

<u>Niveau</u> : cycle 2/3	<u>Durée</u> : demi journée	<u>Lieu</u> : Littoral
---------------------------	-----------------------------	------------------------

<b>OBJECTIFS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre la diversité des coquillages</li> <li>• Apprendre faire une classification</li> <li>• Reconnaître certains coquillages</li> <li>• Sensibiliser au milieu littoral</li> </ul>
------------------	--



<b>PRE REQUIS</b>	Découverte du milieu littoral Notion de déchet. Notion d'écosystème, diversité
-------------------	--

(X) Découverte

(X) Recherche-Manipulation

( ) Réinvestissement

( ) Évaluation

<b>MATERIEL ET DOCUMENTS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Carte IGN Thau</li> <li>- 4 bacs de ramassage</li> <li>- arbre phylogénétique des coquillages</li> <li>- images de coquillages sous l'eau.</li> <li>- tableau + veledas</li> <li>- si pluie : feuilles et scotch double face</li> </ul>
------------------------------	--



Temps	DEROULEMENT	Dispositif
00h10	<p>Accueil du groupe.</p> <p><b>Mise en situation :</b></p> <p>Présentation de l'animation par le biais d'un brainstorming avec les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Problème : J'ai envie de tout connaître des êtres-vivants du coin mais très peu de temps pour le faire (par exemple on ne peut pas plonger pour découvrir les coquillages. Comment faire ?</li> </ul> <p>Sur la plage de nombreux reste de coquille apparaissent sur le sol</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves se repèrent sur la carte IGN, où est le littoral, où est la lagune.</li> <li>- Départ pour le littoral</li> </ul> <p>Une fois sur place, diviser en 4 groupes. Ces groupes seront ensemble pendant toute l'animation. S'aider de l'enseignant pour avoir des groupes équilibrés.</p>	<p>Carte IGN</p> <p>4 boîtes plastiques</p>
00h50	<p><b>Temps de fouille / ramassage :</b></p> <p>Première épreuve, chaque groupe doit trouver le plus de coquillages différents.</p> <p>Bien faire comprendre que le but est d'avoir le plus d'espèces possible et non pas le plus d'animaux possible =&gt; si besoin définir la notion d'espèce. On peut compter les points, un par espèce pour booster les élèves. Chaque groupe présente ses trouvailles.</p> <p>Agrémenté par les images de coquillages en vie.</p>	<p>image des coquillage en vie</p>
00h30	<p><b>Classification des trouvailles</b></p> <p>Si ce n'est pas déjà fait, les élèves classes leurs trouvailles par espèce. Puis les élèves doivent regrouper leurs trouvailles en deux groupes et surtout expliquer pourquoi ils ont fait ces deux groupes. Faire apparaître la notion de caractères en commun (la plupart du temps, les élèves séparent naturellement les gastéropodes des lamellibranches)</p> <p>Si l'on compte les points, un point pour la rapidité et un point pour l'explication</p>	<p>classification</p>

00h45	<p><b><u>Jeu du bérêt coquillé</u></b></p> <p>Troisième jeu : tracer un carré au sol. Chaque équipe va dans un coin du carré et chaque membre ce choisit un numéro de 1 jusqu'au nombre de membre de l'équipe. L'animateur se place sur le coté, les coquillages sont regrouper au centre du terrain. Au top, l'animateur donne un nombre et un nom de coquillage. Le premier à aller au centre du terrain chercher le coquillage et à ramener le bon a un point</p>	coquillages, boites
00h45	<p><b><u>Œuvre d'art coquillé</u></b></p> <p>Pour finir chaque équipe fait un château de sable et dois le décorer avec les trouvailles faites. Les enseignants sont juges (et ça permet de faire une égalité si les élèves compte encore les points) (si pluie, faire une œuvre avec les coquillages en les collant sur une feuille avec du double face)</p> <p><b><u>Retour au parking</u></b></p>	coquillages