

Thèmes d'études et d'animations

20 fiches présentant les séances de découverte du milieu marin

Ces séances ne sont pas figées, bien au contraire, il s'agit d'une base de travail mettant en lien nos activités avec les programmes de l'Education Nationale. Nos éducateurs pourront adapter chacune des interventions à votre projet pédagogique en amont et durant votre séjour au Domaine de Beg Porz.

Le Développement Durable

Un séjour en classe de mer doit permettre à chaque élève d'aborder l'environnement par sa complexité. C'est par la mise en relation d'un ensemble de notions et de leurs interactions que l'enfant comprendra la diversité de son environnement et la structuration du milieu. Les approches utilisées sont scientifiques, systémiques ou comportementales suivant les cas. L'idée est de puiser dans le quotidien de l'élève en séjour, pour qu'il puisse prendre conscience :

- De la fragilité des écosystèmes marins
- Des enjeux actuels entre le développement et l'environnement

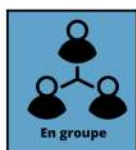


Le Développement durable est un fil rouge de la classe de mer, c'est une notion transversale abordée plus ou moins fortement dans chaque thème. Afin de vous repérer dans les fiches, ce symbole vous indique les séquences où cette thématique est particulièrement développée.

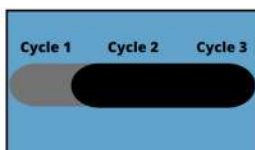
Mode d'emploi

Sur chaque fiche vous trouverez :

Le format
de classe



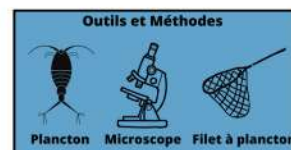
Le cycle adapté
à la séance



La durée
prévisionnelle



Les outils et méthodes
pédagogiques



- Les **domaines de compétences** en lien avec les programmes de l'Education Nationale
- Les **thèmes** abordés
- Le déroulement de la séance
- Les supports pédagogiques que vous pouvez **télécharger et imprimer en amont** de votre venue en classe de mer, en suivant ce lien : <https://www.beg-porz.com/pdf-cdm>

Sommaire

1. La Pêche à pied : découverte de l'estran	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
2. Le Plancton : poumons des Océans	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
3. La classification du vivant	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
4. La plage, un écosystème fragile : Kerfany	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
5. Approche sensorielle de la plage	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
6. Découverte d'un petit port de pêche : Le Belon	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
7. Biodiversité de l'estran : Les algues	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
8. L'allée couverte de Kermeur Bihan	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
9. Les marées : fonctionnement	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
10. Découverte d'un grand port de pêche : Concarneau	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
11. Découverte de Lorient, grand port de pêche, de course au large, d'histoire	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
12. Découverte d'un grand port de pêche : Le Guillvinec	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
13. Découverte de Penmarc'h : le phare d'Eckmül	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
14. L'Ostréiculture	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
15. L'orientation en mer	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
16. L'Orientation à terre	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
17. Le réchauffement climatique	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
18. Le poisson : de la mer à l'assiette	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
19. La Météorologie	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	
20. L'Ornithologie	Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	

Séance conçue pour :

Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	Tous les cycles
Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	Les cycles 2 et 3
Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	Le cycle 3
Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3	Le cycle 1



