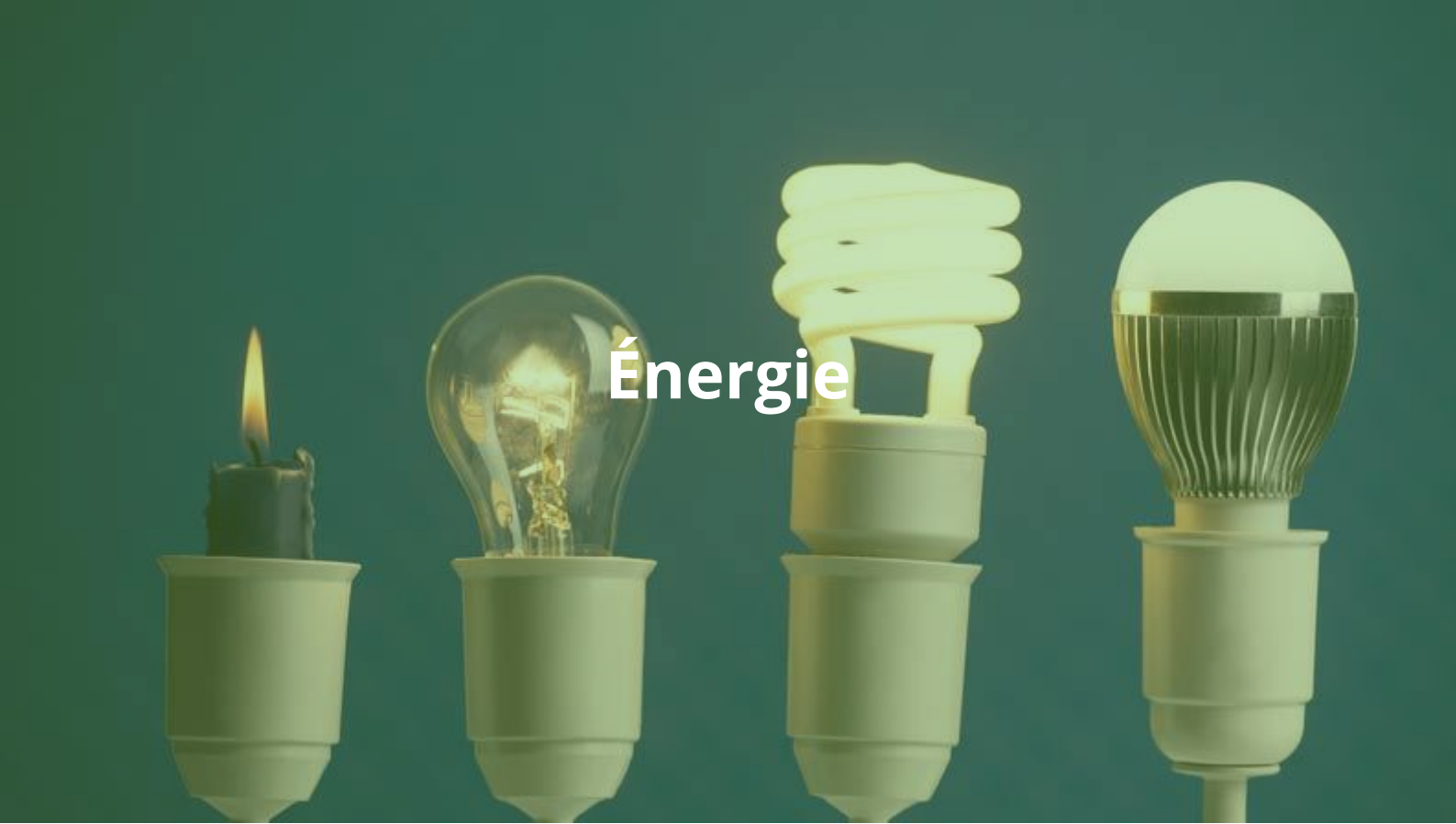
Exposition de 100 m² installée dans le lieu d'accueil pour une durée minimale d'une semaine, accompagnée de médiation. Existe aussi en format atelier pour des animations ponctuelles.

Programme «Autour de l'eau» en partenariat avec l'ODE Martinique

Vidéo Exposition « Manman Dlo »



Renseignements et réservations : animation@carbet-sciences.com



Énergie

Sommaire de la thématique

Atelier « Énergies durables »	31
Atelier « Gestes éco-citoyens »	32
Atelier « Tri sélectif et recyclage »	33
Programme « Écopousse »	34
Visite et Atelier « Showroom de la transition énergétique »	35

Atelier « Énergies durables »

