

“ LES SABLES D’OR - GOUVILLE SUR MER ”



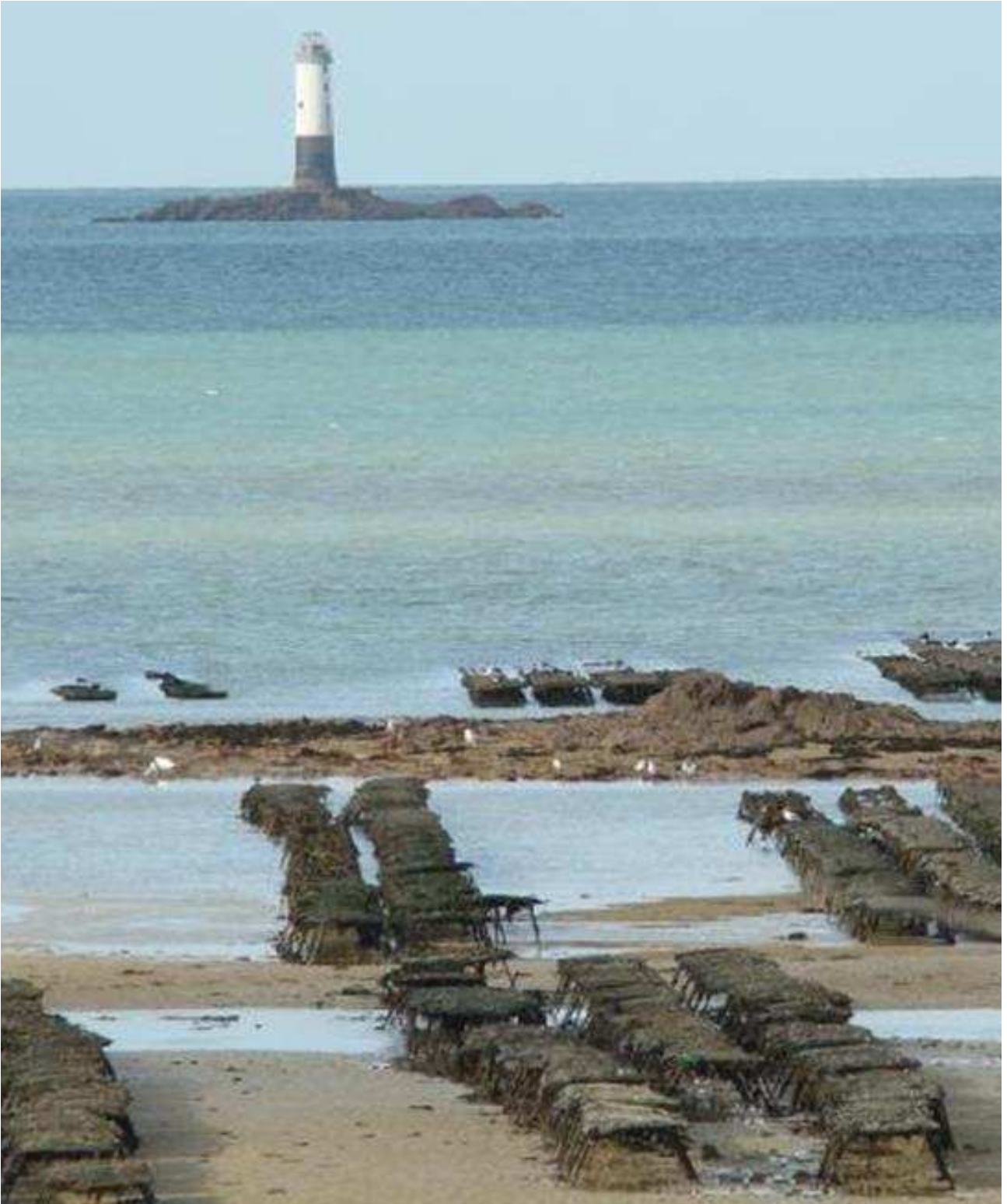
CLASSES PASSEPORT DECOUVERTE



la ligue de
l'enseignement

Fédération de la Manche

*Découvrir, explorer un milieu inconnu
et le comparer à son propre milieu pour
construire des compétences dans
la plupart des domaines*



UNE APPROCHE PLURIDISCIPLINAIRE

Lecture écrite

Objectifs :

Lire et comprendre des documents divers et variés, courts et longs (cartes, légendes, dictionnaire, revue, livres.....) Rédiger en autonomie un texte court (prise de notes), un compte rendu d'observations avec un développement expérience et conclusion.

