



OBJECTIFS ET COMPÉTENCES

- ▶ Découvrir des outils et techniques d'animation scientifique ludiques et interactifs pour un public non captif (public passant).
- ▶ Repérer et d'utiliser les spécificités et potentialités d'un lieu pour proposer une animation.
- ▶ **Élaborer une animation sur un lieu passant** en intégrant les éléments clés.

CONTENU DU STAGE

Matin

- ▶ Ateliers de découverte d'un outil d'animation de lieux passants (stand) : "Plus belles histoires de Nature".
- ▶ Vivre l'atelier en tant que participant, et observer son déroulement.

Après-midi

- ▶ Analyse de ces outils en lien avec les éléments clés inhérents au contexte d'un lieu passant : la diversité du public, les lieux, l'accroche, la durée de la séquence, le message, la posture de l'animateur-trice, l'astuce pédagogique, les leviers favorisant les interactions avec le public.
- ▶ Mise en situation et pratique au travers de jeux.



Formatrice MATHILDE GARRONE