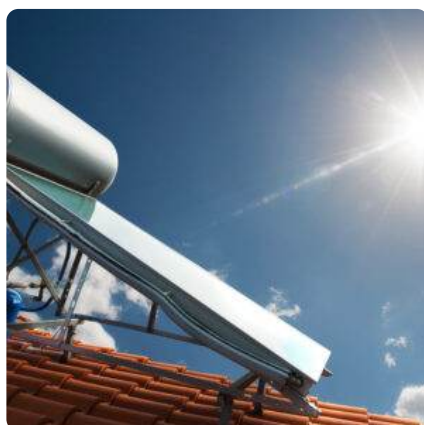
Objectifs

- Savoir distinguer les énergies fossiles et les énergies durables
- Comprendre l'impact des énergies fossiles sur l'environnement
- Connaître le fonctionnement des différentes énergies durables



Contenu de l'animation

L'énergie est une notion fondamentale. Pas de développement sans accroissement de la consommation d'énergie. Cependant son utilisation pose des problèmes mondiaux, les différentes sources d'énergie ne sont pas équivalentes. Cet atelier traite des énergies dites «durables» : éolienne, solaire, hydraulique, marine, biomasse et géothermique. Des vidéos et manipulations permettent de mieux comprendre le fonctionnement de celles-ci. Un quizz interactif avec boîtier de vote permet de faire le point sur les connaissances acquises.



Atelier « Gestes éco-citoyens »

Objectifs

- Comprendre l'impact de nos actions sur la planète
- Apprendre des gestes éco-citoyens
- Sensibiliser à l'écologie et à la consommation raisonnée



Contenu de l'animation

Accompagné d'un.e médiateur.trice scientifique, les participants définissent ensemble les mots « éco-geste » et « éco-citoyen ». Une vidéo est diffusée afin de comprendre les conséquences de nos activités quotidiennes sur la planète et pourquoi il est important d'agir.

Grâce à de petits jeux en équipe (mimes, texte à trous, memory...), les enfants apprennent les différents éco-gestes du quotidien.

Pour le grand public, un quiz interactif avec boîtier de vote permet de tester et approfondir les connaissances des participants. Un livret d'éco-gestes au quotidien et des recettes de produits ménagers fait maison est également consultable.



Atelier « Tri sélectif et recyclage »

Objectifs

- Comprendre la gestion des déchets
- Connaître les différents matériaux qui se recyclent
- Sensibiliser à l'écologie et à la consommation raisonnée
- Développer un regard critique sur sa propre production de déchets.



Contenu de l'animation

Le médiateur ou la médiatrice scientifique présente à l'aide de vidéos les différents types d'emballages (verre, plastique, métal, carton) de leur création à leur utilisation.

Les consignes locales de tri sélectif sont transmises. Puis les participants trient les emballages qui leur sont proposés. Un zoom pourra être fait sur la problématique du plastique. Le compostage des déchets organiques et la gestion des produits dangereux pourra également être abordé.

En fin d'animation, un quizz interactif avec boîtier de vote permet de faire le point sur les connaissances acquises.



À partir de 5 ans

Programme « Écopousse »

Objectifs

- Savoir distinguer les énergies fossiles et les énergies durables
- Apprendre des gestes éco-citoyens
- Réduire les consommations au quotidien
- Devenir des ambassadeurs auprès de sa famille



Contenu de l'animation

Écopousse par ACTEE est le programme de référence en matière de sensibilisation des enfants à la transition écologique. De l'école maternelle à l'élémentaire, sur le territoire français hexagonal, de Corse et d'Outre-mer, Écopousse par ACTEE permet de faire des enfants de véritables ambassadeurs des écogestes auprès de leur famille.

Programme gratuit en partenariat avec EcoCO², EDF, Agir Plus, CTM, SMEM, ADEME

Renseignements et réservations : animation@carbet-sciences.com

Visite et Atelier « Showroom de la transition énergétique »

Objectifs

Rendre accessible à tous la compréhension de la gestion d'un système électrique en milieu insulaire.

Sensibiliser aux enjeux de la transition énergétique.

Illustrer les solutions possibles pour la transition énergétique à travers des technologies innovantes et la transformation de nos modes de consommation d'énergie.



Contenu de l'animation

ESPACE EXPO – Un espace dédié aux divers acteurs qui développent des technologies innovantes en matière de Transition Énergétique dont les entreprises installées dans le parc d'activités de CAP NORD.

LE SYSTÈME ÉLECTRIQUE EN MARTINIQUE – Découvrez comment est structuré le réseau électrique en Martinique, ses caractéristiques, ainsi que les leviers d'action à notre disposition.

NOTRE AVENIR ÉNERGÉTIQUE – Pas de Transition Énergétique sans une vision partagée de son développement et de sa mise en place. De la Programmation Pluriannuelle de l'Énergie aux modèles d'anticipation, devenez un expert de la gestion énergétique à l'échelle du territoire.

L'EFFICACITÉ ÉNERGÉTIQUE – Un jeu de mise en situation réelle à l'échelle du domicile pour connaître les principaux postes de consommation d'électricité dans la maison et les réduire. Jouez différentes scènes de vie ou simulez vos actions quotidiennes et suivez en temps réel l'évolution de votre consommation.

INNOVATION ET TRANSITION ÉNERGÉTIQUE – Intégration des énergies intermittentes au réseau électrique, solutions d'aujourd'hui et vision de ce que pourrait être la maison de demain, découvrez les innovations qui pourraient intégrer nos foyers dans les années à venir.

