



2024 - 2025

CATALOGUE DES ANIMATIONS DU GEPOMAY

Groupe d'Etudes et de Protection des Oiseaux de Mayotte





ANIMATION 1: CHERCHE L'INTRUS

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

10

LIEU

En classe / sur site

DURÉE

20 min

Objectif

Connaître les clefs d'identifications des oiseaux

Déroulement

Les élèves vont découvrir les 5 critères d'identification des oiseaux.

Différentes photos vont défiler, les élèves doivent buzzer dès qu'un intrus apparaît en donnant les caractères manquants



Avec son long bec fin et sa langue tubulaire, le souimanga de Mayotte peu aspirer le nectar des fleurs



	1 •	• a	
	2 •	• b	
	3 •	• c	
	4 •	• d	
	5 •	• e	
	6 •	• f	






ANIMATION 2: A CHACUN SON BEC À CHACUN SON REPAS

PUBLIC
Tous publics

EFFECTIF
1 à 8

LIEU
En classe / sur site

DURÉE
20 min

Objectif

Faire le lien entre la forme du bec et le régime alimentaire des oiseaux

Déroulement

Dans la description de chaque bec, il y a des indices pour retrouver l'outil qui a la même fonction que le bec et aussi le régime alimentaire de chaque oiseau.



ANIMATION 3: JEU DES JUMELLES

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

1 à 14

LIEU

sur site

DURÉE

30 min

Objectif

Apprendre à manipuler et régler les jumelles

Déroulement

Chaque élève va avoir une fiche avec une liste de photos d'oiseaux à numéroté. Les numéros sont inscrits sur d'autres photos accrochées au loin et visibles uniquement avec les jumelles.



ANIMATION 4 : MEMORY DES OISEAUX

Objectifs

- Mémoriser les caractéristiques des oiseaux
- Mémoriser les noms des oiseaux

Déroulement

Placer les cartes face cachée sur une table.
Le plus jeune commence à jouer en retournant deux photos: s'il s'agit de la même image, le joueur récupère les deux cartes puis continue de jouer, sinon il passe son passe.
Le gagnant est celui qui mémorisé le plus de nom d'oiseaux

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

2

LIEU

en classe/ sur site

DURÉE

15 min



ANIMATION 5: PUZZLE

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

1 à 10

LIEU

En classe/sur site

DURÉE

15 à 30 min

Objectif

Mémoriser la morphologie du Crabier blanc

Déroulement

Replacer les pièces du puzzle en s'aidant du modèle



ANIMATION 6: JEU DU GORA (BERET)

