



À LA DÉCOUVERTE DE LA MARE ET DES PETITS ANIMAUX

Étudier un milieu humide par groupe en alternant la découverte en salle et sur le terrain...

Cette activité permet aux élèves de s'épanouir autour d'un lieu souvent sous-estimé quant à sa richesse biologique.

Cette animation, où les enfants sont les acteurs principaux de leur apprentissage, permet d'acquérir des connaissances, tout en favorisant le jeu.

Les activités proposées s'adaptent à la durée, à l'effectif, aux niveaux des enfants et au projet du professeur référent (du C1 au C4).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Apprendre les comportements respectueux envers la nature
- Découvrir le fonctionnement d'un écosystème
- Comprendre la répartition des êtres vivants dans un environnement naturel
- Observer, identifier, puis classer les habitants des eaux stagnantes
- Connaître le rôle et la place des êtres vivants
- Identifier l'impact de l'homme sur les milieux humides
- Correspondance Éducation nationale : C1 + C2 + C3 + C4 (SVT et milieux de vie/oxygénation du milieu – argumenter, collaborer, co-définir – diversité des appareils respiratoires – caractéristiques des composantes minérales – peuplement d'un milieu – classification du vivant – impact de l'homme sur la biodiversité – théâtre et expression orale – développement de l'esprit critique – géographie et réalités locales – sciences expérimentales et technologie, recherche de différences entre espèces vivantes – fonctionnement du vivant : conditions de développement des végétaux – recherche de points communs entre espèces vivantes – notions de chaînes alimentaires)



ACTIVITÉS POSSIBLES DANS L'ÉTABLISSEMENT BÉNÉFICIAIRE

- Jeu de représentation sur les petits animaux
- Diaporama sur les milieux humides
- Morphologie et mode de déplacement des animaux aquatiques
- Morphologie des végétaux hygrophiles
- Cycles de vie de la libellule et de la grenouille
- Jeu de memory et puzzles
- Tests sur la perméabilité des matériaux (les C4 construisent une mare)
- Jeu autour des chaînes et réseaux alimentaires

ACTIVITÉS POSSIBLES EN FORÊT DE LESPINASSE

- Jeux sensoriels
- Mesures physiques (profondeur, largeur...)
- Mesures chimiques (ph, nitrates...)
- Pêche des habitants de la mare
- Observer et classer les animaux
- Évaluation de la journée sous forme ludique

PROJET ET CONTINUITÉ

Des projets à moyen ou à long terme peuvent être élaborés, en tenant compte des objectifs pédagogiques du référent.

En amont ou en aval des animations, il peut être proposé, à titre d'exemple, de mettre en place un élevage de petites bêtes pour étudier le cycle du développement (C1), de travailler sur les changements d'état et cycles de l'eau (C2), de travailler sur des cartes géologiques et hydrographiques locales (C3), de préparer des TP sur l'eau et les gaz dissous ou encore sur les échanges gazeux entre l'eau et l'organisme (C4).

Cette continuité peut s'inscrire sur un parcours éducatif à travers un cycle ou entre deux cycles.

+ D'INFOS ET RÉSERVATION

.....
Département de la Loire
Service environnement
Tél. 04 77 49 90 49
jerome.licha-grattard@loire.fr
Tarif : 90 € par animation
et par classe

