

ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT FAISANDERIE DE SÉNART

Livret destiné aux enseignants
de l'école primaire





Le mot de

l'équipe pédagogique

Dès la grande section de maternelle, les enfants sont en mesure de comprendre le monde qui les entoure à condition qu'on leur en donne les clés. Protéger la forêt, c'est préserver leur avenir !

La Faisanderie de Sénart vous ouvre ses portes pour vous proposer des activités d'éducation à l'environnement.

Ainsi, les objectifs poursuivis lors de nos actions sont les suivants :

- savoir que la forêt est la rencontre entre le monde des plantes, le monde des animaux et celui des hommes ;
- comprendre les grands principes du fonctionnement de l'écosystème forestier et prendre conscience progressivement que la protection de la forêt passe par sa gestion durable.

Nous proposons deux formules au choix :

1. L'animation ponctuelle : la classe bénéficie d'une seule animation durant l'année scolaire.
2. Le suivi pédagogique : la classe bénéficie de 2 à 5 animations durant l'année scolaire.

Nos animations sont sous la forme de circuits de découverte et d'ateliers thématiques : il ne tient qu'à vous de bâtir votre programme selon les besoins de votre projet. Vous trouverez l'offre d'animations en parcourant les pages suivantes.

Un rallye-photos (à réaliser sans animatrice) peut être mis à votre disposition dans le cas où vous souhaitez passer la journée entière en forêt et que vous ne bénéficiez que d'une seule animation.





INFORMATIONS PRATIQUES



Horaires des animations
10h -12h / 13h30 -15h30



Des salles de pique-nique et des toilettes sont mises à la disposition des écoles afin de passer une journée en forêt dans de bonnes conditions.



Nous vous recommandons de réserver vos animations au moins 6 mois à l'avance. Les réservations doivent être confirmées au moins un mois avant la sortie, sous peine d'annulation.



Le taux d'encadrement des sorties doit être respecté : les animatrices de l'ONF ne comptent pas dans l'encadrement.



Les thèmes proposés sont susceptibles d'être adaptés voire modifiés selon l'état d'avancement de la saison concernée.



Le règlement intérieur de la Faisanderie de Sénart doit être lu aux enfants et signé par les responsables de groupe avant chaque animation.



En cas de force majeure, la Faisanderie de Sénart se réserve le droit d'annuler les animations programmées jusqu'à la dernière minute.

LES CIRCUITS DE DÉCOUVERTE



DÉCOUVERTE GLOBALE DE LA FORÊT



2 accompagnateurs minimum



CP, CE1, CE2,
CM1, CM2
Toute l'année

PRÉREQUIS

- > Faire une première sortie en milieu naturel afin que les enfants consomment l'espace et soient ainsi plus réceptifs le jour de l'animation.
- > Les enfants doivent être munis de chaussures adaptées (vieilles baskets ou bottes), de vêtements de pluie, de vêtements à manches longues de saison.

DESCRIPTION

Ce circuit consiste à donner aux enfants un premier regard sur la forêt. Ils observeront des éléments de vies végétale, animale et humaine en forêt. Pour les végétaux une présentation des deux grandes familles d'arbres et des principales essences de la forêt sera faite. Pour les animaux, des traces de repas, des passages ou des lieux de vie seront présentés. Enfin nous mettrons en évidence le rôle des hommes dans la forêt.

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

SAVOIR	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Connaître les deux grandes familles d'arbres	Identifier les principaux animaux forestiers	Adopter un bon comportement en forêt
Connaître les besoins de l'arbre	Se représenter la forêt	Respecter la forêt comme milieu vivant
Comprendre la croissance des végétaux		

LES ANIMAUX DE LA FORÊT

 2 accompagnateurs minimum



CP, CE1, CE2,
CM1, CM2
Toute l'année

PRÉREQUIS

- > Faire une première sortie en milieu naturel. Préparer les enfants à être attentif et à se déplacer en groupe dans le calme.
- > Il est important d'expliquer aux enfants que la forêt n'est pas un zoo, notamment car les animaux y sont sauvages et vivent en liberté ; ils ont donc tendance à fuir l'Homme. Dans la plupart des cas, il est peu probable de croiser un chevreuil ou un sanglier. Des animaux plus petits tels que les oiseaux sont plus facilement observables.
- > Les enfants doivent être munis de chaussures adaptées (vieilles baskets ou bottes), de vêtements de pluie, de vêtements à manches longues de saison.