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

2 à 10

LIEU

En extérieur

DURÉE

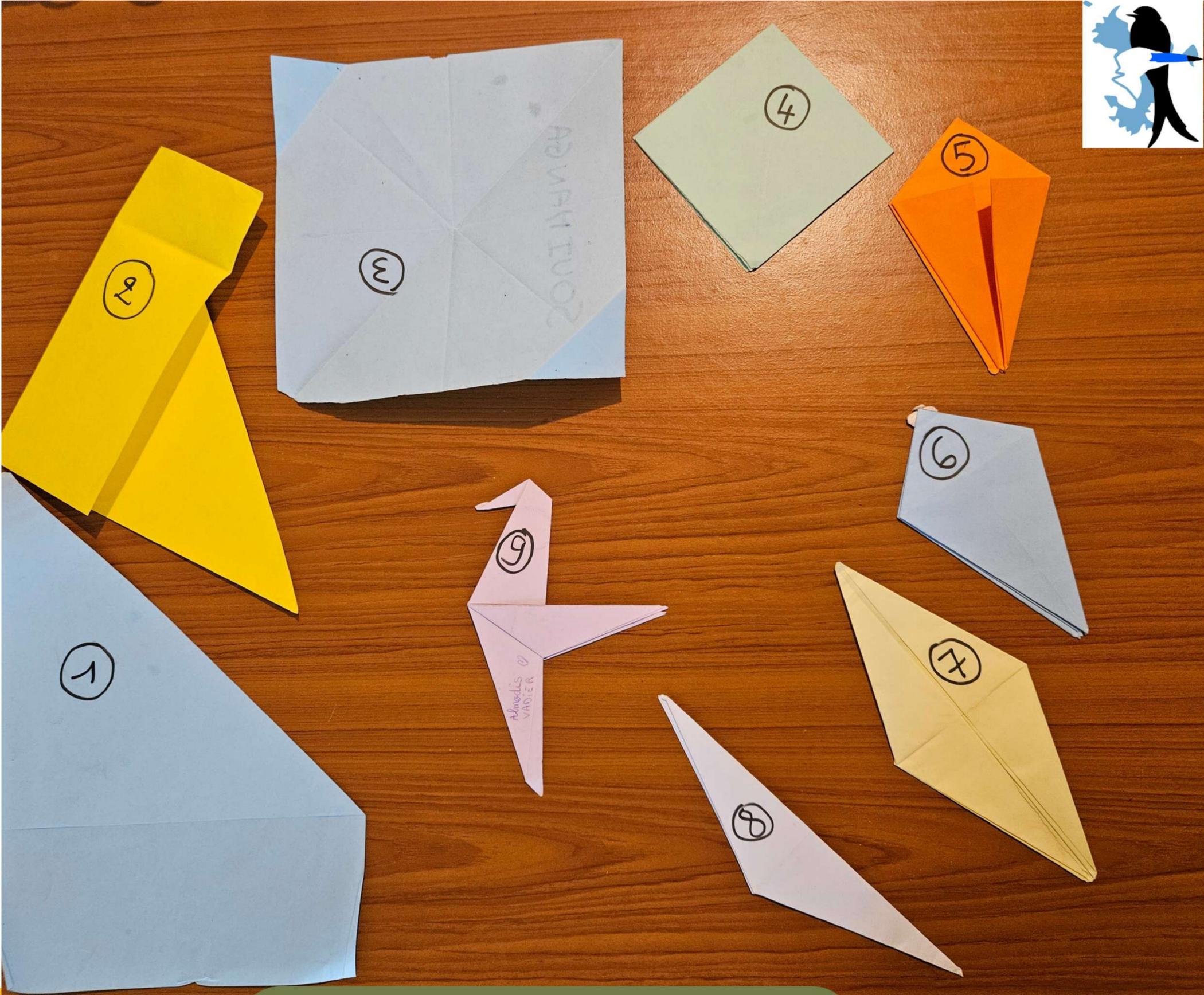
15 min

Objectif

Mémoriser le nom et la morphologie de l'oiseau confié

Déroulement

Faire deux groupes distancés d'environ 10 mètres. Donner une photo d'oiseau à chaque joueur de façon à avoir le même dans chaque groupe. L'animateur tient le béret au centre et appelle un nom d'oiseau. Le premier à récupérer le béret gagne un point pour son équipe.



ANIMATION 7 : ORIGAMI

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

1 à 5

LIEU

En classe

DURÉE

40 min

Objectif

Créer un Souimanga de Mayotte en papier

Déroulement

L'animateur va montrer les différentes étapes au élèves.

Il pourra les aider si besoin au pliage.



ANIMATION 8: QUI EST-CE?

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

1 à 5

LIEU

En classe ou en extérieur

DURÉE

20 min

Objectif

Savoir décrire la morphologie d'un oiseau

Déroulement

Le joueur pioche une photo sans la voir. L'animateur va accrocher celle-ci sur le front du joueur, qui devra poser des questions fermées au reste du groupe afin de retrouver le nom de l'oiseau pioché.



ANIMATION 10 : LE CYCLE DE L'EAU

PUBLIC

A partir de CE2

EFFECTIF

1 à 15

LIEU

En extérieur

DURÉE

30 min

Objectif

Connaitre les différentes étapes du cycle de l'eau

Déroulement

En binôme, les joueurs doivent retrouver les étiquettes "mots" et les étiquettes "définition" cachées autour d'eux. Ils devront ensuite placer ces derniers au bon endroit sur le schéma du cycle de l'eau.



