



2026 - 2027

CATALOGUE DES ANIMATIONS DU GEPOMAY

Groupe d'Etudes et de Protection des Oiseaux de Mayotte

Ce catalogue présente les animations et modules d'animation préparés par notre équipe.

Les modules courts peuvent être combinés afin de remplir un temps d'animation plus long (à minima une demi-journée, soit 3 à 4h). Les modules peuvent aussi être réalisés simultanément en groupes.

Nous avons une préférence pour les animations en extérieur, ce qui permet aux participants de découvrir l'environnement mahorais au plus près de sa biodiversité, tout en apprenant grâce aux activités présentées ci-dessous (en partie réalisables directement sur le terrain).

Nous sommes également ouverts à l'échange, aux idées de thématiques, et aux projets pédagogiques travaillés sur une année scolaire pleine.

Pour plus de précisions, pour le montage d'un projet, ou pour toute question, contactez nous !

Pour consulter nos tarifs, rendez-vous sur notre site internet, à la page dédiée à nos prestations :

[ici](#)

A bientôt avec le **GEPOMAY !**

Demande de devis par mail :
animation@gepomay.fr

Pour toute question, contactez le **0639 02 61 11**





ANIMATION 1 : C'EST UN OISEAU ?

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

10 à 15

LIEU

En classe / sur site

DURÉE

15 min

Objectifs

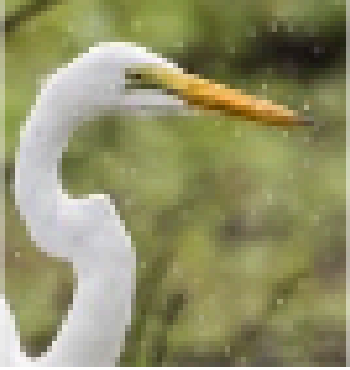
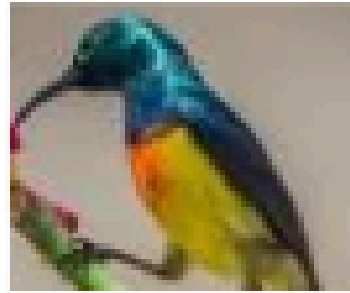
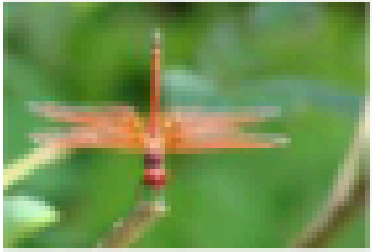
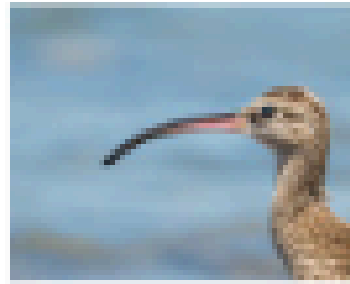
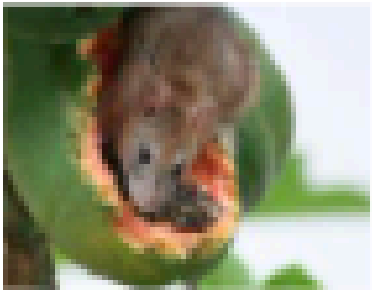
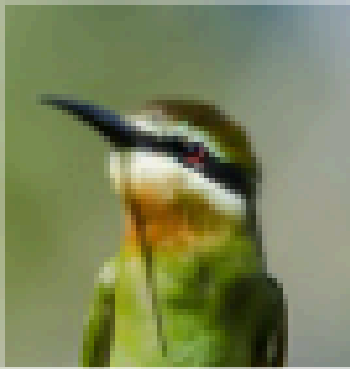
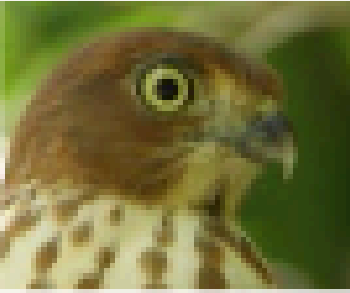
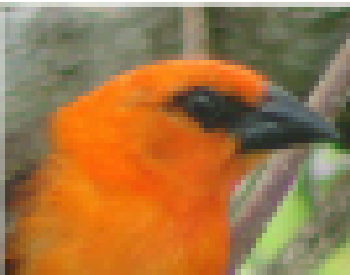
Connaître les clefs d'identifications des oiseaux et apprendre le vocabulaire lié à leur anatomie.

