



Dossier pédagogique





Poids : 5 kg
Longueur : 57 cm
Longévité : 12 ans
Temps de gestation : 116 jours

Cette jolie frimousse est plus proche du raton laveur que du panda géant. En quête de bambous, le panda roux descend des arbres la tête en avant, bien accroché avec ses griffes. Rassasié, il remonte et s'allonge sur une branche, les pattes pendantes en été ou enroulé autour de sa queue touffue en hiver. Bien emmitoufflé dans son épais pelage, il affronte ainsi le froid des montagnes asiatiques.

UNE FORTE NOTORIÉTÉ

Depuis 1964 le Zoo d'Asson a su évoluer en préservant ses valeurs.

Une reconnaissance institutionnelle forte:

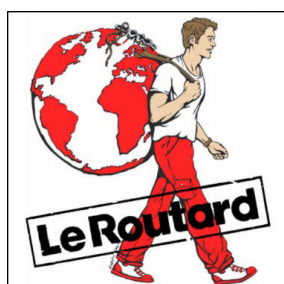
Label Qualité Tourisme depuis 2018

Label Tourisme et handicap depuis 2010

Trophées du Tourisme 64

Un site touristique plébiscité :

Guides touristiques et réseaux sociaux



**Tripadvisor
Travellers'
Choice**





NOTRE IDENTITÉ

En un clin d'œil

éducatif

paysager

parc à
thème

parc à
dinosaur

bien être
animal

zoologique

éthique

conservation



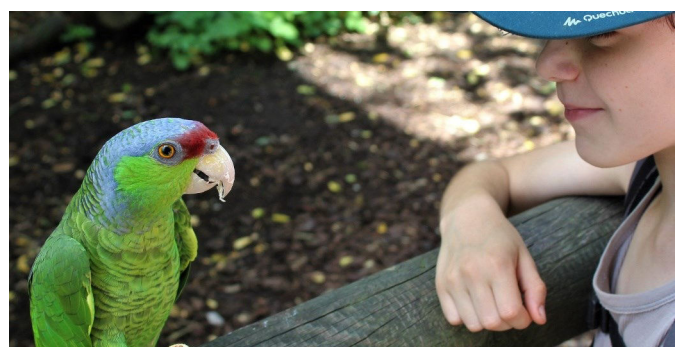


Notre passion Transmettre au plus grand nombre

Apprendre au Zoo

Le Zoo d'Asson est un terrain
d'apprentissage multiple.

Depuis les jeux éducatifs du zooAthlon
jusqu'aux ateliers reconnus par les
instances académiques, en passant par
une signalétique claire et vivante : tout
est fait pour transmettre notre passion
du monde animal et de sa préservation.



A photograph of two young children interacting with a large outdoor game. The game features a cartoon tiger holding a large silver trophy. One child, wearing a green shirt and a floral cap, is crouched on a metal platform, using a metal handle to move a small blue butterfly. The other child, wearing a yellow shirt and a white cap, is standing and watching. The platform has a sign that says "500". The background is a chain-link fence and some foliage.

Apprendre
autrement



OUTILS DE MÉDIATION

Signalétique

Le Zoo d'Asson propose des panneaux clairs, illustrés et fiables scientifiquement.

Le « Temple de l'ocelot » bénéficie de matériel pédagogique inédit !



Le zooAthlon

Grand succès pour cette compétition unique en France :

5 épreuves donnant l'occasion aux petits comme aux grands de se confronter aux extraordinaires capacités physiques des animaux.



Les rencontres soigneurs

Tous les jours, 9 rendez-vous sont proposés aux visiteurs pour rencontrer les soigneurs animaliers, poser des questions et apprendre sur les animaux du Zoo.





L'école au Zoo

Le Zoo d'Asson est un formidable outil pédagogique au service des enseignants et des centres de loisirs.

Notre programme éducatif s'enrichit chaque année de nouveaux thèmes passionnants.



2026

NOUVEAUX ATELIERS :

Axolotl : un cycle de vie unique chez les amphibiens

Biodiversité à l'école : un hôtel à insectes

Tigre et nutrition : à la découverte d'un grand carnivore.

Ateliers scientifiques

Nos ateliers de la biodiversité ont été validés par les instances académiques afin de répondre aux exigences des enseignants de l'école primaire :

- **Régime & comportements alimentaires**
- **Diversité du vivant**
- **Démarche scientifique**

sont autant de thèmes abordés avec les enfants par nos animateurs.



ATELIERS DE LA BIODIVERSITÉ

Notre programme pédagogique a été conçu afin de répondre aux attentes des enseignants de l'école primaire. A ce titre il a reçu l'habilitation des services départementaux de l'Education Nationale des Pyrénées-Atlantiques dans l'Académie de Bordeaux.