DESCRIPTION

Pour ce thème, nous partirons à la recherche d'indices de la présence animale telle une enquête dans la forêt. L'animatrice aura repéré de nombreux indices au préalable sur le circuit et demandera aux enfants de trouver ces derniers ou d'en repérer d'autres. A chaque indice, ils seront amenés à se poser des questions comme : que nous raconte cet indice sur la vie de l'animal ? Ces indices pourront être des empreintes, des restes de repas, des lieux de vie...

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

SAVOIR	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Connaître le nom des principaux animaux et leurs milieux de vie	Identifier certains animaux forestiers	Adopter un bon comportement en forêt
Comprendre les adaptations des animaux forestiers	Chercher et observer des indices de présence animale	Respecter la vie et le milieu de vie des animaux
Connaître une chaîne alimentaire	Identifier une ou plusieurs fonctions animales : nutrition, repos...	Être attentif



LES CIRCUITS DE DÉCOUVERTE



LA FORÊT EN AUTOMNE

 2 accompagnateurs minimum



CP, CE1, CE2,
CM1, CM2
De septembre à
novembre

PRÉREQUIS

- > Faire une première sortie en milieu naturel afin que les enfants consomment l'espace et soient ainsi plus réceptifs le jour de l'animation.
- > Les enfants doivent être munis de chaussures adaptées (vieilles baskets ou bottes), de vêtements de pluie, de vêtements à manches longues de saison.

DESCRIPTION

Il s'agit d'un circuit de découverte de la forêt dans lequel, les enfants découvriront les changements liés à l'automne, aussi bien pour les végétaux que pour les animaux (décoloration et chute des feuilles, formation de la litière, etc.).

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

SAVOIR	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Comprendre le phénomène de la chute des feuilles	Observer la décoloration des feuilles	Respecter les consignes
Définir la litière	Récolter la macrofaune	Respecter la forêt
	Constater la décomposition de la matière organique	

LA FORÊT EN HIVER

 2 accompagnateurs minimum



CP, CE1, CE2,
CM1, CM2
De décembre à
mars

PRÉREQUIS

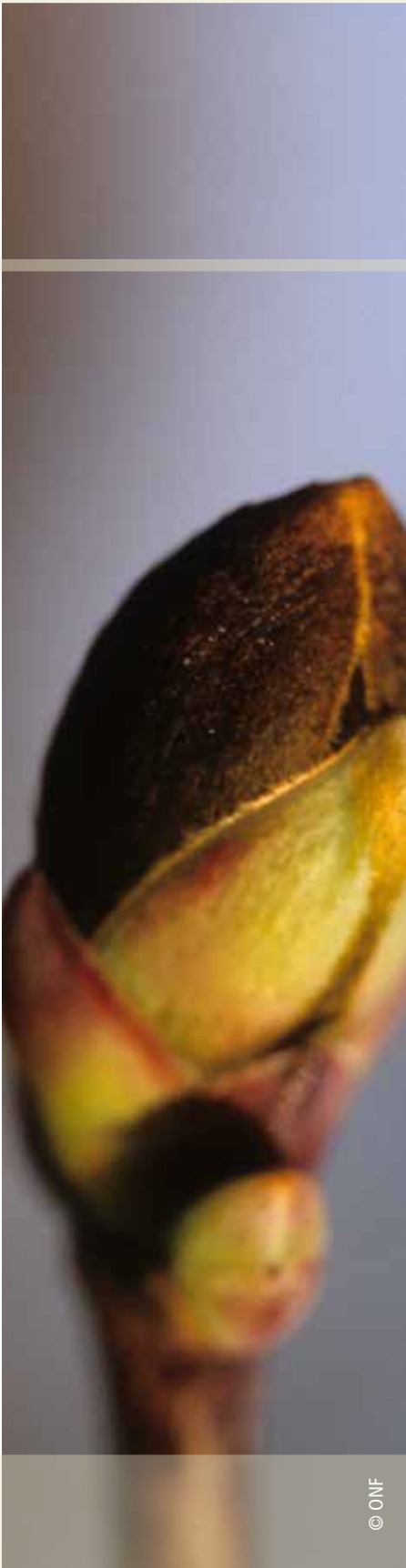
- > Faire une première sortie en milieu naturel afin que les enfants consomment l'espace et soient ainsi plus réceptifs le jour de l'animation.
- > Les enfants doivent être munis de chaussures adaptées (vieilles baskets ou bottes), de vêtements de pluie, de vêtements à manches longues de saison.