Informations

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

Différentes photos vont défiler, les élèves doivent reconnaître les intrus en citant 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 : À CHACUN SON BEC

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

10 à 15

LIEU

En classe / sur site

DURÉE

20 min

Objectifs

Découvrir l'anatomie des oiseaux, et la notion de régime alimentaire.

Informations

Dans la description de chaque bec, des indices permettent d'associer un outil qui a la même fonction que le bec. Et par la suite, le régime alimentaire de chaque oiseau.



ANIMATION 3 : IDENTIFICATION AUX JUMELLES

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

20 à 30

LIEU

En classe / sur site

DURÉE

45 min

Objectifs

Apprendre à se servir du matériel d'observation et d'un guide d'identification.
(Re)connaître les espèces communes des oiseaux de Mayotte.

Informations

Un livret d'identification permet de reconnaître et nommer la dizaine de silhouettes d'oiseaux cachés dans l'environnement proche.



ANIMATION 4 : MÉMOIRE DES OISEAUX

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

10

LIEU

En classe / sur site

DURÉE

30 min

Objectifs

Mémoriser les caractéristiques et noms des oiseaux.

Faire appel à sa mémoire et apprendre à jouer collectivement.

Informations

Un jeu de mémoire sur la thématique des oiseaux de Mayotte.

Une version existe également sur **les menaces qui pèsent sur la biodiversité** de l'île.



ANIMATION 5 : PUZZLE DE LA BIODIVERSITÉ

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

Groupes de 5

LIEU

En classe / sur site

DURÉE

15 min

Objectifs

Découvrir les caractéristiques et noms des animaux de Mayotte.

Informations

Un jeu de puzzle sur la thématique des animaux de Mayotte.

Peut-être **adapté à plusieurs thématiques** selon vos attentes.



ANIMATION 6 : JEU DU GORA (BÉRET)