Notre engagement : une approche qualitative

- Des thèmes en adéquation avec les programmes scolaires
- Des ateliers en petits groupes
- Une animation interactive
- Du matériel respectant les règles d'hygiène
- Une aire de pique nique gratuite et couverte
- L'organisation de votre journée



académie
Bordeaux

direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Pyrénées-Atlantiques
éducation
nationale



Pau, le 19 janvier 2016

Le directeur académique des services de
l'éducation nationale
à
monsieur le directeur
Zoo d'Asson
6 chemin Brouquet
64800 ASSON

Comité de pilotage
éducation artistique et culturelle

Objet: habilitation définitive

Dossier suivi par
Pierre SÉGURA
Sylvie CUCULOU
Conseillers techniques
Sandra OLIVAN
Coordonnatrice

Pôle vie de l'élève

Isabelle COENE
Chef de pôle

Céline JEROME
Gestionnaire

Téléphone
05 59 82 22 00 poste 4601

Mail : ce.ia64-cult@ac-bordeaux.fr

2, place d'Espagne
64038 Pau Cedex

Monsieur le directeur,

Suite à une commission de validation conjointe DSDEN / Canopé / conseil départemental, votre structure a reçu une habilitation provisoire pour intervenir auprès des scolaires en juin 2013.

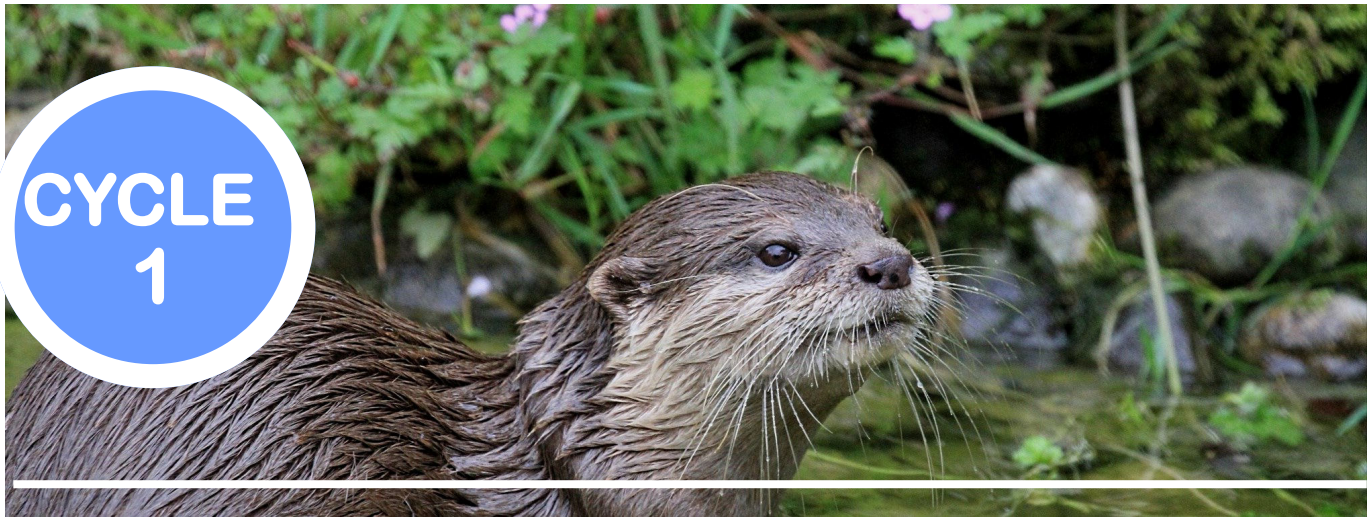
En juin 2015, deux enseignants du CREST (centre de ressources pour l'enseignement des sciences et de la technologie) vous ont rendu visite et ont pu constater la qualité de vos interventions auprès d'un groupe d'élèves.

En conséquence, votre habilitation est confirmée. Elle est valable pour les quatre années scolaires à venir (jusqu'en juillet 2019).

Je vous prie de bien vouloir agréer, Monsieur le directeur, l'expression de ma considération distinguée.

l'inspecteur d'académie,
directeur académique des services de l'éducation nationale

Pierre BARRIERE



Thème n°1 : La diversité et la découverte du vivant

L'atelier : Le vivant au bout des doigts

Objectifs

Appréhender la classification du vivant

Découvrir les protections développées par les animaux

Durée de l'atelier : 20 minutes

Matériel pour chaque groupe:

- des sacs en tissu
- du matériel biologique désinfecté disposé dans chaque sac

Déroulement de l'atelier

L'atelier est géré par l'animateur comme une série d'énigmes.

1^{ère} phase : exploration tactile – les sacs à touche

Les enfants sont répartis en petits groupes. Chaque groupe se voit présenter les sacs à tour de rôle. Chaque enfant du groupe insère une main dans le sac et explique ce qu'il ressent. Il doit décrire la texture de l'objet biologique qui est à l'intérieur (doux, dur, piquant...).

