



BASSIN DE THAU
Entre Terre et Lagune

ANCRE DES SAVOIRS

PROJETS PÉDAGOGIQUES

VOLET SCOLAIRE

L'Ancre des Savoirs est un projet de **conception pédagogique** autour des métiers de la **pêche** et de la **conchyliculture** en Méditerranée occitane. Retrouvez dans ce livret toutes les informations sur le projet et les clés pour **réaliser des animations** !

www.ancredessavoirs.fr





Crédits photos : LABELBLEU



SOMMAIRE

TABLE DES MATIÈRES

I – Acteurs du projet	4
Partenaires du projet.....	4
Présentation des structures partenaires	4
II – Objectifs du projet.....	6
Objectifs généraux du projet Ancre des savoirs.....	6
Objectifs opérationnels et notionnels.....	6
III – Description du projet	7
Co-construction du projet pédagogique.....	7
Publics.....	7
Méthode pédagogique	7
Evaluation.....	8
Format.....	8
IV - Déroulé des projets pédagogiques par niveau	9
Descriptif des outils pédagogiques Ancre des savoirs.....	9
Déroulé des projets pédagogiques.....	11
MATERNELLES	12
PRIMAIRES	13
COLLÈGE	15
LYCÉE.....	17

TABLE DES ANNEXES (p.18)

I – ACTEURS DU PROJET

a) Un projet multi-partenarial

L'Ancre des Savoirs est un projet de conception pédagogique cofinancé par le Fonds européen pour les affaires maritimes, de pêche et d'aquaculture.

Porté par le réseau CPIE Bassin de Thau, il rassemble à la fois les organisations professionnelles des métiers et filières (CRCM, CRPMEM, Cepralmar), les Groupes d'Action Locale Pêche et Aquaculture (GALPA) d'Occitanie, et des structures professionnelles de l'éducation à l'environnement : LABELBLEU, Institut Marin du Seaquarium et Kimiyo.

b) Présentation des structures partenaires

CPIE Bassin de Thau (Centre Permanent d'Initiatives pour l'Environnement) (34)

Le réseau CPIE Bassin de Thau est une association labellisée, œuvrant à la prise en compte de la transition écologique par les acteurs du territoire, à l'éducation à l'environnement et au développement durable auprès des citoyens.

Constitué en un réseau de 20 structures membres, le réseau CPIE Bassin de Thau intervient sur des domaines variés (éducation à l'environnement et au développement durable (EEDD), culture, formation, patrimoine culturel, biodiversité, médiation scientifique, découverte par le sport de pleine nature...) sur le territoire de Thau, le littoral et la façade maritime d'Occitanie. De nombreuses actions pédagogiques, notamment à destination de la jeunesse, sont ainsi pilotées par le réseau CPIE Bassin de Thau et proposées à différents publics.

CEPRALMAR - membre du réseau CPIE Bassin de Thau (34)

Acteur du littoral de la Région Occitanie / Pyrénées Méditerranée au niveau national, le Cépralmar intervient depuis près de 40 ans pour favoriser le développement durable du secteur des pêches et des cultures marines, ainsi que la gestion intégrée des zones côtières. Au fait des évolutions économiques, techniques, réglementaires et sociales, il propose une ligne d'action adaptée aux réalités régionales, et la traduit en programmes d'interventions sur le terrain.

CRPMEM Occitanie (Comité Régional des Pêches Maritimes et des élevages Marins Occitanie) - membre du réseau CPIE Bassin de Thau (34)

Les Comités Régionaux des Pêches Maritimes et des Élevages Marins sont des organisations professionnelles. Ils assurent la représentation et la promotion au niveau régional des professionnels de pêche maritime ou d'élevage marin. Ils portent leurs intérêts généraux dans les instances décisionnelles, participant à l'élaboration et à l'application des réglementations en matière de gestion des ressources halieutiques, d'usage des engins et de cohabitation des métiers de la mer. Ils agissent en faveur de la protection et la mise en valeur de l'environnement, pour une gestion durable de la pêche maritime et des élevages marins.





CRCM (Comité Régional de Conchyliculture de Méditerranée)

Le Comité Régional Conchylicole de Méditerranée (CRCM) est l'un des 7 Comités Régionaux de la Conchyliculture du littoral français. Il représente, auprès des pouvoirs publics, les intérêts de la filière conchylicole de Méditerranée française, soit plus de 500 entreprises en 2023 sur les 10 circonscriptions conchylicoles de Méditerranée (3 régions et 5 départements). Il joue un rôle d'interface avec les Services de l'Etat, les autres administrations, les élus et tous les usagers des étangs, des lagunes et de la mer. Ses missions concernent notamment la prise en charge des intérêts des professionnels et la promotion de leurs produits, mais également la protection et l'amélioration de la qualité des eaux conchylicoles. Le CRCM définit des perspectives pour la profession, en se portant maître d'ouvrage de programmes de recherche-action visant à améliorer la résistance des coquillages ou à diversifier les productions.

Kimiyo - membre du réseau CPIE Bassin de Thau (34)



Kimiyo est une association de médiation scientifique, qui a pour objectif d'éveiller la curiosité aux sciences dites techniques comme aux sciences humaines et sociales. Par ces activités, elle participe au développement de la citoyenneté en apportant des pistes de réflexions et des questionnements sur le monde de demain, auprès du grand public mais aussi au sein de la communauté scientifique. Avec un rayonnement régional, son périmètre d'action entre principalement dans les départements de l'Aude, du Gard, de l'Hérault, de Lozère et des Pyrénées-Orientales. Membre du CPIE Bassin de Thau, du consortium Science en Occitanie et du consortium de la nuit Européenne des chercheurs, Kimiyo s'inscrit dans une véritable volonté de dynamique territoriale et de travail en réseau avec les universités, institutions, associations, organismes de recherche...

LABELBLEU (66)

L'association LABELBLEU développe des projets d'éducation à l'environnement sur le littoral et le milieu marin de la façade occitane. Elle contribue au développement d'actions et de projets éco-citoyens visant à préserver l'environnement par la pédagogie active, en créant de nouveaux supports pédagogiques, pour les habitants, les enfants et les vacanciers. LABELBLEU crée du lien entre acteurs du littoral et du milieu marin, favorise le partage de l'information, encourage les actions participatives et l'engagement citoyen pour préserver le littoral. Son but est de favoriser la recherche de solutions durables pour le développement du littoral (découverte et préservation du littoral, urbanisation réfléchie, écotourisme...).