Cet atelier est proposé en tant que prestation de service.



Renseignements et réservations : animation@carbet-sciences.com



Nutrition-Santé

Sommaire de la thématique

Atelier « Activité physique et sédentarité »	37
Atelier « Cuisine anti-gaspi »	38
Atelier « Du jardin dans mon assiette »	39
Atelier « Écrans ! S'informer pour mieux gérer » – Réservé aux scolaires	40
Atelier « Équilibre alimentaire »	41
Atelier « Gaz à effet de serre dans nos assiettes »	42
Atelier « Le cycle de vie des végétaux »	43
Atelier « Le jardin créole »	44
Atelier « Le sommeil »	45
Atelier « Lecture d'étiquettes alimentaires »	46
Atelier « Les 5 sens dans la dégustation »	47
Mallette « Les classes du goût Martinique » - Réservé aux scolaires	48
Atelier « Les fruits et légumes »	49
Atelier « Les produits sucrés »	50
Exposition interactive « Pesticides ! De quoi s'agit-il ? »	51
Programme d'éducation au sommeil « Mémé Tonpyj » - Réservé aux scolaires	52

Atelier « Activité physique et sédentarité »

Objectifs

- Connaître les recommandations d'activité physique sur une journée
- Comprendre le lien entre activité physique, dépenses et apports énergétiques
- Classer les activités physiques en fonction de la dépense énergétique qu'elles entraînent
- Développer un regard critique sur sa propre activité physique



Contenu de l'animation

A l'aide de vidéos et de manipulations, les participants définissent la notion d'activité physique et les différentes intensités qu'elle peut avoir. Ils analysent par une manipulation leurs activités sur une journée (part d'activités physiques et d'activités sédentaires). Selon le public, le/la médiateur.trice leur fait aussi calculer leur métabolisme de base et comprendre le fonctionnement d'un muscle.

Un quizz interactif avec boîtier de vote permet de faire le point sur les connaissances acquises.

Atelier en partenariat avec l'ARS et la DAAF.



Atelier « Cuisine anti-gaspi »

Objectifs

- Apprendre à éviter le gaspillage alimentaire
- Savoir lire une étiquette de produit alimentaire
- Connaître la durée de conservation des aliments
- Savoir ranger les aliments pour mieux les conserver
- Savoir cuisiner avec les restes alimentaires

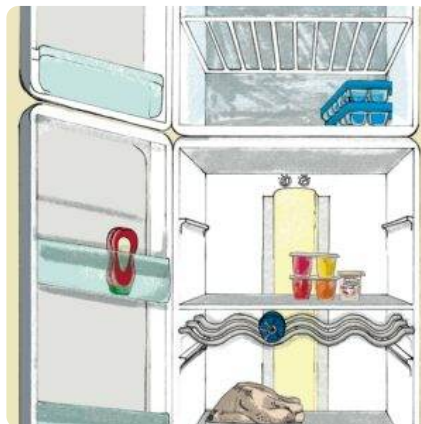
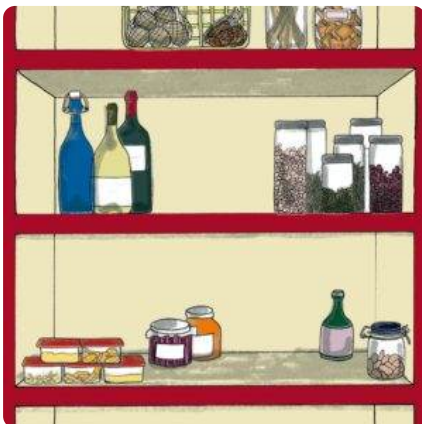


Contenu de l'animation

Les participants se situent dans une cuisine fictive représentée soit par un stand de 9m² (2,40m de haut x 2,60m de long x 1,50m de large) soit par des îlots de tables.

Ils disposent d'un choix de produits alimentaires (emballages ou maquettes) et doivent les ranger dans la cuisine en fonction des indications présentes sur les boîtes. Des informations complémentaires leur sont données afin de déchiffrer une étiquette alimentaire, savoir conserver les aliments sans étiquetage, connaître les différents types de dates de consommation. En fin d'atelier, chacun propose une idée de recette anti-gaspi.

Atelier en partenariat avec l'ARS et la DAAF



Atelier « Du jardin dans mon assiette »

Objectifs

Apprendre à composer un repas végétarien équilibré.
 Connaître les recommandations nutritionnelles essentielles pour un régime végétarien équilibré.
 Découvrir les différentes familles d'aliments sources de protéines végétales.
 Connaître les bénéfices d'une alimentation végétarienne pour la santé.
 Comprendre l'équilibre entre apport et dépense énergétique.
Chaque élève repartira avec un jeu « Du jardin dans mon assiette » et son poster.