2^{ème} phase : émission d'hypothèses – donner du sens au toucher

A partir de ce qu'ils décrivent, les enfants doivent émettre des hypothèses sur ce que contient chaque boîte. Aidés par l'animateur, ils doivent dire si le contenu du sac appartient à un mammifère, un oiseau ou un reptile.

3^{ème} phase : découverte du contenu des sacs – ouvrir les yeux sur le vivant

Les enfants découvrent enfin ce que contiennent les sacs. L'animateur profite de cette expérience pour revoir la classification fondée sur la couverture corporelle des animaux (plumes, poils, écailles).

Il les interroge sur les rôles de ces couvertures corporelles de manière générale et de manière plus spécifique (pelages différents, plumes de formes différentes ...)

Un intrus qui s'est glissé dans l'expérience sera découvert à la fin de l'atelier : le serpent.



L'atelier : reconnaître & découvrir les animaux grâce à leur silhouette

Objectifs

Revoir les notions de mammifère et oiseau
Positionner un animal sur une échelle de taille

Durée de l'atelier : Temps d'une visite libre puis 15 minutes avec l'animatrice

Matériel : Un livret composé de 10 silhouettes

Déroulement de l'atelier

1^{ère} phase : observation – la chasse aux silhouettes

L'animateur présente l'atelier et distribue à chaque enfant un livret qui sera le support de toute l'animation. Les enfants parcourent le parc zoologique et observent les animaux afin de retrouver celui correspondant à une silhouette du livret (avec l'aide des accompagnateurs pour écrire si besoin le nom de l'animal).

L'enfant devra trouver s'il s'agit d'un oiseau (dont le corps est recouvert de plumes) ou s'il s'agit d'un mammifère (dont le corps est recouvert de poils).

2^{ème} phase : mise en commun des résultats

Les enfants sont regroupés et l'animateur recueille les résultats. Il corrige d'éventuelles erreurs et donne toutes les explications nécessaires sur les caractéristiques de chaque animal.

En se basant sur les silhouettes et sur un support, l'animateur demande aux enfants de classer les animaux qu'ils ont découverts en fonction de leur taille (du plus petit au plus grand ou inversement).

3^{ème} phase : exploitation ultérieure et coloriage des silhouettes

Les silhouettes contenues dans le livret peuvent être coloriées par les enfants après leur visite au zoo.

Les bulles situées en dessous de la silhouette peuvent être exploitées ultérieurement en classe.



CYCLES 1 & 2

L'atelier : Sur la piste du vivant

Objectifs

Découvrir les modes de locomotion des animaux
Réaliser une prise d'empreinte

Durée de l'atelier : 30 minutes

Matériel :

- Des traces d'animaux en résine polyester (15 traces différentes)
- De la pâte à modeler « plastiroc » durcissant à l'air
- Des tampons & des morceaux de carton rigide

Déroulement de l'atelier

L'atelier est géré en suscitant sans cesse la participation des enfants et le partage des connaissances.

1^{ère} phase : observation et de questionnement - la locomotion des oiseaux et des primates

En introduction à la poursuite de l'atelier, l'activité débute devant le bus « Nature express » par l'observation des tables pédagogiques présentant des traces d'oiseaux et de primates dont l'Homme.

L'animateur attire l'attention des enfants sur les similitudes des traces au sein de chaque « famille » d'animaux et sur les divergences pouvant aussi y apparaître.

Puis l'activité se poursuit à l'intérieur du bus où l'animateur questionne les enfants sur la définition d'une empreinte. Si besoin, il effectue un rappel.

Il présente ensuite des empreintes aux enfants à partir d'un panel important appartenant aux espèces que les enfants auront vues lors de la visite (zèbre, tigre, panthère, petit panda, loutre, kangourou, lémurien, flamant rose, perroquet...).

Les enfants doivent trouver à quel animal l'empreinte appartient et justifier leur choix. A partir de ce questionnement, l'animateur amène les enfants à faire le lien entre les caractéristiques morphologiques et comportementales des animaux et leur mode de locomotion (plantigrades, nage, reptation, vol, brachiation...) Il associera les empreintes et le mode de locomotion avec l'adaptation des animaux à leur milieu.