Institut Marin du Seaquarium (30)

L'Institut Marin du Seaquarium est un centre de culture scientifique aux missions d'intérêt général exclusivement dédié à l'étude, la valorisation et la préservation active des écosystèmes marins.

Depuis plus de 30 ans, l'Institut Marin du Seaquarium s'inscrit dans des actions de recherches et d'amélioration des connaissances des fonds marins. Il s'implique dans des projets très variés, allant de la préservation des hippocampes au marquage des requins peau bleue de Méditerranée, et à la lutte contre les mégots au sol. Ses missions sont développées en collaboration avec les équipes du Seaquarium, des ONG, des universités, des entreprises de l'innovation et des porteurs de projets.

Le Seaquarium Institut marin joue un rôle d'assembleur et de prescripteur sur le territoire, directement en lien avec les connaissances acquises lors des missions de recherche. L'objectif poursuivi par le Seaquarium Institut Marin est de contribuer à la sauvegarde de la mer Méditerranée.



II – OBJECTIFS DU PROJET

a) Objectifs généraux du projet Ancre des savoirs

Le projet scolaire Ancre des savoirs est un dispositif pédagogique qui vise à faire connaître et mettre en valeur les activités d'un "territoire d'eaux" : le lien étroit entre l'environnement littoral et marin, et les métiers qui s'y pratiquent : entre la pêche et la conchyliculture.

Grâce à des outils pédagogiques créés sur mesure, le projet invite les élèves à découvrir ces filières patrimoniales de la région Occitanie, leurs spécificités, les lieux de production associés et leurs interactions avec l'environnement.

Cette découverte veut encourager les jeunes générations à se réapproprier leur territoire en valorisant ces métiers, ses filières, son environnement particulier (lagunes, bordure littorale) et son patrimoine naturel et culturel, en insistant sur l'importance de les préserver.

Les objectifs généraux du projet sont les suivants :

- Découvrir par le jeu et la discussion les filières pêche et conchyliculture en lien avec l'environnement dans lequel elles évoluent : la mer et la lagune
- Appréhender la démarche scientifique et acquérir des connaissances
- Favoriser la découverte sur le terrain et faire des sciences une matière vivante et ludique
- Rendre les enfants acteurs et développer une sensibilité environnementale
- Réfléchir autour des enjeux liés à la thématique choisie
- Susciter en eux le désir d'informer les autres : rôle de porteur de message sur la préservation des milieux lagunaires et marins et de promouvoir les métiers associés
- Mettre en place des actions et des solutions pour protéger le milieu et les métiers associés

b) Objectifs opérationnels et notionnels

Connaissance (Savoir); Compétence/aptitude (Savoir-faire); Attitude (Savoir-être); Valeurs (Savoir-devenir)

Le projet Ancre des savoirs répond également à des objectifs opérationnels et notionnels :

- Observer et découvrir les métiers, de la pêche et de la conchyliculture, des techniques, des lieux de vente sur le territoire proche
- Réaliser des « interviews métiers » des professionnels de la mer et de la lagune
- Connaître les différentes problématiques liées à la préservation des milieux, des ressources et des métiers pour favoriser un questionnement et une prise de conscience
- Mettre en place une valorisation (travail en groupe et en autonomie) et proposer des actions pour préserver les milieux, les ressources et les métiers
- Acquérir des connaissances sur la flore, la faune et le paysage lagunaire et marin
- Savoir travailler en groupe avec une responsabilité définie
- Savoir restituer les connaissances et les enjeux auprès d'un public.

III – DESCRIPTION DU PROJET

a) Co-construction du projet pédagogique

Ce programme s'inscrit dans le cadre d'un enseignement scolaire. L'ambition étant de relier étroitement les enjeux du projet pédagogique aux orientations des programmes scolaires par niveau (voir annexe 1).

L'idée est de laisser à l'enseignant le choix entre plusieurs thématiques et formats (court ou long), afin d'être le plus étroitement associé au projet global prévu par l'enseignant sur l'année scolaire.

Pour garantir une qualité pédagogique et une cohérence dans le projet, un temps de préparation sera proposé en amont du projet par l'animateur (co-construction du projet). A l'issue de cet échange, un récapitulatif du déroulé et des dates d'intervention seront envoyés à l'enseignant.

b) Publics

A destination des établissements scolaires de la façade occitane, le projet Ancre des savoirs se décline en différentes approches adaptées aux élèves de :

- Maternelle
- Primaires
- Collège
- Lycée
- Enseignement supérieur
- ALSH

c) Méthode pédagogique

Chaque projet sera structuré selon les principes de la pédagogie active, qui consistera à :

- Prendre en compte les représentations initiales des participants sur la thématique à l'aide d'un recueil de représentations (dessins, paroles, mots...),
- Se rendre sur le terrain pour explorer, observer et expérimenter,
- Impulser une phase rebond pour se questionner,
- Amener les élèves à rechercher des connaissances pour répondre à leur questionnement,
- Mettre en œuvre des actions/projets (création de plaquettes de prévention, panneaux, quizz, maquettes, ...) pour restituer les connaissances acquises et donner un sens citoyen au projet des élèves.

Une pochette pédagogique de présentation du projet sera remise à chaque enseignant en début de projet pour être distribuée à chaque élève. Support auquel se référer tout au long du projet, elle contient des petits jeux (mot croisé, rébus, livret panini), un espace pour noter un ou plusieurs écogestes des élèves, des informations et ressources pour aller plus loin, et un grand poster représentant la mer et la lagune avec des vignettes associées...

d) Évaluation

Le projet pourra se dérouler en pédagogie de projet avec la mise en lumière d'une problématique à laquelle les élèves répondront au fur et à mesure des séances.

L'évaluation régulière des connaissances des élèves au fil des séances s'effectue par l'animateur. Elle permettra de vérifier la bonne compréhension des contenus pédagogiques abordés, et un ré-ajustement du projet si nécessaire.

Afin d'évaluer l'acquisition des savoirs, savoir-faire et savoir-être tout au long du projet, une évaluation sera réalisée. Pour cela, un recueil initial et final seront réalisés par l'animateur (ex : nuage de mots, photo langage, memory (à privilégier avec les maternelles), ...). Les résultats obtenus lors du recueil initial et ceux du final seront comparés, pour évaluer l'acquisition de ces connaissances.