Contenu de l'animation

L'atelier « Du jardin dans mon assiette » est animé par un.e médiateur.trice scientifique du Carbet des Sciences.
 L'animation débute par une introduction sur la notion du régime alimentaire.

1) Mon assiette équilibrée

A l'aide de cartes aliments, les élèves sont invités à composer un repas équilibré sans restriction alimentaire puis un repas végétarien équilibré.

2) « Qui suis-je ? »

A partir de l'une des règles du Jeu « Du jardin dans mon assiette ». Des élèves désignés doivent faire découvrir à leurs camarades quel aliment végétal ils ont pioché (légumes péyi, fruits, légumineuses, légumes verts, céréales).

3) Atelier « Puissance végé »

Découverte des principaux aliments sources de protéines végétales par le biais d'échantillons de céréales et de légumineuses.

A eux de les reconnaître, les nommer, les placer correctement mais aussi de trouver l'intrus !

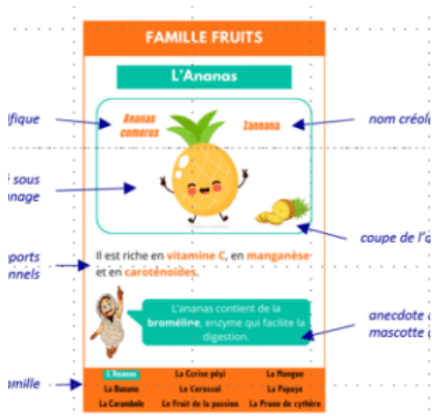
4) Balance ton énergie

Cet atelier aborde l'équilibre entre apports et dépenses énergétiques. Il permet de faire le lien entre activités physiques et calories brûlées.

5) Compose ta recette végétarienne (réservé au cycle 4)

A partir d'une liste d'ingrédients, les participants doivent composer une recette végétarienne équilibrée en 10 min.

Un atelier réalisé avec le soutien de **ARS Martinique** et **DAAF Martinique**.



Atelier « Écrans ! S'informer pour mieux gérer » – Réservé aux scolaires

Objectifs

Gratuit, cet outil s'adresse aux enseignant.e.s, élèves de cycle 2 et 3 (à partir du CE2), et aux personnels scolaires.

Il a pour objectifs :

- D'apporter des connaissances sur la thématique des écrans ;
- D'identifier les différents types d'écrans ainsi que leurs usages ;
- D'identifier les risques liés aux mauvais usages des écrans ;
- De proposer des astuces pour favoriser un meilleur usage des écrans ;
- De susciter l'interrogation des utilisateurs sur leur propre consommation d'écran.



Contenu de l'animation

Déroulé

L'atelier "Écrans ! S'informer pour mieux gérer" se décline en plusieurs séances d'activités pédagogiques allant de 15 min à 1h30. Chaque séance peut être adaptée selon le niveau des élèves de la classe. La médiatrice scientifique du Carbet des Sciences se charge en classe, de l'animation de la séance introductive et de l'évaluation des élèves. Cette première intervention se déroule sur un créneau d'1h00 par classe. Lors de cette première séance, les supports pédagogiques sont présentés et remis aux enseignant.e.s au format papier et au format numérique pour la poursuite des activités en classe. L'animation des autres séances est assurée par les enseignant.e.s au cours de l'année.

Les supports pédagogiques

L'atelier se compose des éléments suivants :

Un "smartphone géant" : Ludique, coloré et attrayant, son rôle est d'éveiller la curiosité du visiteur et de l'inciter à découvrir de multiples informations sur cette thématique en manipulant des "applications" sous forme de trappes. Élément emblématique de l'atelier, il doit être installé dans une salle sécurisée et accessible de plain-pied. Sa livraison et son installation sont assurés par le Carbet des Sciences.

Un guide de l'animation : Destiné aux enseignant.e.s, il regroupe les informations générales sur les écrans ainsi que les messages à transmettre lors des activités en classe.

Des cahiers d'activités : Ils permettent d'approfondir les connaissances des élèves à travers diverses activités à réaliser en classe.

Des questionnaires d'évaluation élèves : Pour recueillir des données sur la consommation d'écrans des jeunes enfants.

Un questionnaire de satisfaction enseignant.e.s : Pour recueillir les avis et retours des enseignants suite à leur participation.

Atelier en partenariat avec ARS Martinique et CTM.



Atelier « Équilibre alimentaire »

Objectifs

- Connaître les familles d'aliments
- Comprendre la notion d'équilibre alimentaire
- Connaître le rôle des principaux nutriments
- Connaître les recommandations de consommation journalière de chaque famille d'aliments
- Savoir réaliser un repas équilibré



Contenu de l'animation

Découverte des nutriments, leurs rôles ainsi que les recommandations nutritionnelles. A l'aide de « carte aliments », chacun compose un ou plusieurs repas. Le/la médiateur.trice analyse l'équilibre des repas et propose des ajustements. Un quizz interactif avec boîtier de vote permet de faire le point sur les connaissances acquises.

Intéressé par une famille d'aliments ou par un repas en particulier ? Nous adaptons l'atelier à votre demande.