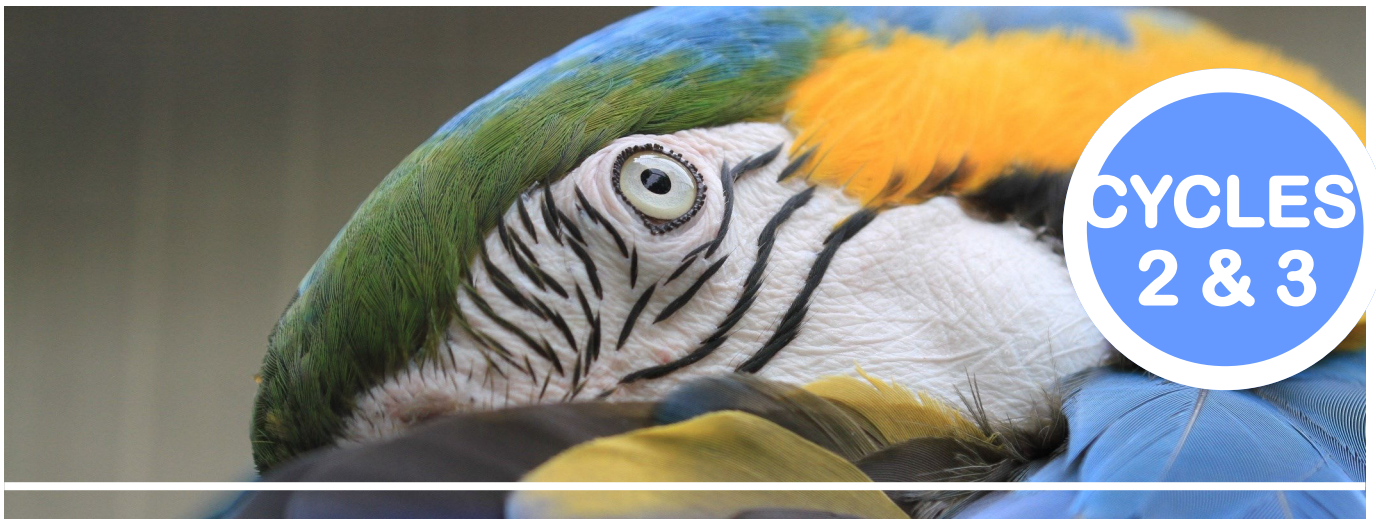
L'animateur adapte les questions au niveau scolaire du groupe

2^{ème} phase : manipulation – la prise d'empreinte

Lors de cette activité ludique, l'animateur demande aux enfants de choisir une empreinte parmi celles proposées. Il donne à chaque enfant un morceau de plastiroc et donne les consignes afin de réaliser la prise d'empreinte.

Chaque enfant réalise son empreinte, à l'aide des accompagnateurs et de l'animateur.

L'enfant démoule son empreinte et la marque du nom de l'animal choisi avec un tampon. Chaque enfant repartira avec l'empreinte qu'il aura réalisée.



L'atelier : La chasse aux plumes

Objectifs

Observer le monde du vivant : les oiseaux
Connaître les différents types de plumes
Comprendre le rôle du plumage

Durée de l'atelier : 30 minutes

Matériel :

- Des fiches de plumes plastifiées

Déroulement de l'atelier

1^{ère} phase : recherche et questionnaire - la chasse aux silhouettes

Les enfants sont répartis en petits groupes. Chaque groupe est muni d'une fiche réponse à compléter et d'un classeur de planches muettes composé de plusieurs plumes. (Chaque planche correspond à une seule espèce). Les enfants parcourent le parc zoologique, observent les différentes espèces d'oiseaux et complètent la fiche du groupe. Ils doivent trouver à quel oiseau appartiennent les plumes, justifier leur choix et trouver si possible le rôle de chaque plume.

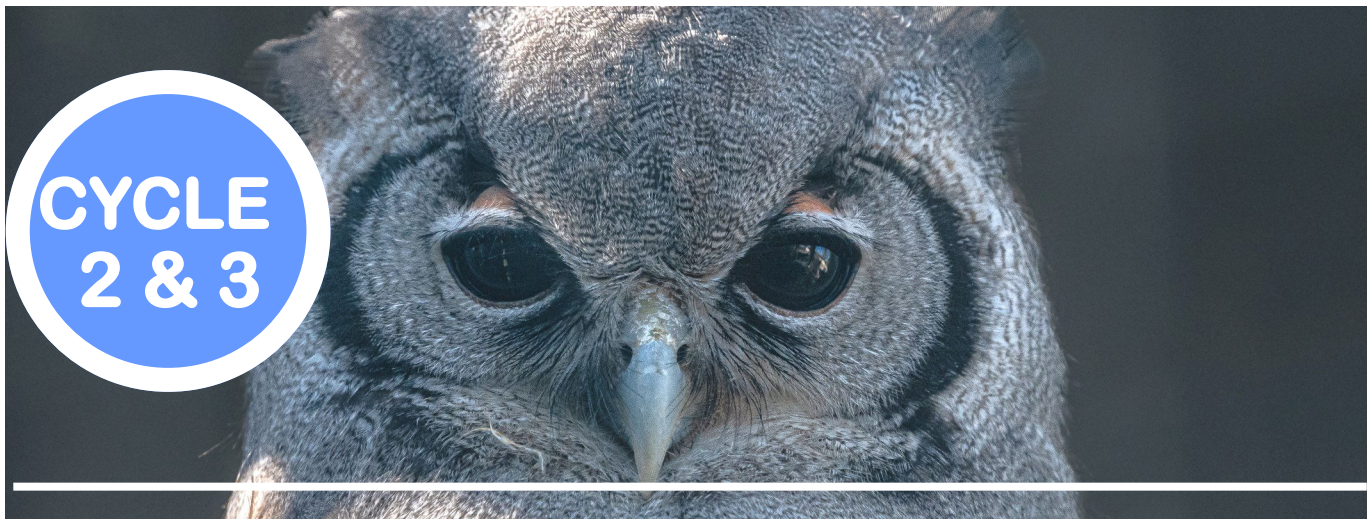
La visite dans le parc est libre, heure de rassemblement convenue auparavant.