ANIMATION 11 : LES BONS GESTES

PUBLIC

A partir de 6 ans

EFFECTIF

10

LIEU

Sur site /en classe

DURÉE

20 min

Objectifs

Identifier les bons/mauvais gestes en argumentant

Déroulement

L'animateur va montrer plusieurs photos, les participants devront dire s'il s'agit d'un bon/mauvais geste et expliquer pourquoi.



ANIMATION 12 : RALLY DES GNOUGNI

PUBLIC

A partir de 6 ans

EFFECTIF

10

LIEU

En extérieur

DURÉE

45 min

Objectifs

- Connaître les clefs d'identifications des oiseaux
- Enrichir ses connaissances sur les oiseaux
- Apprendre à régler les jumelles

Déroulement

Il s'agit d'une combinaison de 3 jeux:
 jeu 1: voir animation n° 1 Recherche l'intrus
 jeu 2: voir animation n° 18 Quizz sur les oiseaux
 jeu 3: voir animation n° 3 Jeu des jumelles



ANIMATION 13 : VISITE DES SITES

PUBLIC

A partir de 6 ans

EFFECTIF

30

LIEU

sur site

DURÉE

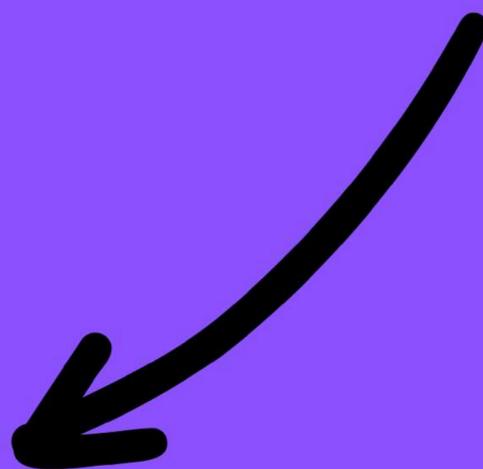
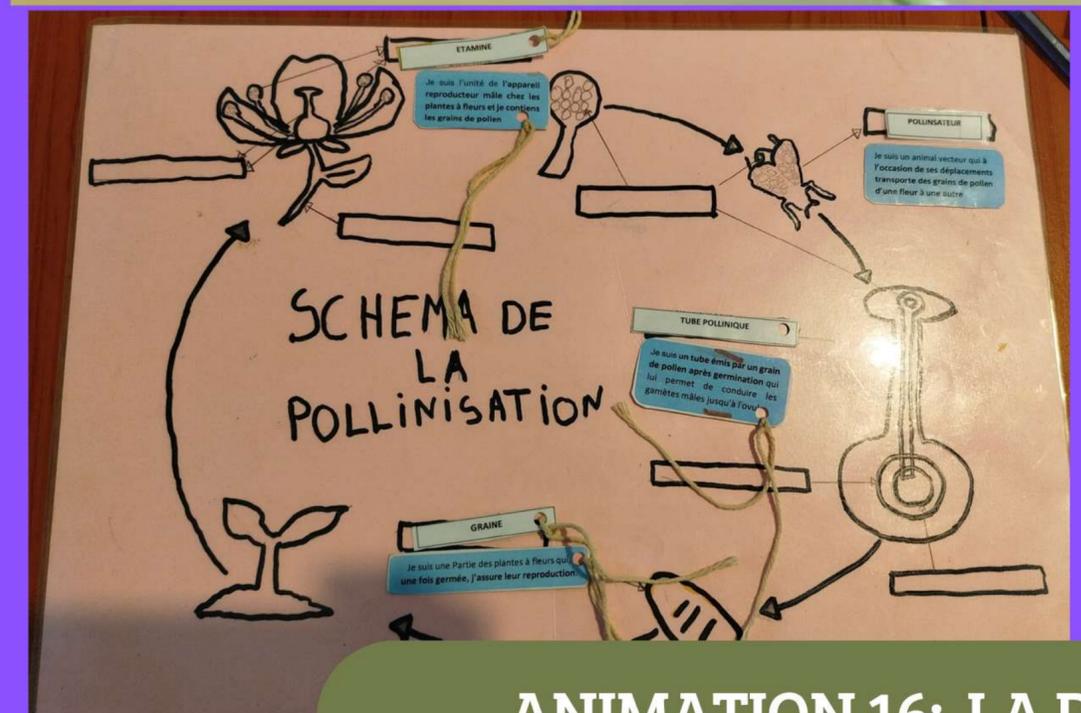
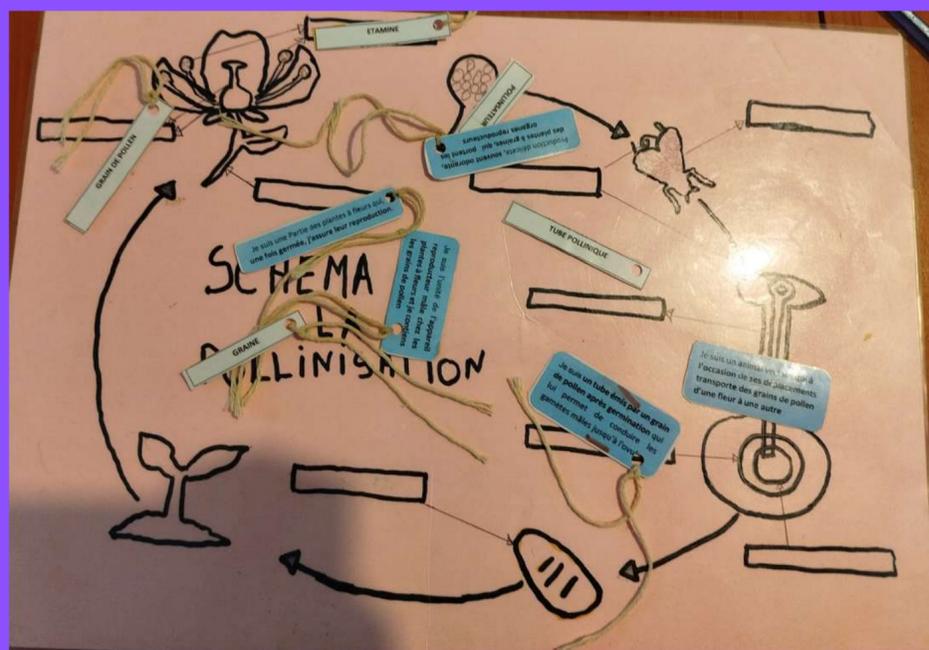
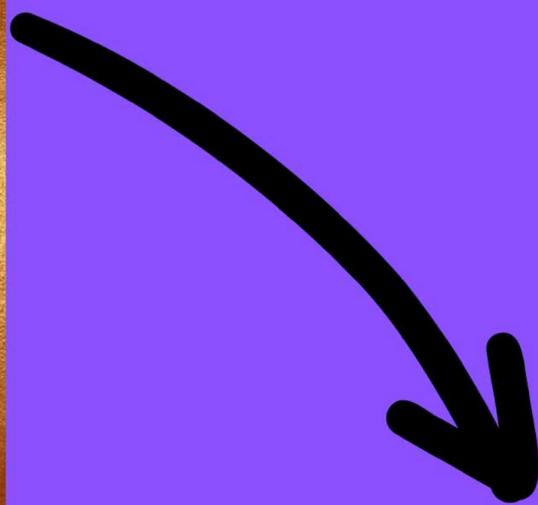
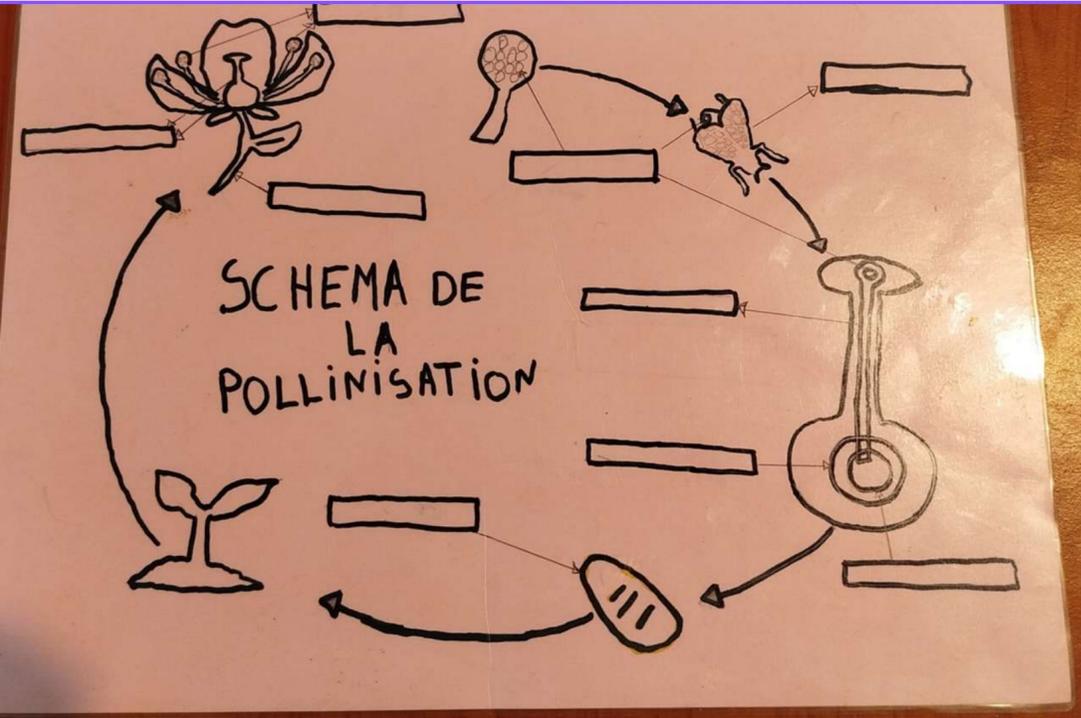
3 heures

