

# Activités scientifiques, découvert de l'Estran

## II/ Temps

½ journée pour environ 3h30 (+ environ 30min de pique-nique).

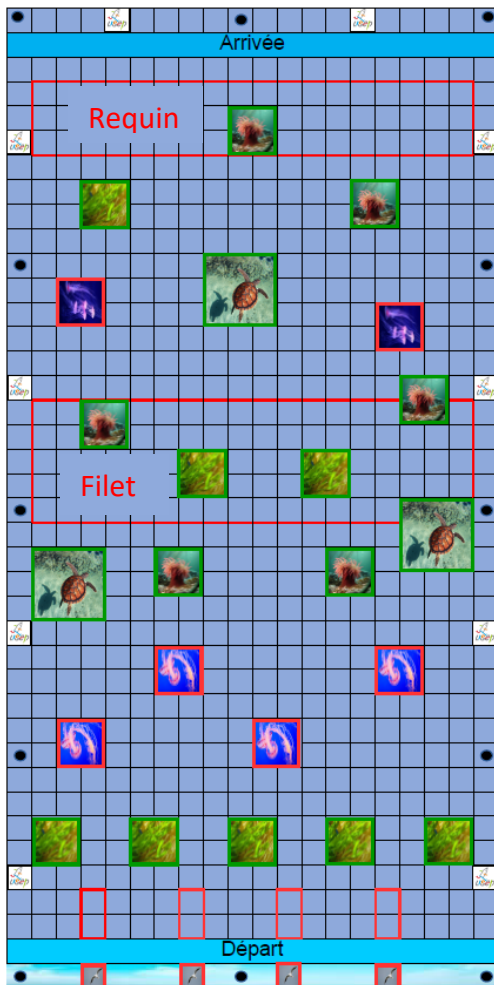
Il y aura 8 activités proposées en rotation libre, dont un temps de pêche dans les rochers (+ environ 20 min de récap à la fin de la rencontre pour voir ce que les enfants ont appris ou retenus).

## III/ Activités

- Activités 1 : Marathon de la mer

À tour de rôle les enfants vont chercher, dans une barquette remplie de coquillages, celui qui leur a été demandé avant le lancement du jeu. Il faut bien fouiller, car il y aura de nombreuses espèces dans cette boîte. L'équipe qui aura ramené le plus de ces coquillages aura gagné la partie ou la manche.

- Activité 2 : Sauver Némé



Jeu de plateau dans lequel les enfants doivent avancer leur pion (réaliser en classe) après avoir lancé le dé. Le but du jeu est de faire traverser le plateau à son poisson (pion) en évitant les prédateurs (encadrés en rouge). Pour se faire les poissons peuvent se cacher dans les algues ou les anémones où les prédateurs ne peuvent pas les atteindre (encadrés en vert). À la fin de chaque tour un enfant désigné ou l'adulte accompagnateur déplace les prédateurs (requin et filet) selon leur zone de mouvement et le nombre de case indiqué (voir règles afficher sur le jeu lors de la rencontre).

Si un poisson est attrapé par un prédateur il retourne au départ.

Les poissons peuvent aussi utiliser les courants rapides qui seront représentés par des tortues, lorsqu'un poisson s'arrête sur une tortue il va instantanément à l'autre tortue plus loin sur le plateau (on va forcément vers la tortue la plus loin dans le plateau, pas de retour en arrière possible).

La partie se termine lorsque le poisson a rejoint l'arrivée. Les autres peuvent continuer la partie et le premier arrivé déplacera les prédateurs une fois que tout le monde aura joué.

(Cases de 5cm x 5 cm, les pions peuvent être fait dans des bouchons de lait et un modèle de dessin à colorier sera proposer sur le site de l'USEP)

- Activité 3 : Observation anatomique

Dans un premier temps on demande aux enfants s'ils connaissent la définition « d'anatomie » et on leur donne s'ils ne la savent pas (voir fiches accompagnateurs).

1<sup>er</sup> niveau : Sur une photo de poisson grossie les enfants doivent essayer de replacer les parties anatomiques proposées et deviner à quoi elles servent.