Atelier en partenariat avec l'ARS et la DAAF



Renseignements et réservations : animation@carbet-sciences.com

Atelier « Gaz à effet de serre dans nos assiettes »

Objectifs

- Connaître le cycle de vie des produits alimentaires de la culture à l'assiette du consommateur
- Comprendre l'impact de la production de ces denrées alimentaires sur le changement climatique
- Se questionner sur les choix de consommation à faire afin de réduire son impact sur l'environnement



Contenu de l'animation

Un court film est projeté pour aborder les causes et les conséquences du changement climatique.

Un plateau de jeu permet aux participants de retracer le cycle de vie de plusieurs aliments, de la production à l'élimination, en passant par notre assiette.

Un quizz interactif avec boîtier de vote permet de tester et approfondir les connaissances acquises des participants.

Atelier en partenariat avec l'ARS et la DAAF



Renseignements et réservations : animation@carbet-sciences.com

Atelier « Le cycle de vie des végétaux »

Objectifs

- Connaître les parties principales d'une plante
- Comprendre les différents modes de reproduction d'une plante
- Être capable de reconnaître les fruits et de les associer à la feuille de la plante, la fleur et la graine



Contenu de l'animation

Des vidéos expliquant les différents types de reproduction chez les végétaux sont diffusées. A l'aide d'un plateau de jeu, les participants doivent reconnaître des plantes de Martinique de la graine au fruit, en passant par la fleur et les feuilles.

Un quizz interactif avec boîtier de vote permet de faire le point sur les connaissances acquises.



Atelier « Le jardin créole »

Objectifs

- Connaître le patrimoine martiniquais à travers l'histoire et la structuration botanique du jardin créole ;
- Comprendre le fonctionnement du jardin créole et ses particularités
- Savoir reconnaître les principales plantes qui constituent le jardin créole en Martinique, leur origine, leurs emplacements dans le jardin et leurs différentes utilisations.



Contenu de l'animation

Les participants classent d'abord des images de plantes en fonction de leurs points communs. A l'aide de plateaux de jeux, ils replacent des images de plantes dans les différents espaces du jardin créole. Un quizz interactif avec boîtier de vote permet de faire le point sur les connaissances acquises.



Atelier « Le sommeil »

Objectifs

Apporter des connaissances sur le sommeil et ses mécanismes.
Prendre conscience de l'importance du sommeil.
Prendre conscience des habitudes en matière de sommeil et de consommation d'écrans.
Améliorer la durée et la qualité du sommeil.
Améliorer les capacités d'apprentissage et de concentration.



Contenu de l'animation

A travers diverses activités, les participants aborderont les thématiques suivantes : les rythmes de sommeil, les rôles du sommeil, les besoins en sommeil, les amis et ennemis du sommeil.
Cette activité peut également être réalisée sous la forme d'un quiz interactif avec boîtier électronique.



Atelier « Lecture d'étiquettes alimentaires »

Objectifs

- Savoir lire les étiquettes des produits alimentaires
- Comparer des produits similaires grâce à leur étiquette
- Connaître la composition des produits alimentaires pour mieux comprendre ce que l'on mange
- Se questionner pour pouvoir faire des choix de consommation éclairés



Contenu de l'animation

Les participants dégustent des boissons à base d'orange et essaient de découvrir quels ingrédients les constituent. Avec les explications de le.la médiateur.trice, ils déterminent les meilleures boissons pour la santé et apprennent à déchiffrer les différentes informations que l'on retrouve sur les étiquettes alimentaires : liste des ingrédients, date, nutri-score, valeurs nutritionnelles... Les participants dégustent aussi des compotes de pomme afin de comprendre les allégations nutritionnelles (sans sucres ajoutés, allégé, riche en...).

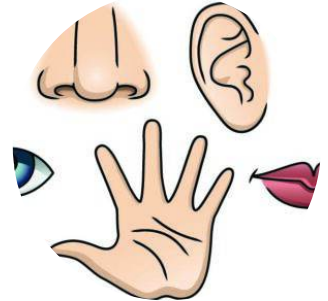
Atelier en partenariat avec l'ARS et la DAAF



Atelier « Les 5 sens dans la dégustation »

Objectifs

- Porter attention à ses sens lors de la dégustation
- Découvrir l'art de la dégustation : prendre son temps et prendre plaisir en mangeant
- Comprendre les mécanismes du corps lors de la dégustation
- Connaître des astuces pour éduquer au goût (pour les adultes)



Contenu de l'animation

Plusieurs expériences gustatives sont proposées. Elles permettent de faire attention aux sens : vue, goût, odorat, toucher, ouïe. Les participants découvrent les saveurs, les arômes, l'importance des perceptions visuelles dans la dégustation... Après chaque expérience, les mécanismes en jeu dans la dégustation sont expliqués.

Atelier en partenariat avec l'ARS et la DAAF.