Objectif

Découvrir la faune de Mayotte et ses habitats

Déroulement

Sous forme d'une randonnée, l'animateur fera découvrir la faune de Mayotte, notamment les oiseaux avec l'aide des jumelles et de la longue vue.



ANIMATION 16: LA POLLINISATION

PUBLIC
A partir de 10 ans

EFFECTIF
2 à 10

LIEU
En classe/sur site

DURÉE
30 min

Objectif
Connaitre les différentes étapes de la pollinisation

Déroulement
Les élèves disposent d'un schéma avec différentes étiquettes sur lesquelles il y a soit un nom, soit une définition.
A eux de les placer au bon endroit sur le schéma pour reconstituer les étapes de la pollinisation.



ANIMATION 17: BLIND TEST

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

illimité

LIEU

En classe / sur site

DURÉE

30 min

Objectif

Mémoriser les chants des oiseaux de Mayotte

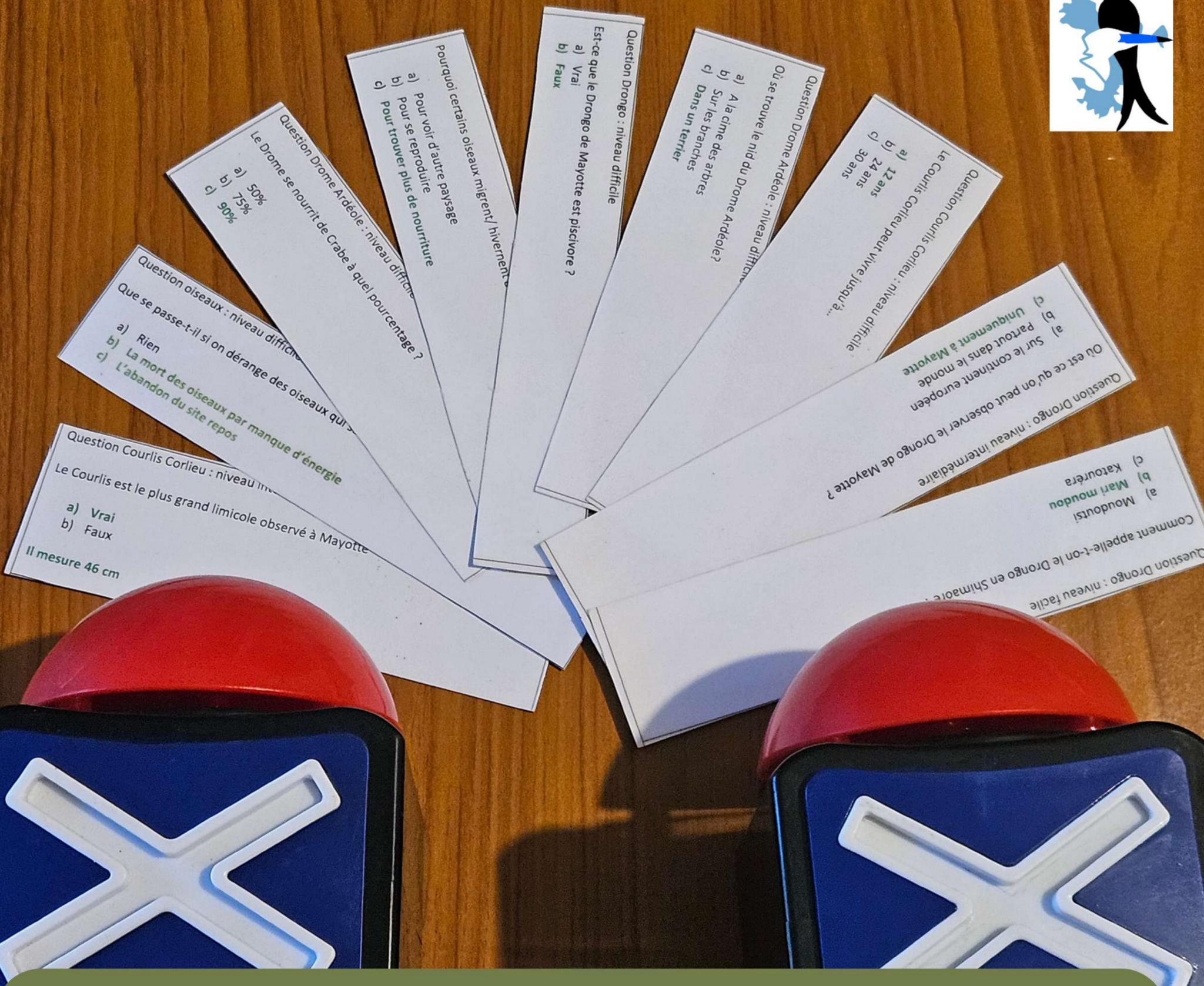
Déroulement

Former 2 groupes.

L'animateur montre une photo d'oiseau et fait écouter le chant de l'oiseau en même temps (3 fois max).

Une fois les différentes photos passées, l'animateur va lancer les chants aléatoirement et les joueurs devront trouver à qui appartient le chant.

Le premier à buzzer et à donner le nom/ la photo correct remporte 1 point



ANIMATION 18: QUIZZ SUR LES OISEAUX

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

2 à 6

LIEU

En classe ou en extérieur

DURÉE

20 min

Objectif

Enrichir les connaissances sur les oiseaux de Mayotte

Déroulement

Faire deux équipes qui vont s'affronter en binôme. L'animateur va poser une question et donner les différentes propositions.

Les joueurs devront donner la bonne réponse le plus vite possible en buzzant.



CONTACT

4 impasse Tropina – MIRERENI – 97680 TSINGONI

**Fixe: 0269 61 05 90
Portable: 0639 02 61 11**

**animation@gepomay.fr
Contact@gepomay.fr**

N°SIRET : 522 304 864 00021



Site internet: animation@gepomay.fr