Compétences :

Choisir le vocabulaire adapté, élaborer un type d'écrit correspondant à la situation, organiser la cohérence des idées. Se relire dans le but de corriger les éventuelles fautes.

Actions

Lettre aux familles. Prise de notes sur le terrain. Compte rendus collectifs. Ecriture poétique en lien avec les émotions du vécu.

Langage oral

Objectifs :

S'exprimer, écouter, faire partager. Travailler le vocabulaire et la syntaxe.

Compétences

Utiliser le champ lexical adapté à la situation. Décrire, comparer, argumenter, objecter. Exprimer des sentiments.

Actions

Chaque moment de la vie quotidienne, notamment les repas seront les lieux d'échanges. Dans les temps de vie scolaire, lors des moments de découverte, de description, de mise en commun.....

Géographie

Objectifs

Décrire le territoire d'origine et le territoire du séjour ainsi que leurs « places » à l'échelle nationale. Comparer leurs fonctionnements. Découvrir les métiers et ressources locales (CED).

Compétences

Savoir observer en se servant des connaissances acquises et de son propre référentiel. Situer les deux régions géographiquement mais aussi sur le plan économique et développement.

Actions

Travail sur la carte, le parcours et le voyage. Observation et description du paysage (vue de la terre et vue de la mer).

Instruction civique et morale

Objectifs (CED)

Socialisation par l'apprentissage de la vie en collectivité, travail sur le « vivre ensemble », le « savoir-être, le respect d'autrui et de soi même. Positiver le jeu des critiques pour les entendre en tenir compte et savoir les formuler. Initier et favoriser le tri sélectif dans les classes et la vie quotidienne (CED).

Compétences :

L'estime de soi, le respect de l'intégrité des personnes, y compris la leur : Règles de politesse et de civilité, les contraintes de la vie collective, les règles de sécurité.

Actions

Veiller à la bonne tenue de ses affaires et de sa chambre (rangement, propreté...) Communiquer, échanger de manière respectueuse et vivante avec toutes les personnes présentes. Aider, coopérer à des tâches diverses de la vie quotidienne ou de la vie de la classe.

Sciences expérimentales et technologiques

Objectifs :

Découvrir le milieu marin : les êtres vivants dans leur environnement (adaptation au milieu, reproduction, chaînes et réseaux alimentaires). Influence de l'Homme dans cet environnement (CED).

Compétences

Etre capable d'observer, de s'interroger, d'expérimenter, de vérifier, d'argumenter un phénomène. Développer son esprit critique : Rumeurs, opinions croyance et faits objectifs. Intégrer les notions de développement durable dans ses raisonnements.

Actions :

Sorties « pêche à pied », observation et prises de notes, de photos, d'indices. Visite d'un atelier ostréicole.

Mathématiques

Objectifs :

Chiffrer les données que ce soit en géographie, ou en sciences expérimentales

Compétences :

Grandeurs et mesures : calcul des distances (itinéraire), le repérage du temps (durée du séjour, avant et après...) les marées, estimation des temps de déplacement et vérification de cette estimation. Résolution de problème et organisation des données.

Actions

Travail sur la carte l'échelle pour le voyage. Travail sur les données statistiques dans le cadre des sciences expérimentales. Travail sur les marées.

Pratiques artistiques

Objectifs

Utiliser les ressources locales (objets rejetés par la mer ...) pour créer dans un cadre précis une œuvre (CED). Vérifier l'action de la nature sur l'objet produit

Compétences

Faire preuve de créativité, d'imagination et de réactivité, Respecter les consignes et évaluer son travail par rapport à celles-ci. S'interroger sur l'éphémère.

Actions

Création d'une « œuvre land art », la photographier, la décrire et voir le résultat au cours des marées à venir...