2^{ème} phase : mise en commun des résultats

Elle se déroule dans le « Nature express » avec l'animateur qui recueille les résultats de chaque groupe et corrige d'éventuelles erreurs. Les enfants échangent à partir de l'observation de différentes plumes trouvées.

3^{ème} phase : institutionnalisation - le nom et le rôle des plumes

L'animateur attire l'attention des enfants sur la forme des plumes qu'ils ont vues. Il nomme les plumes avec les enfants (de couverture, duvet, rectrices, rémiges,...) et développe avec eux le rôle du plumage en général et de chaque type de plume en particulier. Elle utilise en complément des supports biologiques et papier. Cette phase se déroule sous forme de questions afin d'amener les enfants à trouver eux-mêmes les rôles des plumes. Elle aborde aussi la notion de mue en prenant exemple sur le paon.



Thème n°2 : Régimes & comportements alimentaires

L'atelier : Qu'a mangé le hibou ?

Objectifs

Différencier un rapace nocturne d'un rapace diurne
Aborder et comprendre la notion de chaîne alimentaire

Durée de l'atelier : 40 minutes

Matériel pour chaque groupe :

- assiette en carton, cure-dents, pince à épiler, loupe
- une pelote de réjection trempée dans l'alcool à 70° pendant plusieurs heures

Déroulement de l'atelier

1^{ère} phase : émission d'hypothèses

Les enfants sont répartis en groupes de 2 ou 3 découvrent le matériel mis à leur disposition pour la dissection. Chaque enfant souhaitant toucher l'objet portera une paire de gants à usage unique. Les enfants observent d'abord l'objet puis émettent des hypothèses sur la nature de celui-ci. Après avoir recueilli différentes hypothèses, l'animateur leur explique qu'il va falloir ouvrir, décortiquer cet objet afin de découvrir ce qu'il renferme.

2^{ème} phase : dissection

A l'aide de cure-dents, les enfants dissèquent l'objet mystérieux afin de trouver ce qu'il contient. Les cure-dents permettent de séparer les constituants de l'objet et ceux-ci seront placés dans une assiette séparée. Les enfants nettoient les différents composants intéressants avec le matériel adéquat. Ils séparent alors les os, des poils ou plumes et font les premières constatations.

3^{ème} phase : mise en commun des résultats

L'animateur utilise les questions et remarques des enfants sur les constituants trouvés dans la phase précédente. Les enfants mettent en commun leurs résultats afin de répondre au questionnement initial : quel est cet objet ?

Ils s'appuient sur les planches anatomiques de squelettes d'oiseaux et de souris que leur montre l'animateur pour trouver à qui appartiennent les os trouvés et éventuellement leur nom ou rôle. En recoupant tous les indices, ils découvrent ce qu'est l'objet mystérieux et à quel animal il appartient.

4^{ème} phase : exploitation des résultats

Les enfants savent que l'objet mystérieux est une pelote de réjection. L'animateur leur explique en détail ce qu'est une pelote de réjection, quels animaux en fabriquent et pourquoi. Il va répondre aux différentes questions : Pourquoi faire une pelote de réjection ? A quoi sert ce qui est digéré ? Pourquoi tous les carnivores n'en font-ils pas ? La notion de régime alimentaire est alors expliquée ainsi que celle de chaîne alimentaire. L'animateur questionne ensuite les enfants sur la différence entre rapace nocturne et diurne. Le matériel biologique peut être emmené en classe.



L'atelier : Qui mange quoi et comment ?

Objectifs

Revoir la notion de régime alimentaire
Observer les comportements alimentaires

Durée de l'atelier : 45 à 60 minutes

Matériel :

- des flacons contenant divers aliments secs
- des gamelles contenant des aliments frais
- des gamelles contenant des rations alimentaires complètes
- des fiches « carnivores », « végétariens » et « omnivores »

Déroulement de l'atelier

L'atelier est géré de façon dynamique, au sein du bus pédagogique mais aussi dans le parc.

1^{ère} phase: observation et questionnement - la découverte des différents aliments

L'animateur présente aux enfants l'ensemble des aliments frais et secs que le zoo propose à ses animaux. Les enfants sont amenés à s'interroger sur la consistance et l'importance de ces aliments.