Pour cela deux types de fiches d'évaluation seront proposés :

- 1) Fiche d'évaluation du projet animateur-enseignant : pour évaluer conjointement le projet en lui-même
- 2) Fiches d'évaluation du ressenti des élèves par rapport au projet Ancre des savoirs.

e) Format

Pour s'adapter au mieux aux attentes des enseignants, deux formats sont proposés :

- **Format "Découverte"** (2 à 3 demi-journées d'animation)

Maternelle de la PS à GS / Primaire / Collège et Lycée

Il s'agira de favoriser la découverte par une pédagogie active proposant une immersion, ainsi qu'une phase de questionnement par une approche ludique ou par l'imaginaire. Un recueil de représentations et une évaluation seront réalisés en début et en fin de projet.

- **Format "Approfondie"** (6 à 8 demi-journées d'animation)

L'approche pédagogique employée tout au long du projet sera alimentée par la pédagogie active, la démarche scientifique, l'expérimentation, l'approche ludique, sensorielle, sensible et artistique. Les animateurs s'adapteront au niveau scolaire des élèves, en prenant en compte les programmes pédagogiques. Cette pédagogie permettra aux animateurs d'impulser une dynamique de projet avec l'enseignant et les élèves.

IV – DÉROULÉ DES PROJETS PÉDAGOGIQUES PAR NIVEAU

a) Descriptif des outils pédagogiques Ancre des savoirs

Différents outils pédagogiques ont été créés dans le cadre du projet « Ancre des savoirs », afin de servir de support aux séances d'animation choisies autour de la pêche, de la conchyliculture et de leur environnement.



Exposition sonore

Un pupitre pour s'immerger dans les univers sonores pêche et conchyliculture. Sur la tablette numérique intégrée, il est possible de se déplacer sur 3 zones où interagissent ces métiers : un mas conchylicole, un navire de pêche en mer et en lagune, et à terre, au port et à la criée. Des casques audio favorisent le côté immersif de l'expérience et plongent l'utilisateur dans une visite auditive des lieux, agrémentée de photos et d'informations sur ces activités.

Public : dès la maternelle

Thème : pêche et conchyliculture

Jeu « La pêche et la conchyliculture sur un plateau »

Un plateau de jeu magnétique destiné à faire découvrir aux participants une grande variété de thèmes en lien avec la pêche et la conchyliculture, à l'aide d'une approche globale : les différents habitats des milieux marin et lagunaire, les métiers et techniques de pêche et culture associés, les lieux de vente des produits et le partage de l'espace littoral et marin.

Il est composé de 2 plateaux aimantés représentant un grand paysage de mer et de lagune, sur lesquels l'animateur vient apposer des magnets aquarellés (51 magnets en tout) en lien avec les thématiques à aborder pendant l'animation.

Public : à partir du cycle 3

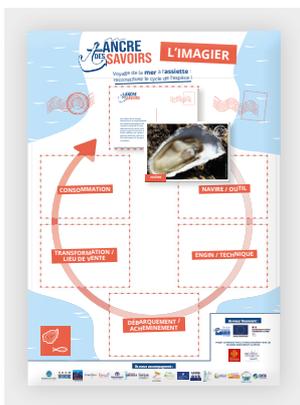
Thème : pêche et conchyliculture

Imagier « De la mer à l'assiette »

Des images pour faire découvrir aux participants 6 cycles en partant d'une espèce depuis le prélèvement dans son milieu (mer ou lagune) jusqu'au consommateur (l'assiette). Sur la base d'un échange oral avec les participants, il s'agit de montrer ou de co-construire la chaîne de production en fonction des niveaux scolaires. L'objectif est de mettre en valeur les métiers qui s'articulent autour de la pêche et de la conchyliculture et de s'intéresser aux diverses voies de commercialisation/distribution/consommation des espèces. Il permet aussi de rappeler la variabilité des espèces selon les territoires. L'importance de nos gestes et choix de consommation peuvent être mis en exergue.

Public : à partir du cycle 3

Thème : pêche et conchyliculture





Roue de la pêche et de la conchyliculture

Une « roue » magnétique associée à 28 magnets sur les espèces et métiers de pêche et de conchyliculture. La roue est accompagnée d'un quiz posant des questions sur chaque magnet. Cet outil invite à comprendre facilement la diversité des espèces et des techniques de pêche et de conchyliculture. En jouant (on place au choix 12 magnets sur la roue, l'élève fait tourner la roue et elle s'arrête sur une image), un jeu de devinettes autour de l'image peut aussi être proposé. Ces questions invitent les élèves à découvrir l'image (espèce ou métier/technique) de façon plus précise, ainsi qu'apprendre des anecdotes.

Public : dès la maternelle

Thème : pêche et conchyliculture



Maquettes d'espèces grandeur nature

Des maquettes d'espèces emblématiques de Méditerranée réalisées en taille réelle (thon rouge, dorade royale, sole) pour visualiser la taille des espèces pêchées. Ces maquettes réalistes permettent de se rendre compte des tailles légales de pêche, d'aborder les différentes morphologies des animaux aquatiques ainsi que les techniques de pêche associées aux différents milieux de vie de ces animaux.

Public : dès la maternelle

Thème : pêche



Échantillons de techniques de pêche (filets de mailles différentes, nasse, pot à pulpe)

Des échantillons d'outils utiles aux métiers de la pêche, à mettre en lien avec les maquettes d'espèces. Pouvoir les manipuler favorise la compréhension de leur fonctionnement.

Public : dès la maternelle

Thème : pêche



Panneau pédagogique « Conchyliculture et environnement »

Un panneau pédagogique utilisable au collège et au lycée et en enseignement supérieur, pour parler des interactions positives entre la conchyliculture et son environnement.

Public : à partir du collège

Thème : conchyliculture



Livret jeux « Conchyliculture et environnement »

Un livret de jeux pour découvrir la conchyliculture et ses interactions avec son environnement. Diverses thématiques comme le cycle de vie de l'huître, le recyclage des coquilles, la qualité de l'environnement conchylicole, sont abordés par les jeux. Le livret permet d'approfondir le thème de la conchyliculture présentée sur le panneau.

Public : dès la primaire

Thème : conchyliculture

b) Déroulé des projets pédagogiques

De la maternelle au lycée, il s'agit d'adapter le contenu et le nombre de séances selon les niveaux et la charge des programmes scolaires. Les thématiques abordées seront les mêmes entre niveaux scolaires, mais le contenu des séances proposées est adapté au niveau des élèves.