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

10 max

LIEU

En extérieur

DURÉE

20 à 30 min

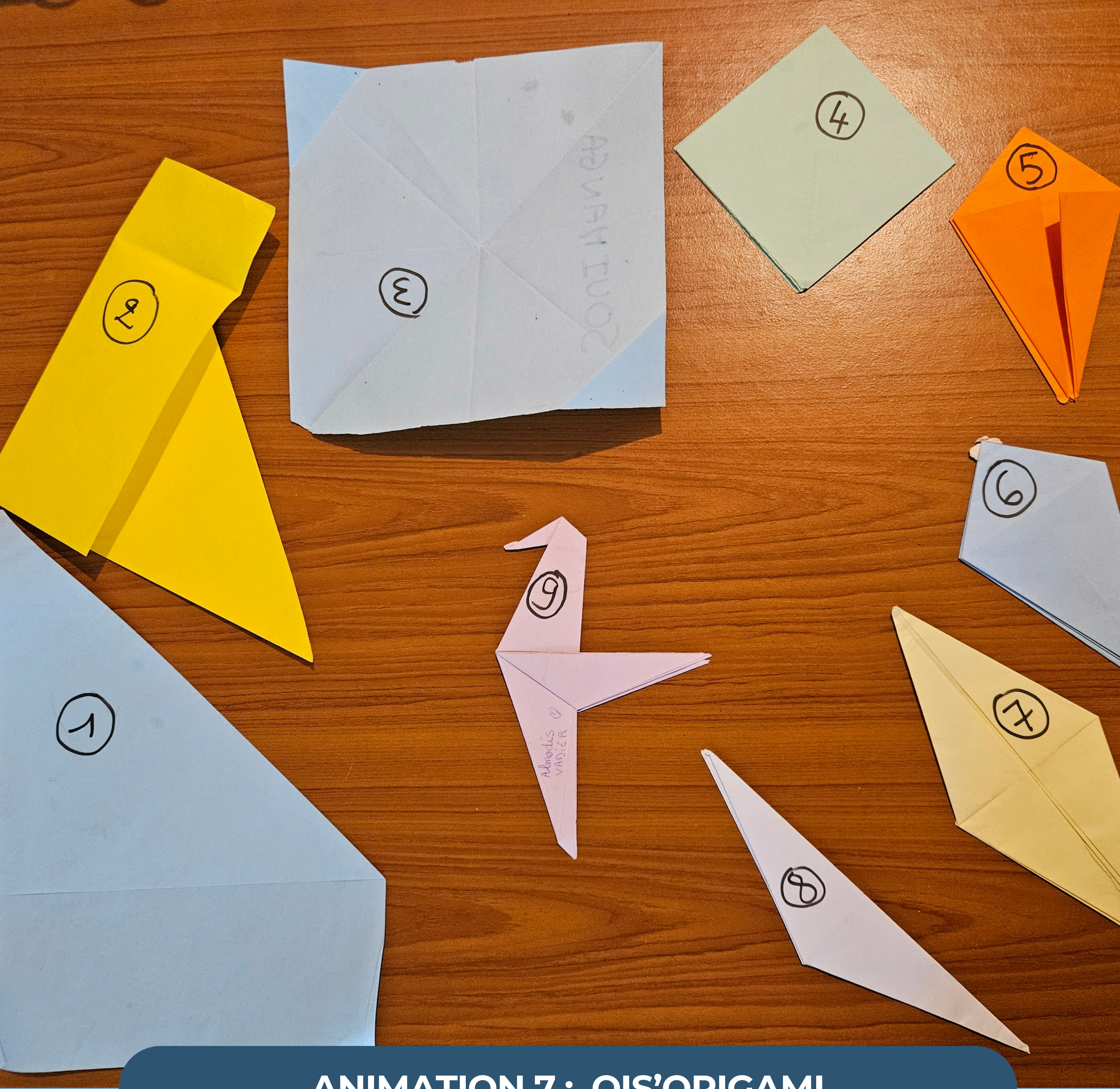
Objectifs

Mémoriser le nom et la morphologie des oiseaux de Mayotte.

Informations

Un jeu du béret sur la thématique des oiseaux de Mayotte.

Peut-être **adapté à plusieurs thématiques** selon vos attentes.



ANIMATION 7 : OIS'ORIGAMI

PUBLIC

À partir de 8 ans

EFFECTIF

Jusqu'à 15

LIEU

En classe

DURÉE

30 à 40 min

Objectifs

Activité plastique, de motricité fine.
Découverte de la notion d'endémisme et des
espèces endémiques de Mayotte.

Informations

Création d'un Souimanga, d'un Drongo, ou d'un
Petit duc de Mayotte.



ANIMATION 8 : QUI SUIS-JE ?

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

Jusqu'à 10

LIEU

En classe / sur site

DURÉE

20 min

Objectifs

Connaître le vocabulaire propre aux oiseaux : noms, morphologie, couleurs, ...

Informations

Chaque joueur doit poser des questions pour deviner l'oiseau qui lui a été attribué. **Peut être adapté à d'autres thématiques.**



ANIMATION 9 : JEU DE L'OIE DU CRABIER

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

Jusqu'à 4 joueurs
(ou en équipe)