2^{ème} phase : émission d'hypothèses - les régimes alimentaires

Les enfants sont répartis en 3 groupes. Chaque groupe reçoit une fiche sur laquelle est inscrit « carnivore », « végétarien » ou « omnivore ».

Chaque groupe doit placer sa fiche devant la ration correspondant au bon régime alimentaire.

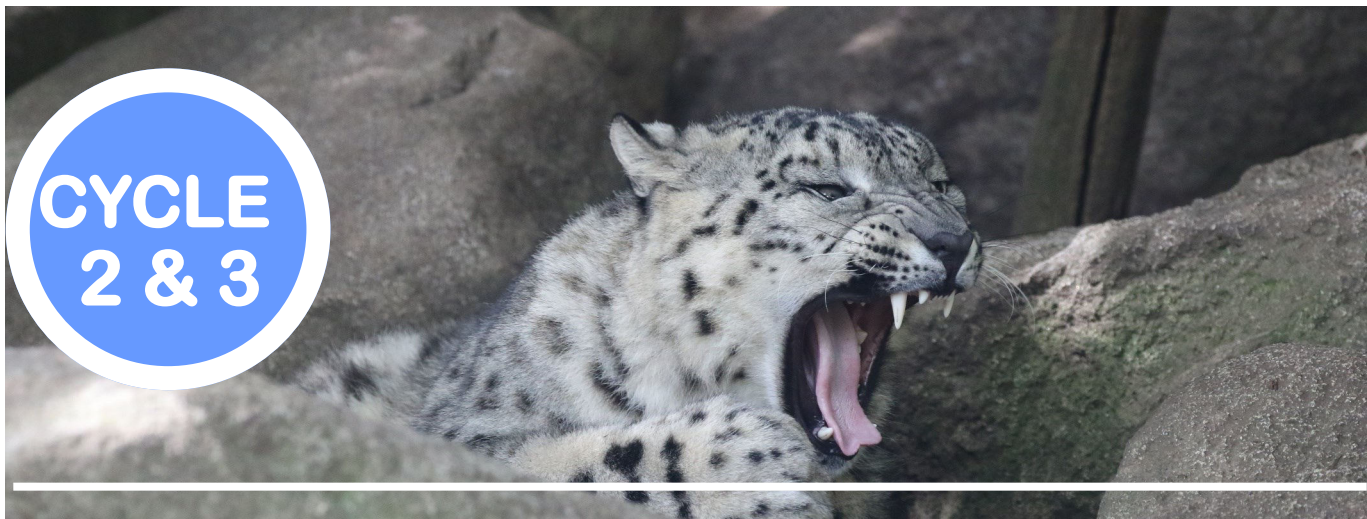
L'animateur corrige d'éventuelles erreurs et commente avec les enfants leur choix.

3^{ème} phase : nourrissage des animaux du parc - observation des comportements alimentaires

Les enfants suivent l'animateur lors d'une séance de nourrissage des animaux du parc. Cette activité permet de mettre en pratique l'activité précédente tout en observant le comportement développé par les animaux pour trouver, saisir et ingérer leur nourriture.

Les animaux concernés par le nourrissage sont : perroquets, lémurins, loups à cri-nière, serval...

A la fin de l'atelier, les enfants peuvent nourrir certains animaux sous la surveillance de l'animateur.



L'atelier : Le tigre : adaptation morphologie & classification

Objectifs

Appréhender la morphologie du crane des carnivores

Comprendre l'adaptation du squelette aux comportements alimentaires

Durée de l'atelier : 40 minutes

Matériel pour chaque groupe :

- fiches « proies »
- reproductions de cranes de chat, de panthère et de tigre
- Reproductions de dents de tigre

Déroulement de l'atelier

1^{ère} phase : observation et questionnement

L'animateur montre aux enfants un crane de chat.

Il leur demande quels types de proies chasse et mange le chat.

L'animateur détaille les caractéristiques du crane d'un carnivore

L'animateur montre aux enfants un crane de panthère. Il compare ce crane avec celui du chat, insiste sur les similitudes et les différences. Il propose aux enfants des proies potentielles, les enfants choisissent les plus adaptées à la morphologie de la panthère.

L'animateur montre aux enfants un crane de tigre. Il compare ce crane avec ceux du chat et de la panthère, insiste sur les similitudes et les différences. Il fait circuler des dents de tigre afin que les enfants puissent appréhender la forme, la taille, le tranchant.

Il propose aux enfants des proies potentielles, les enfants choisissent les plus adaptées à la morphologie du tigre.

2^{ème} phase : exploitation des résultats

Les similitudes morphologiques permettent de mettre en évidence le fait que toutes ces espèces appartiennent à une même famille du vivant : les félidés dans l'ordre des carnivores.