Mallette « Les classes du goût Martinique » - Réservé aux scolaires

Objectifs

Réservé aux scolaires de cycles 1 et 3

- Acquérir des clés pour apprendre à goûter et à déguster
- Découvrir des aliments, le patrimoine alimentaire et culinaire de la Martinique
- Découvrir les aliments avec ses sens et d'être attentif aux messages qu'ils transmettent
- Verbaliser, s'exprimer sur ses ressentis par le biais d'un enrichissement de leur capital lexical
- Réhabiliter la convivialité et le fait de prendre son temps pour manger



Contenu de l'animation

Le/la médiateur.trice du Carbet des Sciences intervient en classe uniquement pour la 1ère séance. Les autres séances sont assurées par l'enseignant.e et/ou le référent « Classes du goût » de votre circonscription.

Toutes les séances sont gratuites.

- **Cycle 1** : 5 séquences (1 par sens) de plusieurs séances d'environ 15 minutes permettent aux élèves de s'initier aux activités sensorielles (tels que la dégustation) tout au long de l'année.
- **Cycle 3** : 8 séances d'1h30 comprenant des dégustations, des explications scientifiques sur les mécanismes des sens, des moments d'intériorisation et de mise en commun.

Atelier gratuit en partenariat avec la CTM, l'ARS et la DAAF



Renseignements et réservations : sante@carbet-sciences.com

Atelier « Les fruits et légumes »

Objectifs

- Identifier la famille des fruits et légumes
- Connaître le rôle des vitamines, minéraux et fibres dans le corps
- Connaître les recommandations nutritionnelles
- Connaître des fruits et légumes de Martinique sous différents aspects : goût, botanique, géographique, nutritionnel, culinaire...



Contenu de l'animation

Plusieurs activités sont proposées selon le type de public :

- Un participant choisit la carte d'identité d'un fruit ou légume. Les autres lui posent des questions sur ses caractéristiques (forme, origine, couleur...) pour deviner de quel fruit ou légume il s'agit.
- Les participants analysent la composition nutritionnelle des fruits et légumes de Martinique ainsi que leur saisonnalité, les recettes de cuisine...
- Les participants goûtent à l'aveugle des fruits et légumes. Ils notent ce qu'ils ont ressenti en dégustant. Ils observent à la loupe les fibres contenues dans les aliments dégustés.
- Les participants essaient de reconnaître seulement au toucher le fruit ou légume caché dans une boîte.
- Un memory « fruits et légumes locaux » permet de découvrir des fruits et légumes parfois méconnus.
- Un quiz interactif avec boîtier de vote permet de faire le point sur les connaissances acquises.

Atelier en partenariat avec l'ARS et la DAAF



Atelier « Les produits sucrés »

Objectifs

- Identifier la famille des produits sucrés
- Connaître le rôle du sucre rapide dans le corps
- Connaître les recommandations nutritionnelles
- Évaluer la quantité de sucre caché dans les aliments
- Développer un regard critique sur sa propre consommation en produits sucrés



Contenu de l'animation

Les participants évaluent la quantité de sucre contenue dans les aliments qui leur sont présentés. Le/la médiateur.rice aborde les recommandations nutritionnelles. Chaque participant peut prendre conscience de la quantité de sucre qu'il consomme sur une journée à l'aide d'un jeu. Les conséquences d'une consommation excessive de sucre et les maladies comme le diabète sont abordées. Des astuces sont données pour remplacer les produits sucrés.

Atelier en partenariat avec l'ARS et la DAAF



Exposition interactive « Pesticides ! De quoi s'agit-il ? »

Objectifs

Connaître la définition et la classification des pesticides;
Savoir quels sont les impacts des pesticides sur la santé et l'environnement;
S'informer sur les alternatives naturelles aux produits phytosanitaires;
Comprendre les risques liés au chlordécone pour mieux s'en protéger;
Être informé des avancées de la recherche sur les pesticides.



Contenu de l'animation

Manipulation n°1 : “Les pesticides dans le monde” – Objectif : Découvrir les pays utilisant le plus de pesticides.

Manipulation n°2 : “Pesticides chimiques contre alternatives naturelles” – Objectifs : Classer les différentes catégories de pesticides chimiques et découvrir leurs alternatives naturelles.

Manipulation n°3 : “Cherchons les pesticides” – Objectifs : Informer les visiteurs des processus de dissémination des produits phytosanitaires, connaître les zones pouvant être polluées et ainsi mieux s'en protéger.

Manipulation n°4 : “La molécule de chlordécone” – Objectifs : Connaître l'aspect général d'une molécule de chlordécone et comprendre en quoi sa structure chimique la rend stable et persistante dans notre environnement.

Manipulation n°5 : “La roue Info / Intox” – Objectifs : Faire prendre conscience des idées fausses. Permettre au visiteur de faire le tri entre rumeurs et les informations provenant des résultats de la recherche.

Manipulation n°6 : “Chlordécone en Martinique” – Objectifs : Répondre aux questions que se pose la population Martiniquaise au sujet du chlordécone grâce à la diffusion de 14 vidéos de scientifiques et spécialistes.