DESCRIPTION

- > C'est un parcours sur lequel les enfants découvriront les adaptations des êtres vivants à l'hiver. Ils essaieront de répondre à la question suivante : comment les végétaux et les animaux survivent-ils en hiver dans la forêt ?

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

SAVOIR	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Comprendre l'adaptation des conifères et des feuillus		Respecter la forêt
Connaître diverses adapta- tions hivernales des animaux	Relier une adaptation à l'animal correspondant	Respecter les consignes
Comprendre le rôle du bourgeon	Dessiner un bourgeon	Respecter la tranquillité des animaux
Connaître quelques animaux de la forêt		



LES ATELIERS THÉMATIQUES



ARBRE, QUI ES-TU ?

 4 accompagnateurs minimum



CP, CE1, CE2,
CM1, CM2
Octobre, mai
et juin

PRÉREQUIS

> Les enfants doivent être munis de chaussures adaptées (vieilles baskets ou bottes), de vêtements de pluie, de vêtements à manches longues de saison.

DESCRIPTION

Cet atelier consiste à apprendre à différencier et à reconnaître les arbres. Les enfants seront amenés à récolter des feuilles d'arbres et à les identifier.

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

SAVOIR	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Connaître les deux grandes familles d'arbres	Retrouver des feuilles d'arbre correspondant à leur silhouette	Respecter les consignes
Connaître la principale caractéristique de chaque essence	Classer les feuilles en fonction de leur forme	Respecter l'arbre
Connaître le nom des principales espèces d'arbres		

LA FORÊT CULTIVÉE

 4 accompagnateurs minimum



CM1 et CM2
Toute l'année

PRÉREQUIS

- > Préparation des enfants à l'utilisation du triangle dendrométrique (cf. fiche de préparation « sylviculture »). Apporter son triangle le jour de l'animation. Savoir faire des calculs avec des nombres décimaux.
- > Les enfants doivent être munis de chaussures adaptées (vieilles baskets ou bottes), de vêtements de pluie, de vêtements à manches longues de saison.

DESCRIPTION

Cette animation consiste à mettre les élèves dans la peau d'un forestier. Ils observeront et mesureront différents stades de développement de peuplements d'arbres à l'aide d'outils forestiers. La classe sera divisée en 3 groupes encadrés par un adulte. Chaque groupe étudiera un stade de développement. Une restitution finale permettra aux enfants d'aller voir le travail de chaque groupe et de comparer les stades de développement des peuplements d'arbres dans un contexte de gestion forestière. Pour cet atelier des calculs mathématiques seront effectués (additions avec des nombres décimaux).