Le nombre de séances par niveau est le suivant :

- Maternelle / *3 demi-journées d'animation*
- Primaire / *3 demi-journées (version découverte) OU 7 demi-journées (version approfondie)*
- Collège / *3 demi-journées (version découverte) OU 5 demi-journées (version approfondie)*
- Lycée / *2 à 3 demi-journées*

Pour chaque séance, des contenus sont proposés en fonction des thématiques visées. Pour le choix de séances, les contraintes selon la localisation de l'école, les possibilités de déplacement, etc. seront à prendre en compte dans la planification du projet.

La légende ci-dessous précise le type d'animation proposé et/ou les outils pédagogiques « Ancre des savoirs » ressources pour l'animation :



Exposition sonore



Jeu « La pêche et la conchyliculture sur un plateau »



Jeu « Roue de la pêche et de la conchyliculture »



Maquettes d'espèces et techniques de pêche



Outils conchyliculture



Sortie découverte sur le terrain



Autre outil pédagogique ou animation

MATERNELLE

Pour les petites sections de maternelle :

Choisir 2 séances d'animation parmi les propositions de la thématique 1 « découverte de la biodiversité marine ou lagunaire » (voir ci-dessous).

Les séances proposées pour aborder la thématique 2 ne sont pas adaptées aux petites sections de maternelle.

SÉANCE 1		Découverte de la biodiversité marine ou lagunaire (sortie ou en classe)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir et identifier les habitats et les espèces des milieux marins et lagunaires Comprendre le fonctionnement d'une chaîne alimentaire Comprendre comment les professionnels de la mer et de la lagune interagissent avec ces milieux 	
1 séance au choix	<ol style="list-style-type: none"> Atelier découverte de la laisse de mer ou d'étang  La pêche et la conchyliculture sur un plateau  Maquettes de poissons et devinettes  Atelier petite pêche à l'épuisette  	

SÉANCE 2		Découverte des métiers de la mer et de la lagune (Sauf pour les Petites Sections) (sortie)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Recueillir les représentations des élèves sur la thématique (évaluation diagnostic) Rencontrer des professionnels, découvrir des métiers, des techniques et du matériel de pêche, des lieux de production et de ventes proches... Faire le lien entre une espèce et sa technique de pêche/élevage 	
1 sortie au choix	<ol style="list-style-type: none"> Visite du port et rencontre d'un pêcheur  Visite d'un mas conchylicole  	

SÉANCE 3		Approfondissement d'une thématique abordée en séance 1 ou 2 (en classe)
Objectifs <i>Au choix :</i>	<ul style="list-style-type: none"> Recueillir les représentations des élèves sur la thématique (évaluation diagnostic) Découvrir par l'ouïe des espèces, engins et lieux associés aux métiers de la mer et la lagune Faire le lien entre une espèce et sa technique de pêche 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre le cycle de vie d'une espèce et les interactions avec son environnement
Séance possible	<ol style="list-style-type: none"> Atelier en classe avec l'exposition sonore  	<ol style="list-style-type: none"> Animation théâtralisée « petit poisson deviendra grand », sur le cycle de vie d'un poisson, et les dangers qui le menacent 

PRIMAIRE

Version « Découverte » : 3 demi-journées d'animation

SÉANCE 1		Découverte de la biodiversité marine ou lagunaire (sortie ou en classe)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir et identifier les habitats et les espèces des milieux marins et lagunaires • Comprendre le fonctionnement d'une chaîne alimentaire • Comprendre comment les professionnels de la mer et de la lagune interagissent avec ces milieux. 	
1 séance au choix	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atelier petite pêche à l'épuisette  2. Atelier découverte de la laisse de mer ou d'étang  3. La pêche et la conchyliculture sur un plateau  4. Maquettes d'espèces et devinettes  	

SÉANCE 2		Découverte des métiers de la mer et de la lagune (sortie)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Recueillir les représentations des élèves sur la thématique (évaluation diagnostic) • Rencontrer des professionnels, découvrir des métiers, des techniques et du matériel de pêche, des lieux de production et de ventes proches... • Faire le lien entre une espèce et sa technique de pêche/élevage. 	
1 sortie au choix	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visite du port et rencontre d'un pêcheur  2. Visite d'un mas conchylicole  3. Visite d'une criée  	

SÉANCE 3		Découverte des métiers de la mer et de la lagune (en classe)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Recueillir les représentations des élèves sur la thématique (évaluation diagnostic) • Découvrir par l'ouïe des espèces, engins et lieux associés aux métiers de la mer et la lagune • Faire le lien entre une espèce et sa technique de pêche/élevage 	
1 séance au choix	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atelier en classe avec l'exposition sonore  2. La roue de la pêche et de la conchyliculture  3. La pêche et la conchyliculture sur un plateau  4. Maquettes d'espèces et technique de pêche  	

Version « Approfondie » : 6 à 8 demi-journées d'animation

SÉANCE 1		Découverte de la biodiversité marine ou lagunaire (sortie ou en classe)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Recueillir les représentations des élèves sur la thématique (évaluation diagnostic) • Découvrir et identifier les habitats et les espèces des milieux • Comprendre le fonctionnement d'une chaîne alimentaire • Comprendre comment les professionnels de la mer et de la lagune interagissent avec ces milieux • Faire le lien entre l'espèce et sa technique de pêche/élevage. 	

<p>1 séance au choix</p> <p>+ 1 séance supplémentaire optionnelle</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atelier découverte de la laisse de mer ou d'étang  2. Visite d'aquarium ou de biodiversarium  3. Visite de la lagune  4. Atelier sur les anguilles et poissons migrateurs  5. Maquettes de poissons  6. Atelier petite pêche à l'épuisette 
---	--

SÉANCE 2 Découverte des métiers de la mer et de la lagune (<i>sortie</i>)	
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Recueillir les représentations des élèves sur la thématique (évaluation diagnostic) • Rencontrer des professionnels, découvrir des métiers, des techniques et du matériel de pêche, des lieux de production et de ventes proches... • Faire le lien entre une espèce et sa technique de pêche/élevage
<p>1 séance au choix</p> <p>+ 1 séance supplémentaire optionnelle</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visite du port et rencontre d'un pêcheur  2. Visite d'un mas conchylicole  3. Visite d'une criée  4. Rencontre de professionnels chargés de la gestion d'espaces naturels aquatiques (parc marin, syndicat mixte, Ceparlmar, comités régionaux de conchyliculture ou de pêche, institut de recherche...) 5. Sortie en mer à bord d'un bateau (sous réserve de possibilité)  6. Visite d'une poissonnerie ou usine de transformation de poissons  7. Visite d'un musée local 