Les différences morphologiques permettent de mettre en évidence la diversité au sein de cette même famille et le fait que les différences morphologiques sont la conséquence d'une adaptation à un régime alimentaire spécifique.





CYCLE 2 & 3

Thème n°3 : Interactions au sein du monde vivant

L'atelier : Les animaux jardiniers de la nature

Objectifs

Montrer le rôle des animaux dans la reproduction des plantes
Aborder la notion de zoochorie

Durée de l'atelier : 30 minutes

Matériel pour chaque groupe :

- graines
- nectar, fruits
- Crotte de lémurien

Déroulement de l'atelier

L'atelier est géré de façon dynamique, au sein du bus pédagogique mais aussi dans le parc.

1^{ère} phase : reproduction des végétaux : pollinisation

L'animateur présente aux enfants des fleurs et questionne les enfants sur la fécondation des végétaux et les organes reproducteurs pour arriver à la notion de pollinisation et émettre des hypothèses quant à ses vecteurs : le vent, les animaux

2^{ème} phase : reproduction des végétaux : la graine

La graine résulte de la pollinisation.

Elle va permettre la vie d'une nouvelle plante loin du pied « mère »

Emission d'hypothèses quant aux facteurs de dispersion des graines : le vent, la pluie, les animaux

3^{ème} phase : les animaux du parc comme acteurs de la reproduction des plantes

Les enfants suivent l'animateur lors d'une séance de nourrissage de deux espèces du parc afin d'illustrer la pollinisation et la dispersion.

Pollinisation des fleurs par un perroquet : nourrissage des loriquets

Dispersion des graines par un primate : nourrissage des lémuriens

L'animateur met en relief le rôle des animaux qui assurent la pollinisation des fleurs, la dispersion des graines et assurent ainsi le renouvellement des plantes et des écosystèmes (forêt).

Mention de la notion de « zoochorie » et des trois modes de dispersion par les animaux avec des exemples concrets dans le parc.



L'atelier : Protéger les insectes pour protéger la nature

Objectifs

Montrer le rôle des insectes dans l'équilibre du vivant

Réaliser un hôtel à insectes afin de sensibiliser les enfants à la nécessité de leur préservation

Durée de l'atelier : 30 minutes

Matériel :

- fiches « insectes »
- tout le matériel pour réaliser un hôtel à insecte
- **OPTION** : ramener un hôtel à insecte en classe *

Déroulement de l'atelier

L'atelier est géré de façon dynamique, au sein du bus pédagogique.

1^{ère} phase: Le rôle essentiel des insectes

L'animateur présente aux enfants le rôle de certains insectes dans la nature : pollinisation, contrôle des ravageurs, maillon de la chaîne alimentaire ...

Il met en relief le fait que la vie sur terre est liée à l'action des insectes dans la nature.

2^{ème} phase : insectes en danger : comment les aider

L'animateur évoque les risques pesant sur ces insectes et leur disparition :

Disparition des milieux naturels

Monoculture

Pesticides

Et propose d'apprendre à créer une maison qui va aider les insectes à survivre.

3^{ème} phase : réaliser un hôtel à insecte

Les enfants vont entrer dans la phase active de l'activité :

En choisissant les insectes qu'ils veulent aider

En choisissant les matériaux adaptés aux espèces choisies

En mettant en œuvre les matériaux pour remplir l'hôtel à insectes

***NB** : Pour cet atelier les enseignants peuvent opter pour l'option « les insectes à l'école » permettant à chaque groupe d'enfants de repartir avec un hôtel à insectes complet à mettre en place à l'école pour poursuivre l'étude.

Tarif 30 euros par classe en plus .



CYCLE 2 & 3

Thème n°4 : La démarche scientifique

L'atelier : Le cycle de la vie d'un axolotl

Objectifs :

Connaître et comprendre le cycle de la vie d'un axolotl

Le comparer avec le cycle classique de la métamorphose des amphibiens

Durée de l'atelier : 30 minutes

Matériel :

- Planches descriptives des cycles
- Planches « le cycle de l'axolotl »
- Phases du cycle de l'axolotl
- Document à compléter et exploiter en classe

Déroulement de l'atelier

L'atelier est géré par l'animateur sous forme d'énigme, il amène les enfants à observer et découvrir, à verbaliser leurs observations.

1ère phase : Le cycle de vie des amphibiens

Les enfants découvrent ou redécouvrent le cycle de vie classique d'un amphibien.

L'animateur leur rappelle les différentes phases du cycle depuis l'œuf jusqu'à l'adulte ayant une vie semi-aquatique.