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

SAVOIR	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Comprendre que la forêt est cultivée par l'Homme	Utiliser des outils forestiers (triangle dendrométrique, compas forestier)	Avoir un comportement respectueux
Comprendre l'intervention du forestier	Savoir comparer différents stades	Ecouter et respecter les consignes
Connaître les besoins de l'Homme en matériau-bois	Calculer avec des nombres entiers et décimaux	Travailler en équipe
Comprendre la régénération naturelle		



LES ATELIERS THÉMATIQUES



L'ORIENTATION



CM1 et CM2
Toute l'année

 4 accompagnateurs minimum

PRÉREQUIS

- > Savoir utiliser la boussole (cf. fiche de préparation).
- > Les enfants doivent être munis de chaussures adaptées (vieilles baskets ou bottes), de vêtements de pluie, de vêtements à manches longues de saison.

DESCRIPTION

Cet atelier permet aux enfants de se repérer dans l'espace forestier, à l'aide d'une carte, d'une boussole et des éléments du paysage. La classe divisée en 4 ou 5 groupes, effectuera un parcours, grâce à une fiche de route fournie. Des questions seront posées tout au long du trajet et l'animatrice répondra aux interrogations des enfants sur la forêt.

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

SAVOIR	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Connaître les points cardinaux	Utiliser une boussole	Travailler en groupe
	Se repérer sur une carte et effectuer un tracé	Respecter les consignes
	Se créer des repères spatiaux en observant les éléments du paysage	
	Se situer dans l'espace et maîtriser une notion d'échelle	

LE LAND'ART



4 accompagnateurs minimum



GS, CP, CE1, CE2,
CM1 et CM2
Toute l'année



PRÉREQUIS

> Les enfants doivent être munis de chaussures adaptées (vieilles baskets ou bottes), de vêtements de pluie, de vêtements à manches longues de saison.

DESCRIPTION

Le Land'art est une activité dans laquelle les enfants vont créer, en groupe, une œuvre d'art avec la nature qui les entoure. Il s'agit pour eux de découvrir les éléments de la forêt par une approche artistique.

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

SAVOIR	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Connaître le nom des éléments naturels utilisés pour le Land 'art	Présenter son œuvre et justifier ses choix	Respecter les consignes
Connaître les principales formes géométriques et les couleurs	Créer une œuvre de Land art	Respecter la forêt et les arbres
Différencier le support des outils	Assembler les éléments de manière logique	Travailler en groupe
	Collecter les éléments naturels sans dégrader	

LES ATELIERS THÉMATIQUES



L'EAU ET LA FORÊT



4 accompagnateurs minimum



CP, CE1, CE2,
CM1 et CM2
Mai et juin

PRÉREQUIS

> Les enfants doivent être munis de chaussures adaptées (vieilles baskets ou bottes), de vêtements de pluie, de vêtements à manches longues de saison.

DESCRIPTION

Cette animation consiste à faire découvrir aux enfants la vie de la mare forestière. Les zones humides sont des milieux riches, fragiles et protégés, il est important d'apprendre à les préserver. Par groupe, ils feront des observations et des captures dans une mare pédagogique afin d'y découvrir la vie animale et la vie végétale.

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

SAVOIR	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Savoir définir une mare	Utiliser le matériel de capture	Respecter les consignes de sécurité
Connaître le nom de quelques animaux aquatiques	Chercher dans un document, le nom des petites bêtes capturées	Respecter le milieu
Comprendre la richesse et l'importance des mares		Respecter les animaux
Comprendre la notion de cycle de vie et reconnaître la métamorphose		Travailler en groupe

LES P'TITES BÊTES

 4 accompagnateurs minimum



CP, CE1, CE2
CM1 et CM2
Septembre à octobre
et avril à juin

PRÉREQUIS

> Les enfants doivent être munis de chaussures adaptées (vieilles baskets ou bottes), de vêtements de pluie, de vêtements à manches longues de saison.

DESCRIPTION

Cet atelier est basé sur l’observation de petites bêtes. Après avoir testés divers modes de capture, les enfants déterminent les groupes d’animaux, et dans la mesure du possible le nom de leurs petites bêtes, en utilisant des photos (cycle 2) ou bien à l’aide d’une clé de détermination (cycle 3).

