



Les ateliers « découvertes »



Thèmes	Niveau – Age	Description	Objectifs	Supports pédagogiques
Pilotin	PS/MS 3/5 ans	A partir d'un conte « Pilotin », raconté aux élèves, trois activités sont proposés : puzzles-poissons 3 pièces, peinture au doigt, collage.	<ul style="list-style-type: none">- Ecouter et comprendre une histoire ;- Mieux connaître la morphologie des poissons (écailles, tête/corps/queue) ;- Comprendre le système de défense par regroupement	Fiches connaissances : les systèmes de défense, l'alimentation, la respiration
Les conseils du vieux mérout	GS/CP 5/7 ans	A partir d'une histoire, approche des habitudes alimentaires des poissons à travers trois activités : découpage, collage et coloriage avec une petite recherche documentaire.	<ul style="list-style-type: none">- Ecouter et comprendre une histoire ;- Mieux connaître le monde marin ;- Approcher l'activité de recherche documentaire- Utiliser des pratiques artistiques	Fiches connaissances : la classification des êtres vivants et l'alimentation.
Chacun à sa place	GS/CP/CE1 6/9 ans	A partir d'une vidéo documentaires sur la vie marine, trois activités sont proposées : découpage-collage, réalisation d'un fond marin et création d'un jeu de cartes.	<ul style="list-style-type: none">- Ecouter et prendre des informations dans un film ;- Se familiariser avec la faune et la flore des milieux marins et côtiers ;- Utiliser des techniques artistiques	Fiches connaissances : les systèmes de défense, le corail et les requins.
Le Poisson armé	CP/CE1/CE2 7/9 ans	A partir d'une histoire, les élèves vont prendre conscience que chaque espèce a ses spécificités: création d'un album, découpage-coloriage, création d'un fond marin.	<ul style="list-style-type: none">- Distinguer fiction et réalité à partir de la compréhension d'un récit ;- Mieux connaître les habitudes des animaux marins ;- Utiliser des techniques artistiques.	Fiches connaissances : alimentation Fiches espèces
Défendez-vous	CE2/CM1/CM2 9/11 ans	A partir de la lecture de la légende du poisson armé, création d'un jeu de carte à propos des systèmes de défense des animaux marins, d'une bande dessinée et d'un fond marin.	<ul style="list-style-type: none">- Connaître les systèmes de défense des animaux marins ;- Comprendre un récit et approcher les critères de la BD ;- Utiliser des techniques artistiques	Fiches connaissances : les systèmes de défense.
Connais-tu la mer ?	CM1/CM2 10/11 ans	A partir du tri dans une série de documents divers, création de fiches d'identités, d'un jeu de cartes et réalisation d'un fond marin.	<ul style="list-style-type: none">- Reconnaître et utiliser différents documents ;- Mieux connaître les espèces marines ;- Utiliser des techniques artistiques.	Fiches connaissances
Les tortues marines	CE1/CE2/CM1/CM2 8/11 ans	A partir de jeux (piste, loto) et de découpages, réalisation de fiches connaissances.	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser des documents de médias ;- Mieux connaître les espèces marines.	Fiches connaissances : tortues et autres.
Le récif corallien	CE1/CE2/CM1/CM2 8/11 ans	A partir d'objets, d'un jeu et d'un film, réalisation de fiches connaissances et d'un fond marin.	<ul style="list-style-type: none">- Savoir exploiter des documents ;- Reconnaître les manifestations de la vie du récif ;- Utiliser des techniques artistiques.	Fiches connaissances : corail et autres.