SÉANCE 3 Découverte des métiers de la mer et de la lagune (<i>en classe</i>)	
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Recueillir les représentations des élèves sur la thématique (évaluation diagnostic) • Découvrir les espèces en lien avec la pêche • Comprendre comment les professionnels de la mer et de la lagune interagissent avec ces milieux • Découvrir par l'ouïe des espèces, engins et lieux associés aux métiers de la mer et la lagune
<p>1 séance au choix</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atelier en classe avec l'exposition sonore  2. La roue de la pêche et de la conchyliculture  3. La pêche et la conchyliculture sur un plateau  4. Rencontre de professionnels chargés de la gestion d'espaces naturels aquatiques (parc marin, syndicat mixte, Ceparlmar, comités régionaux de conchyliculture ou de pêche, institut de recherche...)  5. Maquettes de poisson et techniques de pêche 

SÉANCE 4 Enjeux & impacts sur la biodiversité en interaction avec les métiers de la mer (<i>en classe</i>)	
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre les notions d'usage de la biodiversité et les services qu'elle peut rendre • Comprendre la notion de pression anthropique sur un écosystème • Identifier les pressions, leurs conséquences et proposer des solutions • Comprendre la complexité des rapports entre les usages de la biodiversité et des espèces • Découvrir les outils de protection de la biodiversité
Séance	<ol style="list-style-type: none"> 1. La pêche et la conchyliculture sur un plateau 

SÉANCE 5 ET 6		Eco-citoyenneté et transmission <i>(en classe)</i>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Développer l'intérêt à connaître son territoire et ce qui s'y passe • Prendre conscience de son rôle éco-citoyen et de sa capacité à agir • Apprendre à synthétiser et donner à comprendre • S'exprimer (pas uniquement oralement mais sous toutes les formes) 	
Séance	<ol style="list-style-type: none"> 1. Préparation de la séance de restitution  2. Restitution du projet  	

En annexe, un exemple de déroulé pour cycle 1/cycle 2 « Journées Découvertes de la pêche et conchyliculture en Occitanie » est disponible.

COLLEGE

Version « Découverte » : 3 demi-journées d'animation

SÉANCE 1		Découverte de la biodiversité marine ou lagunaire <i>(sortie ou en classe)</i>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir et identifier les habitats et les espèces des milieux marins et lagunaires • Comprendre le fonctionnement d'une chaîne alimentaire • Comprendre comment les professionnels de la mer et de la lagune interagissent avec ces milieux 	
1 séance au choix	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atelier découverte de la laisse de mer ou d'étang  2. La pêche et la conchyliculture sur un plateau  3. Maquettes de poissons et devinettes  4. Atelier petite pêche à l'épuisette  	

SÉANCE 2		Découverte des métiers de la mer et de la lagune <i>(sortie)</i>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Recueillir les représentations des élèves sur la thématique (évaluation diagnostic) • Rencontrer des professionnels, découvrir des métiers, des techniques et du matériel de pêche, des lieux de production et de ventes proches... • Faire le lien entre une espèce et sa technique de pêche/élevage 	
1 sortie au choix	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visite du port et rencontre d'un pêcheur  2. Visite d'un mas conchylicole  3. Visite d'une criée  	

SÉANCE 3		Découverte des métiers de la mer et de la lagune <i>(en classe)</i>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Recueillir les représentations des élèves sur la thématique (évaluation diagnostic) • Découvrir par l'ouïe des espèces, engins et lieux associés aux métiers de la mer et la lagune • Faire le lien entre une espèce et sa technique de pêche/élevage 	
1 séance au choix	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atelier en classe avec l'exposition sonore  2. La roue de la pêche et de la conchyliculture  3. La pêche et la conchyliculture sur un plateau  4. Maquettes de poisson et techniques de pêche  	

Version « Approfondie » : 6 à 8 demi-journées d'animation

SÉANCE 1		Découverte de la biodiversité marine ou lagunaire (sortie ou en classe)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Recueillir les représentations des élèves sur la thématique (évaluation diagnostic) Découvrir et identifier les habitats et les espèces des milieux Comprendre le fonctionnement d'une chaîne alimentaire Comprendre comment les professionnels de la mer et de la lagune interagissent avec ces milieux Permettre de faire le lien entre l'espèce et la technique de pêche. 	
1 séance au choix	<ol style="list-style-type: none"> Atelier découverte de la laisse de mer ou d'étang  Visite d'aquarium ou de biodiversarium  Visite de la lagune  Atelier sur les anguilles et poissons migrateurs  Maquettes de poissons  Atelier petite pêche à l'épuisette  	

SÉANCE 2		Découverte des métiers de la mer et de la lagune (sortie)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Recueillir les représentations des élèves sur la thématique (évaluation diagnostic) Rencontrer des professionnels, découvrir des métiers, des techniques et du matériel de pêche, des lieux de production et de ventes proches... Faire le lien entre une espèce et sa technique de pêche/élevage. 	
1 séance au choix <i>+ 1 séance au choix (1ère option pour la séance 4)</i>	<ol style="list-style-type: none"> Visite du port et rencontre d'un pêcheur  Visite d'un mas conchylicole  Visite d'une criée  Rencontre de professionnels chargés de la gestion d'espace naturel aquatique (parc marin, syndicat mixte, Cepralmar, comités régionaux de conchyliculture ou de pêche, institut de recherche...)  Sortie en mer à bord d'un bateau  Visite d'une poissonnerie ou usine de transformation de poissons  Visite du musée de l'étang de Thau  	

SÉANCE 3 ET 4		Découverte des métiers de la mer et de la lagune (en classe)
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Recueillir les représentations des élèves sur la thématique (évaluation diagnostic) Découvrir les espèces en lien avec la pêche et la conchyliculture Comprendre comment les professionnels de la mer et de la lagune interagissent avec ces milieux Découvrir par l'ouïe des espèces, engins et lieux associés aux métiers de la mer et la lagune 	
1 séance au choix <i>+ 1 séance au choix (2ème option pour la séance 4)</i>	<ol style="list-style-type: none"> Atelier en classe avec l'exposition sonore  La roue de la pêche et de la conchyliculture  La pêche et la conchyliculture sur un plateau  Rencontre de professionnels chargée de la gestion d'espace naturel aquatique (parc marin, syndicat mixte, Cepralmar, comités régionaux de conchyliculture ou de pêche, institut de recherche...)  Maquettes de poisson et technique de pêche  	