OBJECTIFS DE L’ANIMATION

SAVOIR	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Associer les êtres vivants à leur milieu	Utiliser du matériel de capture	Avoir un comportement respectueux lors des captures
Connaître le nom des principaux groupes (insectes, arachnides...)	Observer et réfléchir aux différents critères servant à la détermination	Respecter les êtres vivants
	Retrouver un groupe ou un nom d’espèce en utilisant une clé de détermination	Travailler en groupe



LES ATELIERS THÉMATIQUES



LES SENS À L’AFFÛT

 2 accompagnateurs minimum



GS, CP et
CE1
Toute l’année

PRÉREQUIS

> Les enfants doivent être munis de chaussures adaptées (vieilles baskets ou bottes), de vêtements de pluie, de vêtements à manches longues de saison.

DESCRIPTION

Les enfants suivront un parcours conté avec différentes épreuves à réaliser autour des 5 sens. A travers ce parcours, ils découvriront le milieu forestier, sa faune et sa flore, en observant le paysage, en sentant diverses odeurs forestières, en touchant des écorces et en écoutant la nature.

OBJECTIFS DE L’ANIMATION

SAVOIR	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Nommer les 5 sens et leurs fonctions	Utiliser ses sens	Travailler en groupe
Faire la différence entre un élément comestible et non comestible		Avoir confiance les uns envers les autres
Connaître le nom d’animaux forestiers		Respecter les consignes
Connaître le nom de fruits de certains arbres		

JEU DE PISTE

«TRITUS»

 4 accompagnateurs minimum



CE2, CM1 et CM2
Toute l'année

PRÉREQUIS

- > Les enfants doivent être munis de chaussures adaptées (vieilles baskets ou bottes), de vêtements de pluie, de vêtements à manches longues de saison.
- > Faire 4 équipes au sein de la classe avant de venir.

DESCRIPTION

Ce jeu s'appelle «Le mystère de Tritus».

Il s'agit de découvrir la vie de la forêt à travers un jeu de piste (croissance et diversité des arbres, la vie des animaux et l'utilisation de la forêt par l'Homme). La classe divisée en 4 équipes (chaque équipe étant encadrée par un adulte), les enfants réaliseront des épreuves sensorielles, techniques et devront répondre à des questions. Le jeu est lancé par une histoire qui est le fil conducteur. C'est un premier contact avec le milieu forestier. Le matériel nécessaire à sa réalisation est fourni par l'ONF.

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

SAVOIR	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Connaître quelques éléments de la vie des animaux et des arbres forestiers	Réaliser des épreuves	Travailler en groupe
	Lire les consignes d'activités	Respecter les consignes



LES ATELIERS THÉMATIQUES



JEU DE PISTE « VULPO »

 4 accompagnateurs minimum



CP, CE1 et
CE2
Toute l'année

PRÉREQUIS

> Les enfants doivent être munis de chaussures adaptées (vieilles baskets ou bottes), de vêtements de pluie, de vêtements à manches longues de saison.

DESCRIPTION

Vulpo est un jeu de piste qui raconte l'histoire d'un renard qui s'est perdu dans la forêt. Les enfants seront répartis dans quatre groupes encadrés par des adultes. À l'aide d'un carnet de route, ils vont devoir réaliser des épreuves et découvrir une phrase mystérieuse. Chaque épreuve est en lien direct avec la forêt, soit par l'observation, soit par la collecte d'éléments, ou encore par l'acquisition d'un comportement responsable vis-à-vis de la forêt.

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

SAVOIR	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Connaître quelques éléments de la charte du promeneur	Utiliser un carnet de route	Travailler en groupe
Connaître le nom d'animaux forestiers	Observer autour de soi	Respecter la forêt
Repérer des indices		
Connaître le nom d'éléments naturels de la forêt		

PRÉPARATION DES ENFANTS **AVANT** LES ANIMATIONS

LA PRÉPARATION EST INDISPENSABLE À LA RÉUSSITE DE L'ANIMATION. ELLE INCITE LES ÉLÈVES AU QUESTIONNEMENT, FAVORISE UNE ATTITUDE CURIEUSE ET RÉCEPTIVE.