Activités physiques et sportives

Objectifs :

Utiliser les ressources locales pour découvrir de nouveaux équilibres (marche sur rochers, sables dur ou mou), de nouveaux moyens de déplacement (char à voile ...). Mesurer les capacités d'endurance lors des déplacements vers lieux de « travail »

Compétences

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement. Réaliser une performance en atteignant un objectif (marche longue en milieu varié, parcours de char à voile...). Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique esthétique : utiliser la plage, ses bruits pour un « land art » corporel.

Actions

Marche en milieu inhabituels. Randonnées à la demi-journée. Jeux collectifs sur la plage. Expression corporelle sur la plage et pieds nus. Char à voile pour les plus grands.



PROPOSITION DE PLANNING

Petit déjeuner 8h30

Déjeuner 12h30

Dîner 19h00

Lun	<u>Arrivée en fin de matinée</u> Installation dans les chambres Présentation du centre Sensibilisation aux actions environnementales : le label CED	Mise en place de L'AQUARIUM PECHE A PIED	
Mar	Etude du phénomène des marées Découverte de la station météo	Découverte de la DUNE En $\frac{1}{2}$ groupe	
Mer	Visite de l'atelier d'un OSTREI-CULTEUR En $\frac{1}{2}$ groupe	LA LAISSE DE MER Ramassage de coquillages Land Art	
Jeu	Classification, chaîne alimentaire des animaux marins	Travaux manuels Ou Le havre de Blainville	
Ven	Rangement Retour des animaux de l'aquarium à la mer ...	<u>Départ dans l'après midi</u>	

1 veillée proposée par l'animateur activité au choix :

Jeux de société, contes, jeux en bois

Activité

LA PÊCHE À PIED ET AQUARIUM

<u>Lieu</u> : Plage de Gouville	<u>Durée</u> : 1h30 Départ à marée descendante. Retour impératif à l'heure de basse mer.
<u>Encadrement</u> : 2 adultes accompagnent le groupe.	
<u>Objectifs</u> :	• Observer le comportement des animaux dans leur milieu (déplacements, alimentation, lieu de vie...).
<u>Activités</u> :	• Récolter des animaux et des végétaux marins en vue du montage d'un aquarium.
<u>Déroulement</u> :	• 1 animateur du centre assure l'animation. <u>Avant</u> : • Montage de l'aquarium et explications. • Réglementation - Législation (tailles minimales). • Recommandation sur la pêche à pied. <u>Pêche</u> : • Prise du matériel au centre (époussettes, seaux). • Observation sur place. • Récolte. • Tri par espèces (bivalves, gastéropodes, crustacés, poissons, algues). <u>Après</u> : • Retour en classe : transfert des animaux dans l'aquarium. • Observation et exploitation de l'aquarium tout au long du séjour. • Fin de séjour, retour des animaux et végétaux à la mer.
<u>Ce qui peut être fait avant</u> :	• Travail sur les êtres vivants (les grandes fonctions). • Explication des marées.
<u>Ce qui peut être fait après</u> :	• Travail sur la chaîne alimentaire. • Travail sur les classes d'animaux (systématique).
<p><i>Un dossier complet sur l'estran est sur le cdrom pédagogique et est disponible sur le centre.</i></p>	

<p><u>Lieu</u> : Dunes de Gouville plage Autour du centre</p>	<p><u>Durée</u> : 1h30</p>
<p><u>Encadrement</u> : 2 adultes accompagnent le groupe.</p>	
<p><u>Objectifs</u> :</p>	<ul style="list-style-type: none">• Mettre en évidence les 3 parties de la dune avec leur spécificité (composition du sol, faune, flore...).• Découvrir la faune.• Découvrir la flore.• Sensibiliser l'enfant à la protection de la dune.
<p><u>Déroulement</u> :</p>	<ul style="list-style-type: none">• 1 animateur du centre assure l'animation> <u>Découverte sensorielle</u> : Cycle I Petits jeux accès sur 4 sens (vue, toucher, ouïe, odorat).> <u>Découverte pédagogique</u> : Cycle II et III, de préférence après une découverte sensorielle.<ul style="list-style-type: none">• début de l'animation sur la plage (laisse de mer).• mise en évidence des 3 parties par une traversée successive.• caractéristiques spécifiques des plantes et des animaux (nombre, espèces, mode de vie).• ramassage de quelques éléments naturels spécifiques à chaque partie.• retour en classe : reconstitution schématique de la dune
<p><i>Un dossier complet sur la dune est sur le cdrom pédagogique et est disponible sur le centre.</i></p>	