SÉANCE 5 Enjeux & impacts sur la biodiversité en interaction avec les métiers de la mer <i>(en classe)</i>	
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre les notions d'usages de la biodiversité et les services qu'elle peut rendre • Comprendre la notion de pression anthropique sur un écosystème • Identifier les pressions, leurs conséquences et proposer des solutions • Comprendre la complexité des rapports entre les usages de la biodiversité et des espèces • Découvrir les outils de protection de la biodiversité • Prendre conscience de son rôle éco-citoyen et de sa capacité à agir
Séance 4	1. La pêche et la conchyliculture sur un plateau 

LYCÉE

2 à 3 demi-journées d'animation

SÉANCE 1 Découverte de la biodiversité marine ou lagunaire <i>(sortie ou en classe)</i>	
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir et identifier les habitats et les espèces des milieux marins et lagunaires • Comprendre le fonctionnement d'une chaîne alimentaire • Comprendre comment les professionnels de la mer et de la lagune interagissent avec ces milieux
1 séance au choix	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atelier découverte de la laisse de mer ou d'étang  2. La pêche et la conchyliculture sur un plateau  3. Maquettes de poissons et devinettes  4. Atelier petite pêche à l'épuisette 

SÉANCE 2 Découverte des métiers de la mer et de la lagune <i>(sortie)</i>	
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Recueillir les représentations des élèves sur la thématique (évaluation diagnostique) • Rencontrer des professionnels, découvrir des métiers, des techniques et du matériel de pêche, des lieux de production et de ventes proches... • Faire le lien entre une espèce et sa technique de pêche.
1 sortie au choix	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visite du port et rencontre d'un pêcheur  2. Visite d'un mas conchylicole  3. Visite d'une criée 

SÉANCE 3 Découverte de l'intégration des métiers de la mer et de la lagune dans le territoire <i>(sortie ou en classe)</i>	
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Recueillir les représentations des élèves sur la thématique (évaluation diagnostic) • Découvrir par les sons des espèces, des engins et des lieux associés aux métiers de la mer et la lagune • Faire le lien entre une espèce et sa technique de pêche/élevage • Comprendre la complexité des rapports entre les usages de la biodiversité et des espèces • Découvrir les outils de protection de la biodiversité • Prendre conscience de son rôle éco-citoyen et de sa capacité à agir

1 séance au choix	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atelier en classe avec l'exposition sonore  2. La roue de la pêche et de la conchyliculture  3. La pêche et la conchyliculture sur un plateau  4. Panneaux et livret jeux sur la conchyliculture  5. Maquettes de poisson et technique de pêche  6. Prélèvement de plancton  7. Lecture de paysage 
-------------------	--

TABLE DES ANNEXES

1. Annexe 1 – Lien du projet au programme scolaire par niveau
2. Annexe 2 – Lien vers la plateforme wiki
3. Annexe 3 – Fiche terrain « découverte de la pêche et la conchyliculture en Occitanie »
4. Annexe 4 – Exemple de déroulé d'une journée pédagogique découverte de la pêche et de la conchyliculture en Occitanie

ANNEXE 1 – LIEN DU PROJET AU PROGRAMME SCOLAIRE PAR NIVEAU

Cycle 1 - Maternelle :

Objectifs de connaissances (selon les attendus de fin de cycle 1)

Thème : Explorer le monde du vivant.

- Comprendre ce qui distingue le vivant du non vivant.
- Reconnaître et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal.
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux ou végétaux.

Compétences travaillées

- Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant.

Cycle 2 - Primaire :

Objectifs de connaissances (selon les attendus de fin de cycle 2)

Thème : Questionner le monde vivant.

Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants.
 - Développement d'animaux et de végétaux.
 - Le cycle de vie des êtres vivants.
 - Régimes alimentaires de quelques animaux.
 - Quelques besoins vitaux des végétaux.
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu
 - Diversité des organismes vivants présents dans un milieu et leur interdépendance.
 - Relations alimentaires entre les organismes vivants.

Compétences travaillées

Adopter un comportement éthique et responsable (domaine du socle 3 et 5)

- Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance.
- Mettre en pratique les premières notions de gestion responsable de l'environnement par des actions simples individuelles ou collectives (« éco-gestes »)

+ lien possible avec l'EMC : culture de l'engagement.

Cycle 3 - Primaire et Collège (CM1, CM2 et 6ème) :

Objectifs de connaissances (en lien avec les attendus de fin de cycle 3)

Thème 1 : Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent.

- Mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants dans un réseau trophique.

Thème 2 : La planète Terre. Les êtres vivants dans leur environnement.

- Décrire un milieu de vie dans ses diverses composantes (notion d'écosystème- interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement.)
- Relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie
- Identifier la nature des interactions entre les êtres vivants et leur importance dans le peuplement des milieux.
- Identifier quelques impacts humains dans un environnement (comportements, aménagements, impacts de certaines technologies...).
- Relier les besoins de l'être humain, l'exploitation des ressources naturelles et les impacts à prévoir et gérer (risques, rejets, valorisations, épuisement des stocks).

Compétences travaillées

Adopter un comportement éthique et responsable (domaine du socle 3 et 5)

- Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de d'environnement.
- Mettre en œuvre une action responsable et citoyenne, individuellement ou collectivement, en et hors milieu scolaire, et en témoigner.

Ce projet peut aussi être l'opportunité de mobiliser les compétences :

- Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
- Se situer dans l'espace et dans le temps

... ainsi que travailler en interdisciplinarité, avec par exemple l'EMC dans le cadre du Parcours Citoyen.

Cycle 4 Collège (5ème, 4ème et 3ème) :

Objectifs de connaissances (en lien avec les attendus de fin de cycle 4)

Thème 1 : La planète Terre, l'environnement et l'action humaine

- Caractériser quelques-uns des principaux enjeux de l'exploitation d'une ressource naturelle par l'être humain, en lien avec quelques grandes questions de société. *Exemple de l'exploitation des ressources halieutiques par l'être humain pour ses besoins en nourriture et ses activités quotidiennes.*
- Expliquer les choix en matière de gestion de ressources naturelles à différentes échelles.
- Expliquer comment une activité humaine peut modifier l'organisation et le fonctionnement des écosystèmes en lien avec quelques questions environnementales globales.
- Analyser les impacts engendrés par le rythme, la nature (bénéfices/nuisances), l'importance et la variabilité des actions de l'être humain sur l'environnement.