2ème phase : Le cycle original de la vie d'un axolotl

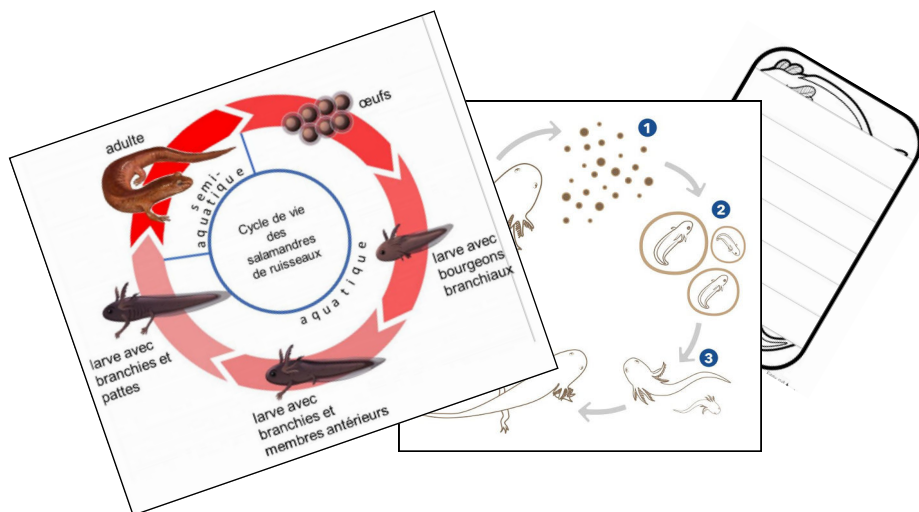
L'animateur fait découvrir aux enfants le cycle de la vie d'un axolotl. Il leur demande de comparer ce cycle avec celui des autres amphibiens. Les enfants doivent trouver les différences et les similitudes entre les cycles.

3ème phase : Mettre en pratique les nouvelles connaissances

Des binômes d'enfants sont formés et chacun reçoit une planche du cycle de l'axolotl vierge et des vignettes représentant chacune une phase du développement d'un axolotl.

Les enfants doivent replacer les vignettes dans le bon ordre sur la planche en utilisant les connaissances acquises lors des phases 1 et 2.

A l'issue de l'atelier chaque enfant reçoit un document lui permettant de refaire l'atelier en classe de manière ludique.





Nos tarifs

Un voyage accessible

Tarifs groupe

2026	
Groupe enfant	9 euros
Groupe adulte	13,50 euros
Ateliers	2,50 euros par atelier

Conditions

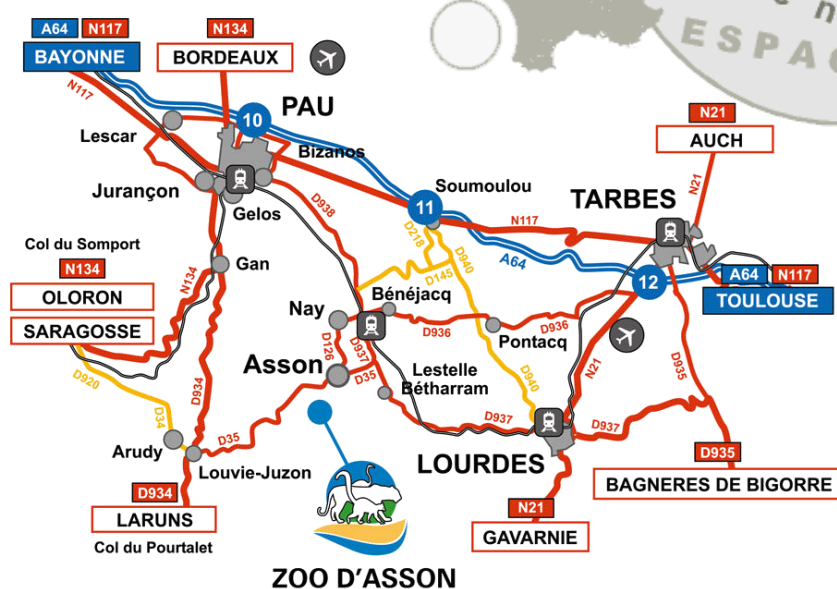
- Tarif applicable à partir de 15 enfants
- 1 accompagnateur gratuit pour 8 enfants en maternelle
- 1 accompagnateur gratuit pour 10 enfants en élémentaire
- Les accompagnateurs supplémentaires paient 13,50 euros
- Gratuité pour le chauffeur du bus
- Aire de pique nique couverte gratuite sur réservation

L'entrée au parc comprend : le zooAthlon, l'aire de jeux, Jurassic Zoo, les rencontres soigneurs et les journées spéciales (masques de carnaval, Dia de los muertos, chasse aux œufs de Pâques) sans supplément de prix.





Nous trouver



Nos horaires

Le parc est ouvert **TOUS LES JOURS DE L'ANNÉE**

10H00 / 19H00 du 1er avril au 30 septembre.

10H00 / 18H00 du 1er octobre au 30 mars.

Nous contacter

Par téléphone : 05.59.71.03.34 (laissez un message en cas d'absence)

Par mail : info@zoo-asson.org

Notre site internet www.zoo-asson.org