Si possible on essaiera de les repérer sur un poisson vivant pêché par un groupe de l'atelier pêche

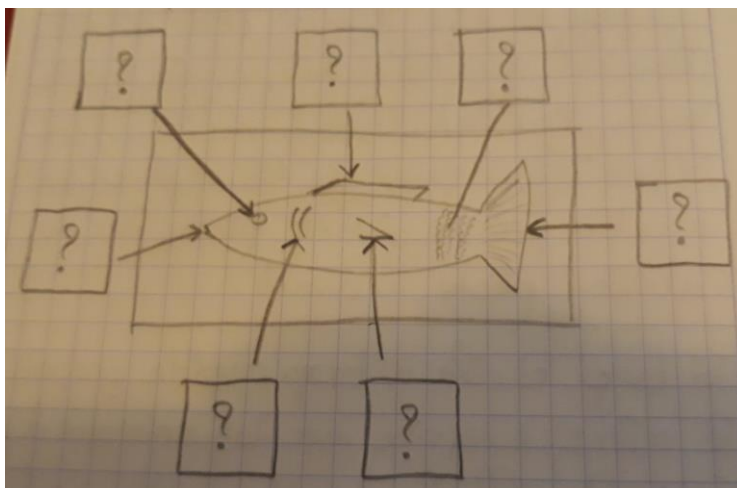
2<sup>ème</sup> niveau : Les éléments seront déjà placés sur la photo et les enfants auront juste à essayer de les nommer et donner leur fonction.

Si c'est trop facile on peut passer à l'autre difficulté sur le 2<sup>e</sup> animal.

Si possible on essaiera de les repérer sur un poisson vivant pêché par un groupe de l'atelier pêche.

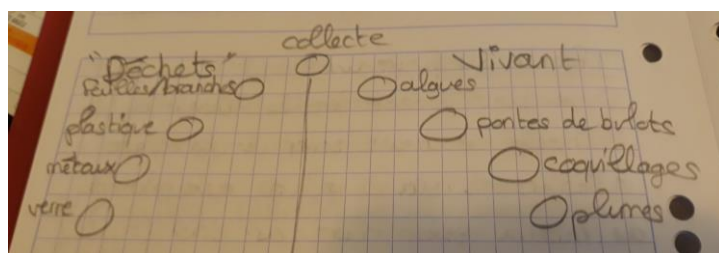
Si ce jeu est trop facile ou rapide, le même exercice sera proposé sur d'autres espèces d'autres familles (ex : crabe, crevette, étoile de mer, escargot, ...)

L'animal de départ sera varié selon les rencontres.



- Activité 4 : « Tri sélectif »

Durant environ 15 min les enfants ramassent un maximum d'éléments sur la plage ou au bord de l'eau. À la fin du temps les enfants reviennent au point de départ et chacun vide son sac en essayant de trier les récoltes en vivant ou déchets et dans les différentes sous-classes.



Attention aux filets échoués qui peuvent contenir des hameçons !!

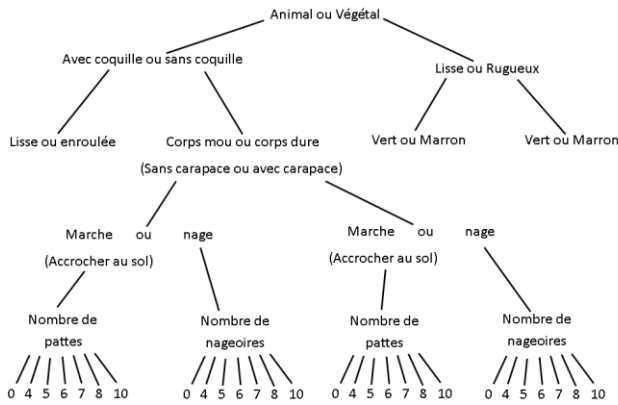
Quand le tri est terminé, les enfants essayent d'identifier leur récolte avec les fiches.

Il est possible de faire un point sur la pollution à la fin de l'identification.

Les éléments vivants ramassés seront replacés sur la plage à la fin de la rencontre, les enfants pourront emporter un coquillage en souvenir avec l'accord de leur accompagnateur.

Les déchets seront déposés dans les bacs à marée installées sur la plage à la fin de l'activité.

- **Activité 5 : Classer les animaux**



Les enfants choisissent une image parmi toutes celle proposées et avec l'aide de l'arbre des attributs ils essaient d'identifier leur animal.

A chaque nœud se présente un choix et en fonction des attributs physique observés sur l'animal on progresse sur les branches jusqu'à la dernière.

Quand ils sont arrivés au bout ils regardent dans le tableau des réponses si un nom correspond à l'animal de leur image. Si oui c'est gagner et on recommence avec un autre animal. Si non on essaye d'identifier où à été commise l'erreur et d'expliquer pourquoi aux enfants.