Des liens avec le thème 2 (Le Vivant et son évolution) sont possibles, notamment sur la dynamique des populations et les paramètres d'influence.

Compétences travaillées

Adopter un comportement éthique et responsable (domaine du socle 3 et 5)

- Identifier les impacts (bénéfices et nuisances) des activités humaines sur l'environnement à différentes échelles.
- Fonder ses choix de comportement responsable vis-à-vis de l'environnement sur des arguments scientifiques.
- Comprendre les responsabilités individuelle et collective en matière de préservation des ressources de la planète (biodiversité, ressources minérales...). *Exemples de ressources locales.*

Ce projet peut aussi être l'opportunité de mobiliser les compétences :

- Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
- Se situer dans l'espace et dans le temps

... ainsi que travailler en interdisciplinarité, avec par exemple l'EMC dans le cadre du Parcours Citoyen.

Lycée :

Ce projet s'inscrit parfaitement dans les objectifs des SVT au lycée, notamment le renforcement de la maîtrise des connaissances scientifiques et la formation des futurs citoyens. Il peut ainsi être adapté dans les thèmes suivants :

Seconde générale et technologique :

- *Thème 1 : La Terre, la vie et l'organisation du vivant - Biodiversité, résultat et étape de l'évolution.*
- *Thème 2 : Les enjeux contemporains de la planète - Agrosystèmes et développement durable.*

Première enseignement de spécialité :

- *Thème 2 : Les enjeux contemporains de la planète - Écosystèmes et services environnementaux.*

Terminale enseignement scientifique :

- *Thème 3 : Une histoire du vivant - La biodiversité et son évolution.*

Compétences travaillées

Adopter un comportement éthique et responsable (domaine du socle 3 et 5)

- Identifier l'incidence (bénéfices et nuisances) des activités humaines sur l'environnement à différentes échelles.
- Fonder ses choix de comportement responsable vis-à-vis de l'environnement en prenant en compte des arguments scientifiques.
- Comprendre les responsabilités individuelle et collective en matière de préservation des ressources de la planète (biodiversité,...)

ANNEXE 2 – LIEN VERS LA PLATEFORME WIKI

<https://ancredessavoirs.fr>

Comment ça marche ?

Naviguez à votre guise parmi les fiches outils déposées sur la base de données : vous pouvez filtrer votre recherche en fonction du public ciblé, des thématiques abordées, du type d'outil, etc. Les fiches indiquent si l'outil est empruntable, sa localisation et la personne à contacter; vous pouvez également télécharger les fiches des outils qui vous intéressent. Alors dès maintenant, allez à la pêche aux outils !

POUR CONSULTER UNE RESSOURCE

Depuis la page « Les ressources », filtrez votre recherche et cliquez sur le nom de l'outil pour ouvrir la fiche de présentation. Vous pouvez télécharger le catalogue de fiches correspondant à votre recherche.

POUR CONTRIBUER À ENRICHIR LA BASE DE DONNÉES

Créez gratuitement et en quelques secondes un compte pour votre structure.

Nouvelle Structure

Puis déposer vos ressources. Un mail de confirmation d'ajout de fiche vous sera envoyé à chaque fiche déposée.

[Nouvelle Ressource](#)

POUR MODIFIER UNE RESSOURCE

Une fois connecté ou inscrit, vous pouvez retrouver vos publications dans le menu en haut à droite. Cliquez alors sur le bouton modifier pour modifier votre fiche de manière autonome. »

Toutes les ressources

mots recherchés **Rechercher**

100 fiches trouvées

Portée

- locale (22)
- départementale (16)
- régionale (69)
- nationale (15)
- internationale (5)

Type d'outil

Et si tu étais faite pour être pêcheur ou pêcheuse ?

12 Mois 12 Recettes

3 milles nautiques ... Sous la mer

Activités d'éducation à l'environnement marin : nouveaux programmes scolaires

Affiches : "vivre de mon poisson" / "pêcher avec raison"

Se connecter

Email ou NomWiki

Mot de passe

Mot de passe perdu ?

Se souvenir de moi

Se connecter

S'inscrire

100 fiches trouvées

Portée

- locale (22)
- départementale (16)
- régionale (69)
- nationale (15)
- internationale (5)

Type d'outil

ANNEXE 3 – FICHE TERRAIN « DÉCOUVERTE DE LA PÊCHE ET LA CONCHYLICULTURE EN OCCITANIE »



Découvrir la pêche et la conchyliculture en Occitanie

Feuille de visite de terrain

Date		Heure		Météo	
Lieu (nom du Port)				T°C air	

➤ Quels types de métiers j'ai observé lors de ma visite du port ? (mettre une croix)

Chalut		Artisans petits métiers	
Chalutier pélagique	<input type="checkbox"/>	Fileyeur	<input type="checkbox"/>
Chalutier de fond	<input type="checkbox"/>	Palangrier (ligne)	<input type="checkbox"/>
Chalutier jumeaux	<input type="checkbox"/>	Canne	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	Pot à poulpe	<input type="checkbox"/>
Senne		Nasse ou casier	<input type="checkbox"/>
Thonnier senneur	<input type="checkbox"/>	Barre ou Drague	<input type="checkbox"/>
Senneur	<input type="checkbox"/>	Tellinier	<input type="checkbox"/>
Pêche à l'étang			
Capecshade	<input type="checkbox"/>	Nasse (anguille)	<input type="checkbox"/>
Filet	<input type="checkbox"/>	Autre	<input type="checkbox"/>

➤ J'ai rencontré un pêcheur : Oui/Non
Si oui, que m'a-t-il appris que je ne savais pas ?

➤ Quels autres métiers ai-je vu autour de la pêche pendant ma visite ? (Mettre une croix)

Poissonnier	<input type="checkbox"/>	Mareyeur	<input type="checkbox"/>
Etal de vente en direct	<input type="checkbox"/>	Criée/coopérative	<input type="checkbox"/>
Restaurateur	<input type="checkbox"/>	Filetier	<input type="checkbox"/>

➤ Qu'ai-je vu sur les quais ?