Les objets

Piège à charançon

Diorama de charançon

Molécule de chlordécone

Projet réalisé avec le soutien de CTM, ARS Martinique et DRAJES Martinique



Renseignements et réservations : expopesticides@carbet-sciences.com

Programme d'éducation au sommeil « Mémé Tonpyj » - Réservé aux scolaires

Objectifs

Réservé aux scolaires du CE2 au CM2

- Apporter des connaissances sur le sommeil et ses mécanismes
- Faire prendre conscience de l'importance du sommeil
- Faire prendre conscience des habitudes des élèves et de leurs parents en matière de sommeil et de consommation d'écrans
- Améliorer la durée et la qualité du sommeil
- Améliorer la capacité d'apprentissage et de concentration des élèves



Contenu de l'animation

8 séances d'1 heure. Le/la médiateur.trice du Carbet des Sciences intervient en classe uniquement pour la 1ère séance. Les autres séances sont assurées par l'enseignant.e. Toutes les séances sont gratuites.

La malle se compose d'un guide de l'enseignant, de cahiers de l'élève, de diplômes du «bon dormeur», d'une affiche « mémoire collective », de dessins animés et de questionnaires de connaissances.

4 thématiques sont abordées au cours des séances :

- les rythmes de sommeil,
- les rôles du sommeil,
- les besoins en sommeil,
- les amis et ennemis du sommeil.





Autres thématiques

Sommaire de la thématique

Atelier « Défis scientifiques »	54
Atelier « Risque majeur : les volcans »	55
Atelier « Véhicules Hors d'Usage (VHU) » – Réservé aux scolaires	56
Atelier « Entretenir son esprit critique ! »	57
Exposition « Les filles, Osez les sciences ! »	58
Planétarium itinérant	59

Atelier « Défis scientifiques »

Objectifs

- Démystifier les sciences et techniques
- Comprendre le monde en s'amusant
- Initier les participants à la démarche scientifique
- Susciter la curiosité, la soif de découverte



Contenu de l'animation

L'idée de ces défis est d'amener les participants à appliquer un protocole scientifique. Tout d'abord, il faut proposer une hypothèse, puis l'expérimenter et enfin interpréter le résultat. Si celui-ci ne permet pas de résoudre le défi, il faut alors tester une autre hypothèse et ainsi de suite. Une fois le défi résolu, le médiateur demande aux participants de donner avec leurs mots une explication avant de donner les explications scientifiques sous forme de schéma ou vidéo. Le choix des expériences se fait selon les principes physiques et chimiques que l'on souhaite étudier.



Atelier « Risque majeur : les volcans »

Objectifs

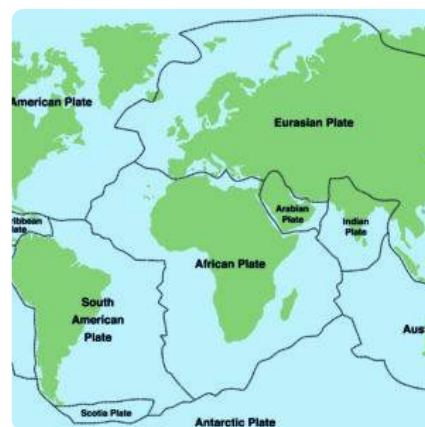
- Comprendre le lien entre plaques tectoniques et volcanisme
- Connaître les différents types d'éruption volcanique
- Rappeler les comportements en cas d'alerte



Contenu de l'animation

Au cours de cet atelier d'1h30, les participants apprennent le fonctionnement des plaques tectoniques à l'aide d'un puzzle. Les différents types d'éruption sont présentés à l'aide d'un diaporama et de vidéos. Les systèmes de prévention apportés par la science sont exposés.

Un quizz interactif avec boîtier de vote permet de tester leurs connaissances tout au long de l'atelier. En fin de séance, les participants réalisent une éruption volcanique !



Atelier « Véhicules Hors d'Usage (VHU) » – Réservé aux scolaires

Objectifs

Connaître la définition d'un VHU ;
Savoir quels sont les impacts économiques et sanitaires (santé et environnement) des VHU ;
Comprendre les différentes étapes qui permettent le traitement d'un VHU ;
S'informer sur la gestion des matériaux composant les VHU après leur traitement.



Contenu de l'animation

Cet atelier se compose d'une présentation avec médiation humaine, quiz interactif et manipulation d'objets.

Durée de l'atelier : environ 1h30

Ce programme gratuit à l'initiative de TDA, a été conçu et réalisé par le Carbet des Sciences.

Vidéo Présentation de l'Atelier « Véhicules Hors d'Usage (VHU) »

Autres animations

Cet atelier est proposé en tant que prestation de service.



À partir de 14 ans

Atelier « Entretenir son esprit critique ! »

Objectifs

Pendant cet atelier d'1h30, les participants
Comprendre le processus de développement de l'esprit critique grâce à une démarche scientifique
Comprendre comment collecter des informations, se poser les bonnes questions, prendre de meilleures décisions
Application des connaissances avec des exemples réels : réseaux sociaux, intelligence artificielle, emails frauduleux...