Une bonne préparation se décompose en trois phases.

1- PRÉPARATION À LA OU AUX SORTIE(S)

L'enseignant renseigne les élèves sur les dates, mois, lieu, durée, nom de la forêt. Il engage les élèves à effectuer un travail préparatoire sur le calendrier prévisionnel des animations et sur les plans et cartes (ex : localisation de la forêt par rapport à une grande ville, à l'école, ...).

2 - PRÉPARATION SUR LES REPRÉSENTATIONS DES ENFANTS

Les faire s'exprimer :

- > sur ce qu'ils savent ou croient savoir du thème de l'animation par des dessins, des rédactions...
- > sur ce qu'ils s'attendent à voir et sur ce qu'ils voudraient savoir.

Attention, il ne faut pas :

- > émettre de jugement de valeur sur les idées, les affirmations des enfants ;
- > apporter les éléments de réponses aux questions concernant le thème de l'animation.

Les faire s'exprimer :

- > sur le matériel à emporter et sur les moyens à mettre en œuvre pour répondre à leurs questions ou pour aborder le thème.

3 - PRÉPARATION POUR RÉPONDRE À UN BESOIN DE CONSOMMER L'ESPACE

Avant le jour de l'animation, l'enseignant amènera ses élèves plusieurs fois, dans un espace boisé (forêt, jardin public, ...) pour que les enfants marchent, courent, s'éveillent sans leur donner de consignes d'activités particulières (sauf pour la SECURITE). Progressivement, il introduira des petites activités sensorielles pour mettre les élèves en questionnement.

Toutes ces phases de préparation provoqueront une MOTIVATION au sein de la classe, mettant les élèves dans de bonnes dispositions pour découvrir la forêt avec un forestier.

SOURCE : « L'enfant et la Nature » - une méthodologie – Edition ONF de C. Dumont, S. Hamel, G. Lecuyer

PRÉPARATION DES ENFANTS À L'ANIMATION « SYLVICULTURE »

PENDANT L'ANIMATION « LA FORÊT CULTIVÉE », UNE MESURE DE LA HAUTEUR DES ARBRES SERA FAITE. PRÉPAREZ VOTRE TRIANGLE DENDROMÉTRIQUE POUR EFFECTUER CETTE MESURE AVANT ET ENTRAÎNEZ-VOUS À MESURER DES ARBRES DANS LA COURS DE RÉCRÉATION.

1- FABRICATION DU TRIANGLE DENDROMÉTRIQUE

Fabriquez un triangle rectangle isocèle de 16 cm de côté à l'aide d'un carton ou d'une feuille canson ou une planche de bois fine pour les bricoleurs. Au feutre, dessiner un œil sur l'angle opposé à l'angle droit.

2 - UTILISATION DU TRIANGLE

Enfant A

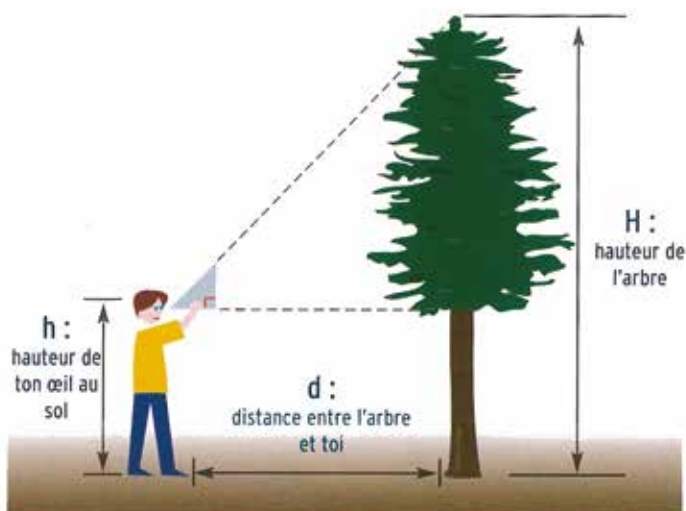
- > Portez la pointe du triangle (côté œil) à votre œil en tenant votre triangle bien parallèle au sol.
- > A l'aide de l'hypoténuse (côté opposé à l'angle droit), visez le sommet de l'arbre.
- > Avancez ou reculez tout en gardant votre triangle bien droit pour que le sommet tombe «pile» à la pointe de votre triangle : ne bougez plus.