LIEU

En classe

DURÉE

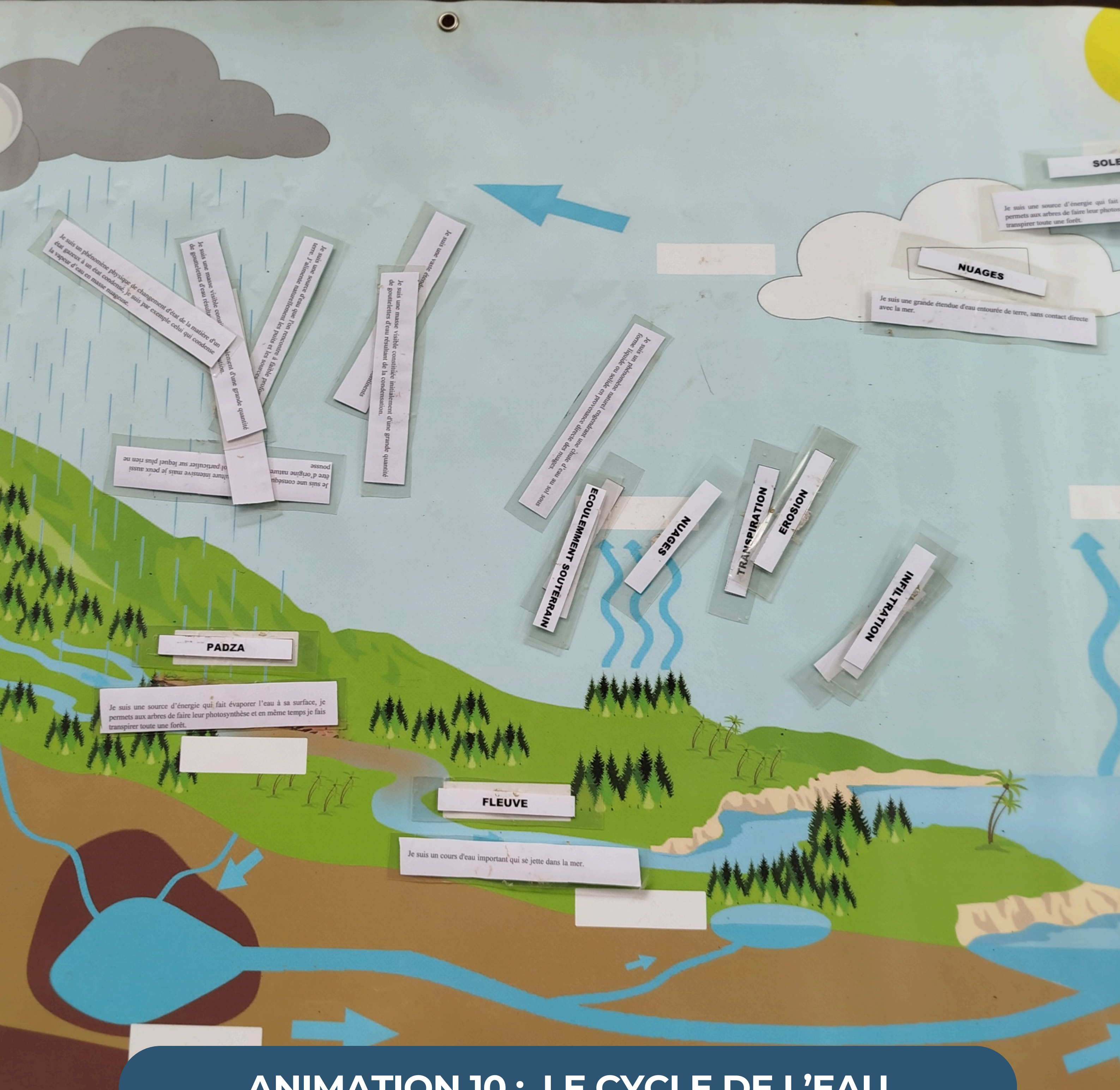
40 min

Objectifs

Découvrir le mode de vie du crabier blanc et les menaces qui pèsent sur sa conservation.

Informations

Un jeu de l'oie adapté à la découverte de cette espèce emblématique du territoire.



ANIMATION 10 : LE CYCLE DE L'EAU

PUBLIC

À partir de 8 ans

EFFECTIF

Jusqu'à 15

LIEU

En classe / sur site

DURÉE

30 min

Objectifs

Connaître le vocabulaire propre au cycle de l'eau, et ses différentes étapes et composants.