Animal		Végétal			
Avec Coquille		Lisse		Rugueux	
Duile	Farouche	Vert	Marron	Vert	Marron
Fauche	Serpente				
Fauche	Batit ou bouillie				
Haute	Mante				
Sèche	Urbaine				
Poisson					
Oiseau					

Sans coquille			
Corps mou Ou Sans Carapace		Corps dur Ou Avec Carapace	
Marche ou Accrocher au sol	Nage	Marche ou Accrocher au sol	Nage
0 nageoires: Amphibien	0 nageoires: Laine de mer, Seiche	0 nageoires: Coail	
4 pattes: Ébène de mer	2 nageoires: Hippocampe, Serpente	4 pattes:	2 nageoires:
3 pattes:	3 nageoires: Sole, Harbot, Raie	3 pattes:	3 nageoires:
4 pattes:	4 nageoires:	4 pattes:	4 nageoires: Tentac
1 nageoires:	1 nageoires: Éponge, Taire de mer ou Morue	2 nageoires:	1 nageoires:
8 nageoires: Éponge	5 nageoires: Flibust	6 nageoires:	6 nageoires:
2 nageoires:	2 nageoires ou 8 nageoires: Crabe, Méduse, Bécasse	8 nageoires:	2 nageoires:

- **Activité 6 : Petits artistes**

Les enfants doivent se concerter pour réaliser un dessin géant sur le thème de la mer avec ce qu'ils trouveront dans les alentours (les récoltes de l'activité 4 pourront être récupérés pour cette activité).

Des photos des œuvres des enfants pourront être prises en souvenir, avec ou sans le groupe qui l'a réalisé (selon les autorisations de droit à l'image).

Si les enseignants le souhaitent on peut lancer un mini concours pour motiver les enfants.

- **Activité 7 : Mini foire**

Quiz de la mer :

Ce jeu s'organise comme un QCM, les enfants auront devant eux une série de questions avec plusieurs réponses possibles, ils devront soulever la réponse qu'ils pensent juste pour vérifier leur réponse (questions et réponses adaptés en photo pour les petits qui ne savent pas lire).

Attention certaines questions peuvent avoir plusieurs réponses, dans ce cas le nombre de bonne réponse sera précisé à la fin de la question.

Les questions et les réponses possibles seront adaptées en images pour les plus petits qui ne sauraient pas lire.

Objet mystère :

Au toucher, en passant la main dans une boîte fermée, les enfants doivent identifier l'objet qui s'y trouve (plusieurs boîtes).

### Memory coquillages :

Différentes photos de coquillages sont placées face cachée sur une table ou une bâche, les enfants doivent les retourner 2 par 2 pour trouver les 2 coquillages identiques. Si les 2 images sont identiques l'enfant les retire du jeu et les place devant lui et rejoue. Sinon c'est au tour du suivant. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus d'image à retourner.

Ce jeu peut se faire en opposant 2 ou plusieurs joueurs, celui qui obtient le plus de pair gagne.

**Le but est de laisser les enfants en semi-autonomie sur cette activité, ils peuvent choisir les jeux qu'ils veulent faire et dans quel ordre du moment qu'ils ne sortent pas de la zone de mini foire.**

- **Activité 8 : Pêche et identifie**

Les enfants pêchent dans les rochers un maximum d'animaux de famille différentes qui seront déposés dans les aquariums et classés par famille.

Les enfants doivent identifier l'animal avant de la déposer dans l'aquarium (1 adulte minimum nécessaire).

À la fin de la pêche ou pendant le temps de pêche selon l'organisation des enseignants, tout le monde revient devant les aquariums et on fait le point avec les enfants de ce qui a été pêché (identification de tous les animaux dans les aquariums).

Dans un deuxième temps, le groupe est divisé en sous-groupes en fonction du nombre de familles trouvées (2, 3 ou 4 enfants/famille) et chacun dessine un animal de la famille choisi. (Facultatif si le cahier d'observation est fait en classe).

Les groupes peuvent échanger de famille et dessiner un autre animal quand ils ont fini.

Dans les coquilles bleues on peut placer quelques animaux « courants » que les enfants pourront manipuler pour affiner leurs dessins.

- **Activité finale : Récap (avec tous les groupes réunis)**

En plus d'être un moment divertissant, la rencontre doit aussi être un moment d'apprentissage, donc s'il reste un peu de temps à la fin de la rencontre, un instant récapitulatif sera organisé afin de voir ce que les enfants ont retenu de leur rencontre.