Enfant B

- > Mesurez la distance (d) entre l'enfant et l'arbre (voir schéma).
- > Mesurez la hauteur (h) entre le sol et l'œil de l'enfant A (voir schéma).
- > Additionnez ces deux valeurs, vous trouverez la hauteur de l'arbre (H).
- > La formule mathématique à utiliser est notée ci-dessous :

Pour obtenir la hauteur de l'arbre (H), effectuer l'opération suivante :

$$H = d + h$$



PRÉPARATION DES ENFANTS À L'ANIMATION « ORIENTATION »

LE MOT « BOUSSOLE » VIENT DE « PETITE BOITE ». LE JOUR, LA NUIT OU DANS LE BROUILLARD, ELLE T'AIDE À SUIVRE UNE DIRECTION CHOISIE SUR UNE CARTE SANS TE PERDRE.

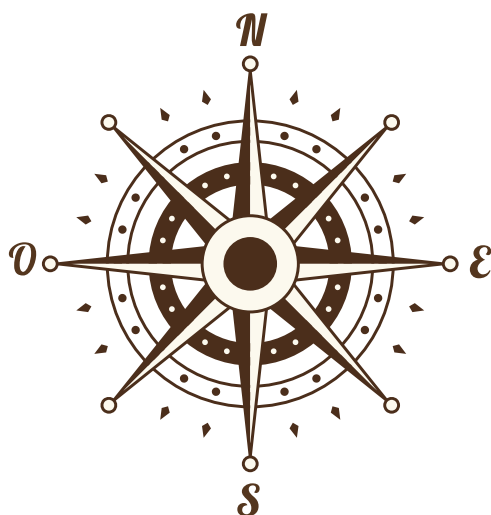
Un petit jeu pour tester une boussole

Avant de commencer : trace une croix au sol, mets-toi dessus et pose ta boussole bien à plat dans ta main.

Positionne l'aiguille rouge sur le nord (N) en faisant tourner la boussole.

- > Marche 10 pas en direction du Nord, puis cherche la direction de l'Est.
- > Fais 10 pas en direction de l'Est, puis cherche le Sud.
- > Marche 22 pas vers le sud, et cherche la direction de l'Ouest.
- > Fais 15 pas vers l'Ouest et tourne toi vers le Nord.
- > Marche 12 pas vers le Nord, puis 5 pas vers l'Est.

---> **QUE CONTASTES-TU ?**



Réponse : tu es revenu sur ton point de départ.

PRÉPARATION DES ENFANTS **AUX** **BONNES PRATIQUES** EN FORÊT

QUELQUES CONSEILS UTILES À CONNAÎTRE POUR S'INITIER À LA NATURE, LA RESPECTER ET S'Y BALADER EN TOUTE SÉCURITÉ. SON OBJECTIF EST DE PERMETTRE À TOUS DE PROFITER DE LA FORÊT TOUT EN LA PRÉSERVANT.