Informations

Il faudra trouver les correspondances entre les mots, leur représentation sur le paysage, et leur définition pour compléter le schéma.



ANIMATION 11 : LES BONS GESTES

PUBLIC

À partir de 6 ans

EFFECTIF

10 à 15

LIEU

En classe / sur site

DURÉE

20 min

Objectifs

Savoir développer son argumentaire en commentant des gestes et situations, bons ou mauvais pour la préservation de l'environnement.

Informations

Des photos sont montrées aux participants afin d'ouvrir le débat puis d'apporter des connaissances sur divers sujets traitant de la protection de la nature.



ANIMATION 12 : FOCUS SUR LA CHOUETTE

PUBLIC

À partir de 6 ans

EFFECTIF

Jusqu'à 4 (ou en binôme)

LIEU

En classe / sur site

DURÉE

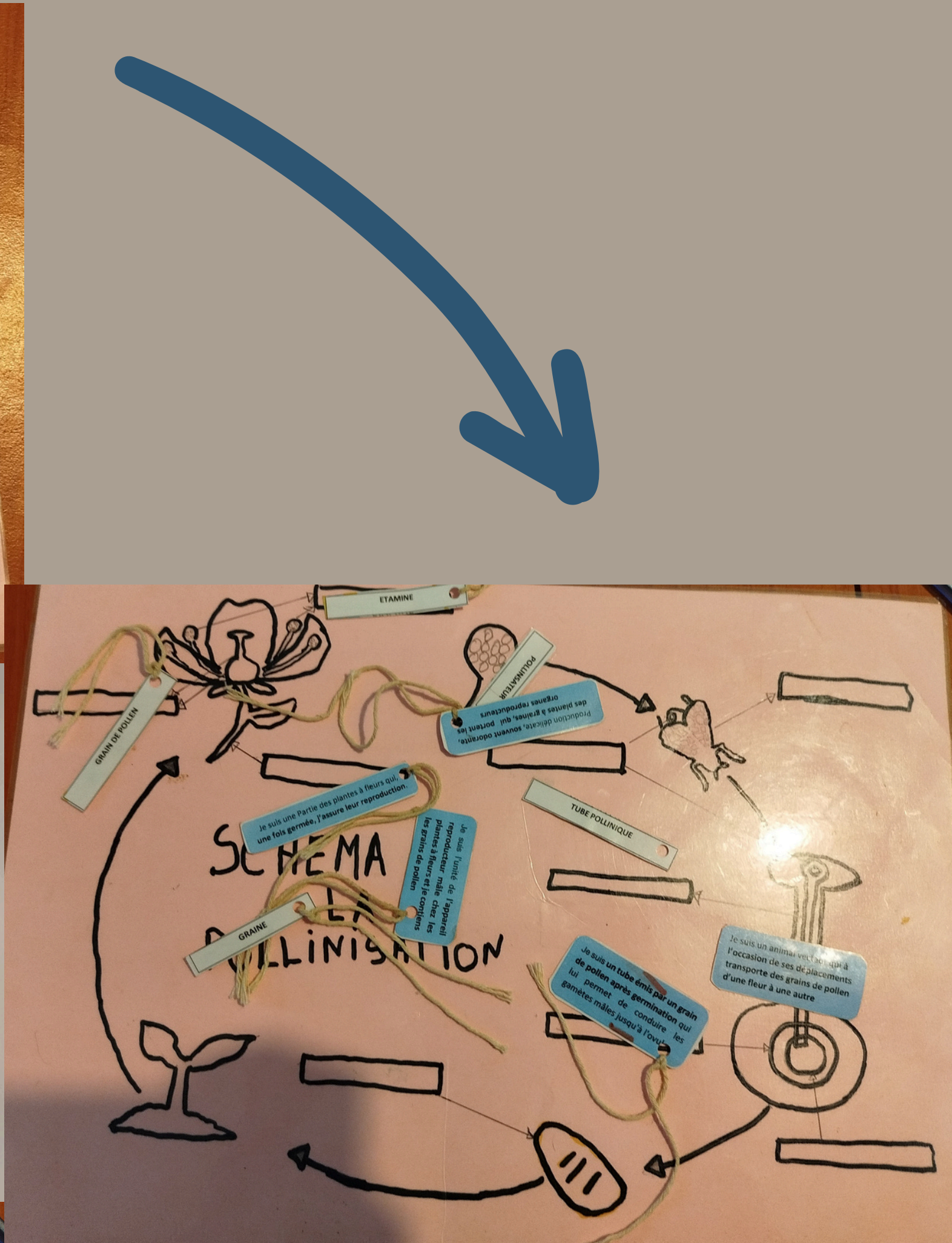
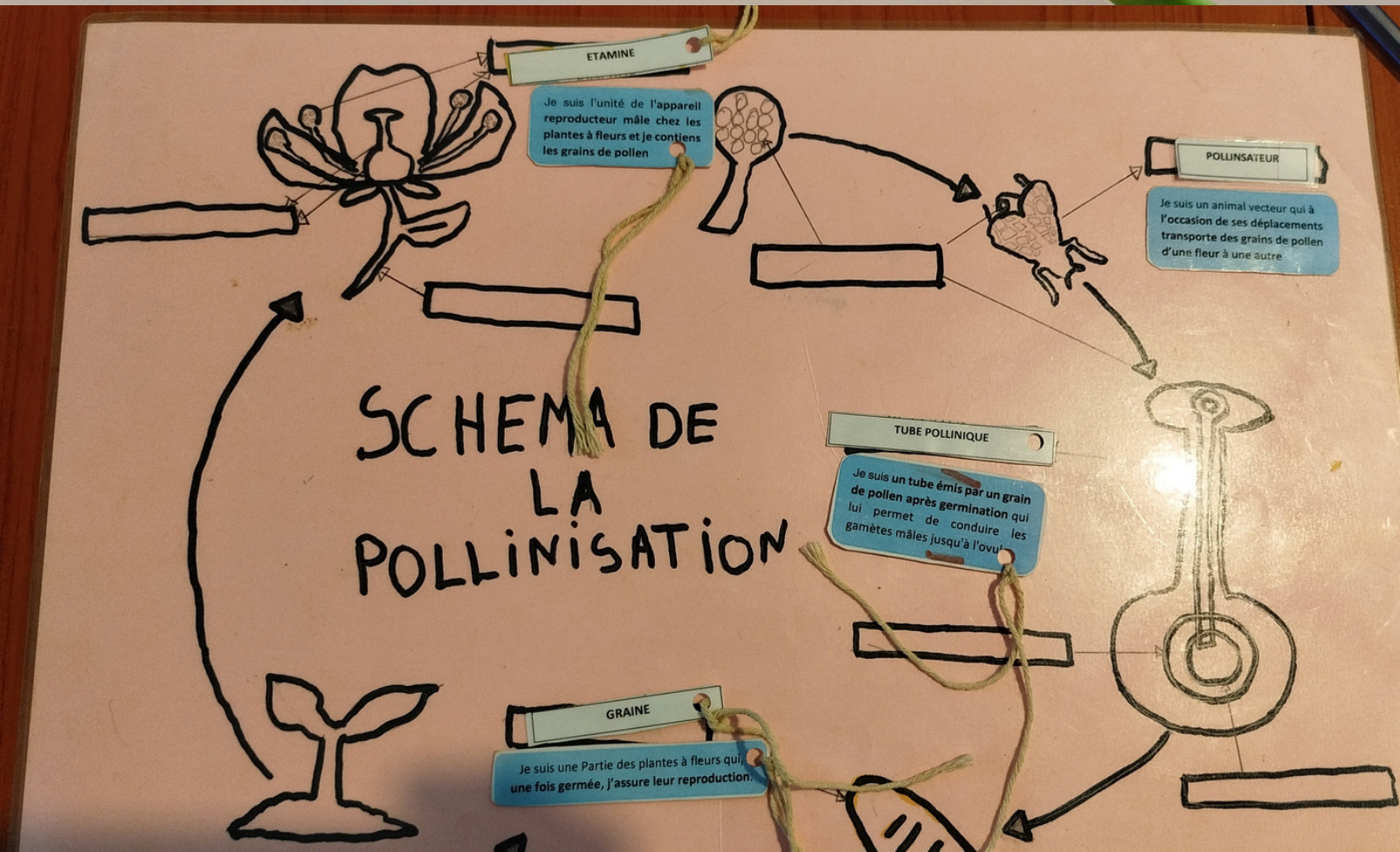
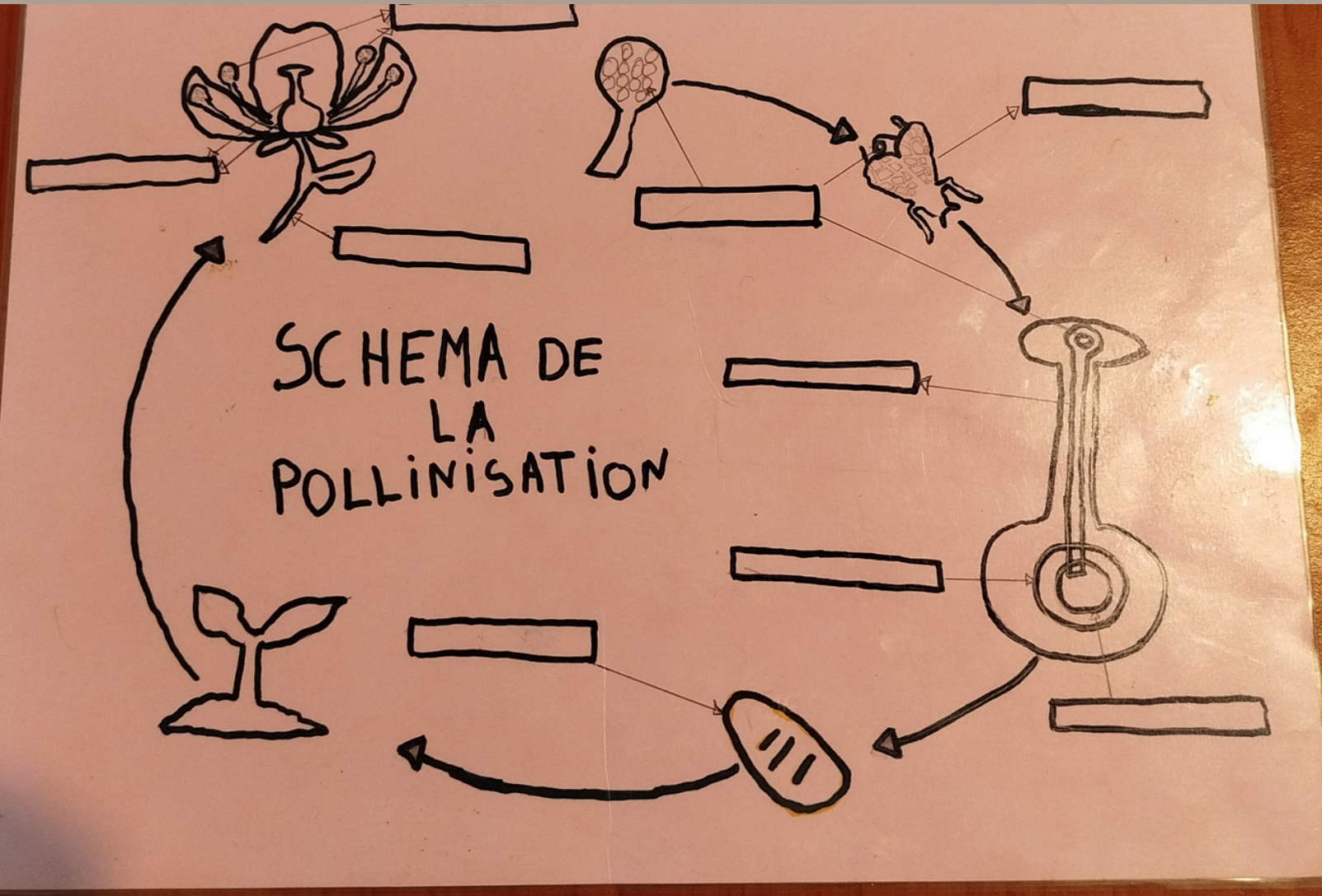
30 min