Activité

LE HAVRE DE BLAINVILLE

<u>Lieu</u> : Blainville sur Mer	<u>Durée</u> : à la journée avec pique nique À la $\frac{1}{2}$ journée à partir du cycle 3
<u>Déplacement</u> : A pied - Aller : 2 kms sur la plage - Retour : 2 kms par les dunes	
<u>Encadrement</u> : 2 adultes accompagnent le groupe.	
<u>Objectifs</u> :	<ul style="list-style-type: none">• Comprendre ce qu'est un havre (sa formation).• Mettre en évidence les deux parties du havre.• Découvrir la faune du havre.• Découvrir la flore du havre.
<u>Déroulement</u> :	<ul style="list-style-type: none">• 1 animateur du centre assure la visite.• Début de l'animation sur la plage.• Mise en évidence des 2 parties du havre par une traversée successive (lecture du paysage).• Ramassage de quelques éléments naturels spécifiques (coquillages, plantes ...).• Retour en classe : reconstitution schématique du havre.
<p><i>Un dossier complet sur le havre est sur le cdrom pédagogique et est disponible sur le centre.</i></p>	

<u>Activité</u>	●STRE!CULTURE	
<u>Lieu</u> : Gouville, 300 m du centre	<p>Effectif : $\frac{1}{2}$ Classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour des raisons de sécurité - Pour ne pas déranger les employés dans leur travail. <p>Durée : Entre 1h et 1h30</p>	
Encadrement : 2 adultes accompagnent le groupe		
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> • Visiter l'atelier. • Découvrir le métier d'ostréiculteur. 	
Déroulement :	<p>• 1 animateur du centre assure l'animation de la visite.</p> <p>La visite :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Découverte des machines (laveuse, trieuse, détroqueuse, balance...) • Les bassins (fonctionnement, utilité) • Emballage (bourriche, pesée, fisselage, étiquette sanitaire) • Calibreuse 	
<u>Ce qui peut être fait avant</u> :	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaissance de l'huître. • Connaître la vie de l'huître (reproduction, naissance, croissance, conditions de vie, alimentation, respiration...) • Travail sur les êtres vivants (les grandes fonctions). 	
<u>Ce qui peut être fait après</u> :	<ul style="list-style-type: none"> • Généralités sur la production nationale 	
<p><i>Développement à partir d'un dossier disponible sur le centre.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Les zones de production</i> - <i>Les quantités</i> - <i>La mytiliculture</i> 		

Activité

LA LAISSE DE MER

<u>Lieu</u> : Plage de Gouville sur mer	<u>Durée</u> : 1h30 en classe entière
<u>Encadrement</u> : 2 adultes accompagnent le groupe	
<u>Objectifs</u> :	<ul style="list-style-type: none">• Comprendre la formation de la laisse de mer• Reconnaître les éléments naturels et non naturels apportés par la mer• Sensibiliser l'enfant à la protection de la mer
<u>Déroulement</u> :	<ul style="list-style-type: none">• 1 animateur du centre assure l'animation• Ramassage des différents éléments• Classification de ces éléments• Recherche de la provenance de ces éléments• Tri des déchets et mise à la poubelle• Retour en classe : reconstitution, exposition des éléments (bois flottés, filets pêche...)
<u>Ce qui peut être fait avant</u> :	<ul style="list-style-type: none">• Parler de la pollution en mer• Les conséquences sur la plage
<u>Ce qui peut être fait après</u> :	<ul style="list-style-type: none">• Exposition en arts plastique
<p><i>Un dossier sur la laisse de mer est inclus dans le dossier sur la découverte de la dune dans le cdrom pédagogique</i></p>	