LES FEUX,
INTERDITS
EN FORÊT



PROMENEURS,
SUR LES SENTIERS



NOS ANIMAUX,
SOUS CONTRÔLE



FAUNE SAUVAGE,
NE PAS DÉRANGER



DES CUEILLETES,
AVEC MODÉRATION



LES DÉCHETS,
JAMAIS
DANS LA FORÊT



LE BOIS MORT,
PRÉCIEUX POUR
LA FORÊT



**CYCLISTES,
ET CAVALIERS,**
SUR LES CHEMINS



**VÉHICULES
À MOTEUR,**
ACCÈS RÉGLEMENTÉ



ZONE DE CHASSE,
PRUDENCE
NE PAS ENTRER



TAS DE BOIS,
ESCALADE
INTERDITE



**PARTAGER L'ESPACE,
BIEN VIVRE
ENSEMBLE**



**CHANTIER
FORESTIER,**
ATTENTION DANGER



**EN CAS
D'URGENCE**
15 > SAMU
17 > Police secours
18 > Pompiers
112 > Secours européens
114 > Par sms / Malentendants

ensemble,
protégeons-la !

Avant d'enfiler bottes, chaussures ou baskets, consultez cette charte pour préparer votre sortie forestière.

PRÉVENTION CONTRE LES PIQÛRES DE TIQUES

De mai à octobre, forêts, prairies, pelouses et jardins constituent le terrain de jeu favori pour les tiques. Visible à l'œil nu, ce parasite de petite taille vit au ras du sol et sur la végétation basse dans l'attente d'un hôte de passage : hommes ou animaux (chevreuils, daims, écureuils, oiseaux, chiens, chevaux, etc.).

Cou, aisselles, plis des genoux, cuir chevelu... sont autant de zones du corps où les tiques aiment s'accrocher. Leur piqûre peut donner des maladies dont la plus connue est la borréliose de Lyme. Une maladie qui, si elle n'est pas détectée et soignée à temps, peut se révéler grave. Même si toutes les tiques ne sont pas porteuses, il convient d'être très prudent en forêt.

Aujourd'hui, la prévention reste le remède le plus efficace. L'ONF sensibilise les usagers pour limiter les risques de morsure.

PRÉVENTION DES PIQÛRES DE TIQUES

ET MALADIE DE LYME



Les piqûres de tiques peuvent provoquer des maladies sérieuses, telle que la maladie de Lyme

AVANT - PENDANT - APRÈS UNE ACTIVITÉ DANS LA NATURE

- 

1 Je couvre mes bras et mes jambes avec des vêtements longs.
- 

2 Je pense à prendre un tire-tique avec moi.
- 

3 Je peux utiliser un répulsif en respectant le mode d'emploi.
- 

4 Je reste sur les chemins.
- 

5 J'inspecte soigneusement mon corps après une activité dans la nature.

En cas de piqûre, je retire la tique à l'aide d'un tire-tique et j'en parle sans tarder à mon médecin.

SE RENDRE À LA FAISANDERIE DE SÉNART



PAR LA ROUTE NATIONALE 104 :

- > Prendre la sortie n°28, puis au rond-point prendre la 3^è sortie (RD33) en direction de Brunoy/Tigery.
- > Au rond-point, prendre la RD331 en direction de la Faisanderie (3^è sortie).
- > Sur la RD331, prendre la 1^{ère} route à gauche située dans le virage (rue des vignes).
- > Continuer sur cette route pendant un peu plus de 1km et vous arrivez sur le parking de la Faisanderie de Sénart.

PAR LA ROUTE NATIONALE 6 :

- > Prendre la RD33 en direction de Tigery, et continuer sur la RD33 pendant plusieurs kilomètres.
- > Au rond-point, prendre la RD331 en direction de la Faisanderie (1^{ère} sortie).
- > Sur la RD331, prendre la 1^{ère} route à gauche située dans le virage (rue des vignes).
- > Continuer sur cette route pendant un peu plus de 1km et vous arrivez sur le parking de la Faisanderie de Sénart.

La Faisanderie de Sénart

RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTIONS

La Faisanderie de Sénart
Centre d'information forestier
91450 Etiolles
Tél. : 01 60 74 93 67
faisanderie.de-senart@onf.fr