Objectifs

Découvrir l'écologie de la chouette effraie.
Aborder et comprendre la notion de chaîne alimentaire.

Informations

Un jeu de domino adapté à la chaîne alimentaire de la chouette, permettant de découvrir son mode de vie de prédateur.



ANIMATION 13 : LA POLLINISATION

PUBLIC

À partir de 10 ans

EFFECTIF

Jusqu'à 10

LIEU

En classe / sur site

DURÉE

20 à 30 min

Objectifs

Apprendre les étapes de la pollinisation, et découvrir les oiseaux qui jouent un rôle dans ce processus.

Informations

Différentes étiquettes sont à placer sur un schéma représentant la reproduction des plantes. Leurs définitions sont ensuite à leur attribuer.



ANIMATION 14 : BLIND TEST DES OISEAUX

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

Jusqu'à 30

LIEU

En classe / sur site

DURÉE

30 min

Objectifs

Apprendre les noms et reconnaître les chants des oiseaux de Mayotte.

Informations

Après une session d'écoute/apprentissage, deux équipes s'affrontent pour reconnaître les chants des oiseaux.



ANIMATION 15 : QUIZZ DES OISEAUX

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

Jusqu'à 10

LIEU

En classe / sur site

DURÉE

20 min

Objectifs

Enrichir ses connaissances sur les oiseaux de Mayotte.

Informations

Les joueurs s'affrontent (équipes possibles) pour répondre à des questions de connaissance générale sur les oiseaux de Mayotte.



ANIMATION 16 : RALLYE DES GNOUGNI

PUBLIC

Tous publics

EFFECTIF

Jusqu'à 20

LIEU

En extérieur

DURÉE

45 min

Objectifs

Découvrir les thématiques de nos animations à travers un rallye d'épreuves.
Préférentiellement réalisé en équipes.

Informations

Ce rallye est une combinaison de 3 à 5 modules d'animation, que les équipes participantes devront réaliser à tour de rôle.



ANIMATION 17 : DÉCOUVERTE DE SITE

PUBLIC

À partir de 6 ans

EFFECTIF

Jusqu'à 30

LIEU

En extérieur

DURÉE

3 heures

Objectifs

Découvrir la biodiversité mahoraise directement sur le terrain.

Informations

Une marche au sein de sites naturels remarquables. Observations des oiseaux, et possibilité d'agrémenter la marche de plusieurs modules d'animation.



ANIMATION 18 : DÉCOUVERTE DE NOS MISSIONS

PUBLIC

Pour un public en formation

EFFECTIF

Jusqu'à 30

LIEU

En extérieur

DURÉE

3 heures

Objectifs

Découvrir les actions de gestion de sites naturels du GEPOMAY.

Informations

Sur un de nos sites en gestion (voir sur www.gepomay.fr) découvrez nos actions mises en place, et participez à l'une d'elles, selon le calendrier des missions.



GEPOMAY

Groupe d'Etudes et de Protection des Oiseaux de Mayotte



Nos locaux :

4 impasse Tropina - MIRERENI - 97680 TSINGONI

Nos numéros :

Fixe : 0269 61 05 90

Portable : 0639 02 61 11

Nos mails :

animation@gepomay.fr pour un devis

contact@gepomay.fr pour toute autre question

N°SIRET : 522 304 864 00021

Toutes nos infos, tarifs, missions : www.gepomay.fr