Contenu de l'animation

Apprentissage et réflexions par le biais de présentations, jeux, quizz, et d'un scénario à résoudre.
Ce scénario sera choisi par les participants afin de leur permettre de débattre sur un sujet qui leur parle, et sera orienté et animé par la médiatrice ou le médiateur du Carbet des Sciences.



Renseignements et réservations : animation@carbet-sciences.com

Exposition « Les filles, Osez les sciences ! »

Objectifs

- Faire découvrir des métiers passionnants et des études enrichissantes aux jeunes gens en général et aux jeunes femmes en particulier
- Sensibiliser filles et garçons sur les disparités entre les hommes et les femmes dans le monde des sciences et des techniques
- Lutter contre les stéréotypes de genre



Contenu de l'animation

L'exposition de 20 m² aborde les thématiques de la réussite scolaire, l'orientation, l'emploi, les métiers des sciences et techniques avec des données chiffrées sur les hommes et les femmes de Martinique. Après des échanges entre la médiatrice et les participants sur leur point de vue et expériences, ils visionnent des témoignages de femmes exerçant des métiers scientifiques ou techniques en Martinique. Deux jeux permettent d'aborder les stéréotypes de genre.

Exposition du CCSTI Laval adaptée en Martinique par le Carbet des Sciences.

Exposition disponible sur le Pass Culture (par le biais de la plateforme ADAGE)

Vidéo Les filles, Osez les sciences !

Autres animations

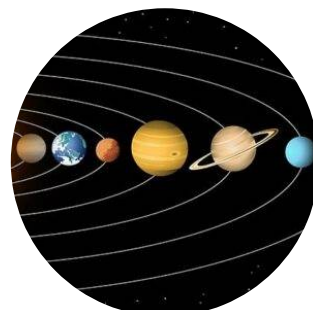


Renseignements et réservations : animation@carbet-sciences.com

Planétarium itinérant

Objectifs

- S'initier à l'astronomie
- Acquérir des connaissances sur les constellations, le Soleil, les planètes, la Lune, l'alternance jour-nuit



Contenu de l'animation

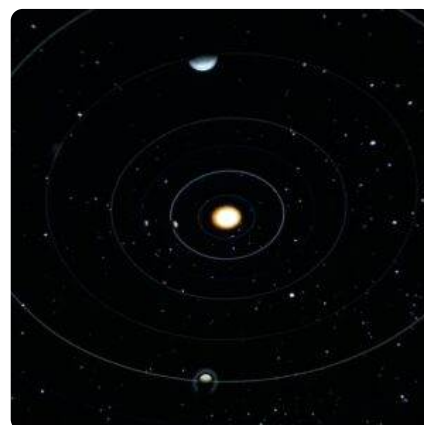
Installés sous un dôme (6m de diamètre, 3m de hauteur), comme dans un vaisseau voyageant dans l'Univers et le temps, les participants découvrent le ciel en 360° à n'importe quelle heure, observent le mouvement de la Lune, voyagent de planète en planète, parmi les étoiles...

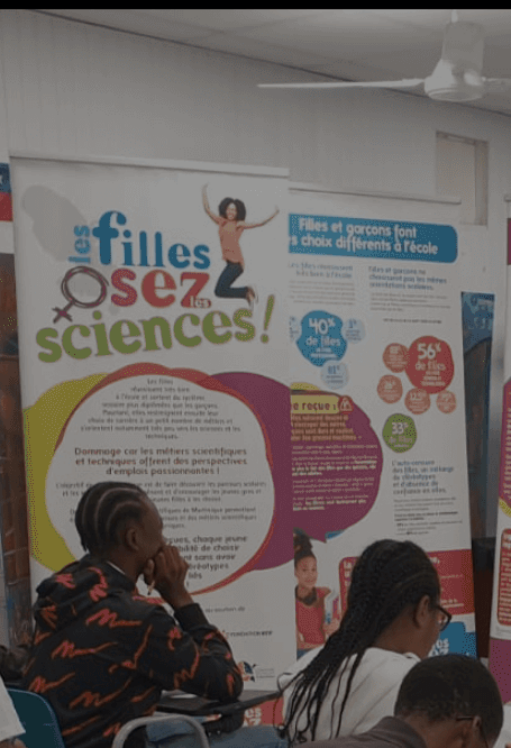
Le planétarium est à la fois un véritable outil pédagogique et une salle de spectacle itinérante.

Les thématiques et la durée des séances d'animations sont adaptées selon le public.

Pour plus d'informations, contactez planetarium@carbet-sciences.com

Cliquez ici pour voir la vidéo sur notre Planétarium Itinérant





suivez le Carbet des Sciences



CCSTI MARTINIQUE

(Centre de la Culture Scientifique,
Technique et Industrielle)

7 km route de Gondeau
97 232 Le Lamentin

0696 54 44 38
www.carbet-sciences.com