➤ Un métier dans la pêche ou autour de la pêche me plairait ? Oui / Non

➤ J'aimerais en savoir plus et rencontrer plus de pêcheurs ? Oui / Non



PROJET COFINANCÉ PAR LE FONDS EUROPÉEN POUR LES AFFAIRES MARITIMES ET LA PÊCHE



Découvrir la pêche et la conchyliculture en Occitanie

Mes observations libres (commentaires, dessins, remarques, ce que j'ai entendu, retenu...) :



PROJET COFINANCÉ PAR LE FONDS EUROPÉEN POUR LES AFFAIRES MARITIMES ET LA PÊCHE

ANNEXE 4 – EXEMPLE DE DÉROULÉ D'UNE JOURNÉE PÉDAGOGIQUE DÉCOUVERTE DE LA PÊCHE ET DE LA CONCHYLICULTURE EN OCCITANIE

1/ Matériel



Matériel à prévoir pour une séance en classe – 2H



- Ancre des savoirs : la roue de la pêche et de la conchyliculture
- Ancre des savoirs : illustrations issues du jeu « La pêche et la conchyliculture sur un plateau » : la diversité des espèces pêchées dans leur habitat, les vignettes des techniques de pêche
- Ancre des savoirs : Du milieu marin à l'assiette – les illustrations
- Carte des zones de pêche dans le monde et leur code
- Liste des espèces recommandées en consommation par saison et leur taille recommandée.
- Illustration des ports de pêche
- Aimant et patafix
- Pot à poulpe et peluche de poulpe
- Maquettes d'animaux marins



Matériel à prévoir pour une sortie découverte en extérieur – 3 à 4H

- Une fiche terrain par enfant « découverte de la pêche et la conchyliculture en Occitanie » par enfant
- Un stylo par enfant livret support de questionnement de ce que l'on découvre

2/ Déroulement de la séance en classe

Introduction

Introduire le sujet de la séance au travers du projet Ancre des Savoirs à l'échelle de la façade Occitanie et financé par l'Europe : à la découverte de la pêche et de la conchyliculture en Occitanie.

En arrière-plan, projection d'une slide avec le logo Ancre des savoirs, et celui des partenaires.

Aborder la situation de la pêche et de la conchyliculture en France avec des chiffres-clés et mots-clés : les différents ports / les métiers et emplois qui y sont liés / les quantités produites en France, et en Occitanie.

Lancement par questions ouvertes :

- Qui a un parent proche dans la pêche professionnelle ?
- Qui a déjà pêché en loisir ?
- Quels sont les poissons que vous avez pêchés ou essayez de pêchés ?
- Quels sont les poissons que vous mangez ?

Faire remarquer que la liste est assez courte (faible diversité) par rapport à la ressource pêchée en Méditerranée.

Prolongement possible :

Proposer aux élèves de classer les espèces débarquées en Occitanie. Utiliser une liste complète des espèces débarquées en Occitanie, et un tableau avec 4 colonnes : 0 à 3 élèves la connaissent – 3 à 6 connaissent – 6 à 12 connaissent – plus de 12 élèves connaissent l'espèce.

Faire un vote puis répartir les espèces dans les colonnes en fonction de nombre d'élèves la connaissant.

Connaître les espèces majeures et leur biologie

Utiliser la Roue de l'Ancre des savoirs. Demander à 6 élèves de venir tour à tour pour lancer la roue. L'animateur pose 2 à 3 questions par tours en s'appuyant sur le livret de la roue.

A travers les différentes questions, aborder de nombreuses notions comme la diversité de profondeur, de liens au substrat, d'alimentation, et de niveau grégaire.

Terminer la séquence avec l'affichage du visuel du jeu « La pêche et la conchyliculture sur un plateau ». Amener les élèves à réfléchir sur la diversité de la ressource pêchée/cultivée, et montrer que cela implique une diversité de techniques de pêche. Chaque technique est adaptée à l'espèce visée.

Les techniques de pêche et les espèces

Présenter les différents métiers et engins de pêche et de conchyliculture, en s'appuyant sur une slide présentant les vignettes d'engins du jeu « La pêche et la conchyliculture sur un plateau ».

Distribuer une image de poisson ou de coquillage (vignettes ou découpage interne de silhouettes) à chaque élève ou groupe d'élèves.

Les élèves se mettent en situation en venant un à un au tableau : ils sont à l'étal de la poissonnerie et un client veut acheter cette espèce. Ils doivent décrire l'espèce choisie (au dos des espèces sont rappelés leur nom vernaculaire, nom latin, taille à la maturité et taille maximale, profondeur minimale et maximale).

Demander aux élèves d'indiquer comment l'espèce a été pêchée ou cultivée : quels engins de pêche ou de conchyliculture ? Puis de placer l'engin sous la bonne vignette

Au fur et à mesure que les techniques sont abordées, les techniques très spécifiques sont différenciées des techniques moins ciblées, et celles qui produisent de grosses quantités, des autres.

Alternative possible :

Créer le jeu d'association en découpage un par élève, ou un par petit groupe d'élèves.

Après 15 minutes de découpage en autonomie, ils font les associations entre engins et espèces. Une correction visuelle est réalisée au tableau.

Afin d'ajouter du challenge dans le groupe, possibilité de demander aux enfants de compter leurs points (réponses justes) et leurs erreurs.

Pour les niveaux de 3èmes et lycée, adapter la séance en proposant un support information : > demander aux élèves de créer un poste Facebook ou Instagram ou autre avec leur poisson et la réponse, puis voir qui suscite le plus de retours...

> Préparer un quizz (ex : sur Kahoot) à laquelle la classe peut répondre en direct via les smartphones.

> Distribuer les vignettes engins par groupe sans donner d'explication et leur demander de réfléchir à quoi cela peut servir, pour quelles espèces, etc. Puis demander de présenter la réflexion au reste de la classe et ouvrir la discussion.

Du poisson à l'assiette – découverte et rappel des étapes et du fonctionnement

Description oral et succession des images étapes du jeu

Bilan sur la journée

Pour une pêche et conchyliculture durable et responsable

Garder le visuel des étapes du « poisson à l'assiette » et amener les enfants à chercher ensemble les différents leviers et action possible pour s'assurer une pêche durable.

Définir les concepts de rôle de chaque intermédiaire, rôle du consommateur, taille, saison, zone de pêche et engins de pêche.



Crédits photos : LABELBLEU





BASSIN DE THAU
Entre Terre et Lagune



Ils nous financent :



PROJET COFINANCÉ PAR LE FONDS EUROPÉEN POUR LES AFFAIRES MARITIMES ET LA PÊCHE

Ils nous accompagnent :