En classe



Sortie en car

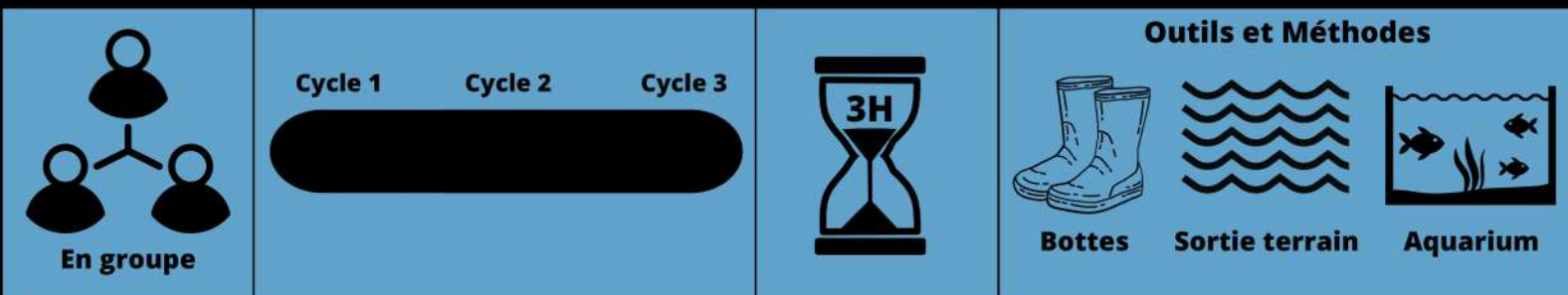


Sortie sur le terrain à pied



Sortie en bateau à moteur

1. La Pêche à pied : découverte de l'estran



Domaines de compétences :

Pratiquer des démarches scientifiques (domaine 4)

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
- Mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants dans un réseau trophique
- Classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre l'évolution
- Décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire

S'approprier des outils et des méthodes (domaine 2)

- Comprendre le fonctionnement de l'Aquarium

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Thèmes abordés :

- Biodiversité du littoral breton 
- Les bonnes pratiques de la pêche 
- Les différents stades de croissance
- L'oxygène
- Déplacements des animaux
- Ecosystème marin 
- La chaîne alimentaire

Déroulement de la séance :

- Préparation en classe
- Montage et fonctionnement de l'aquarium
- Récolte sur le terrain
- Apport théorique



Supports pédagogiques :

Fiche n° 6 : "Schéma de l'aquarium"

Fiche n° 10 : "Carte d'identité de mon animal marin"

Fiche n°3 : "La Chaîne alimentaire"

Fiches n°20 : "Déplacement"

2. Le Plancton : poumons des Océans



En groupe

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3



Outils et Méthodes



Plancton



Microscope



Filet à plancton

Domaines de compétences :

Pratiquer des démarches scientifiques (domaine 4)

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
- Mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants dans un réseau trophique

S'approprier des outils et des méthodes (domaine 2)

- Observation au microscope

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Thèmes abordés :

- Biologie des Océans
- Biodiversité du littoral breton 
- La pollution : micro-algues toxiques 
- Les différents stades de croissance
- L'Oxygénation des Océans 
- La photosynthèse
- La chaîne alimentaire

Déroulement de la séance :

- Récolte du plancton
- Filtration du plancton en classe
- Observation au microscope
- Identification
- Apport théorique



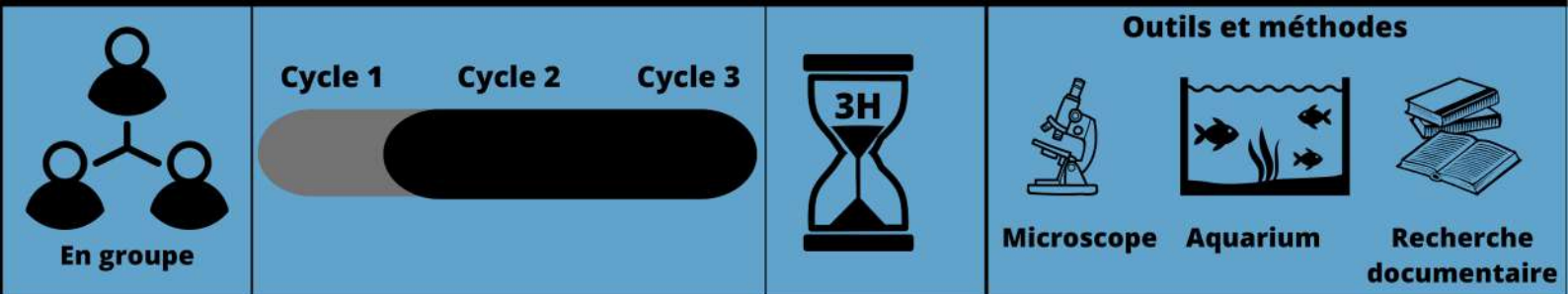
Supports pédagogiques :

Vidéo : "Planctonique, le petit peuple de l'eau"

Fiche n°2 : "Le plancton"

Fiche n°3 : "La Chaîne alimentaire"

3. La Classification du vivant



Domaines de compétences :

Pratiquer des démarches scientifiques (domaine 4)

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
- Mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants dans un réseau trophique
- Classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre l'évolution
- Décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire

S'approprier des outils et des méthodes (domaine 2)

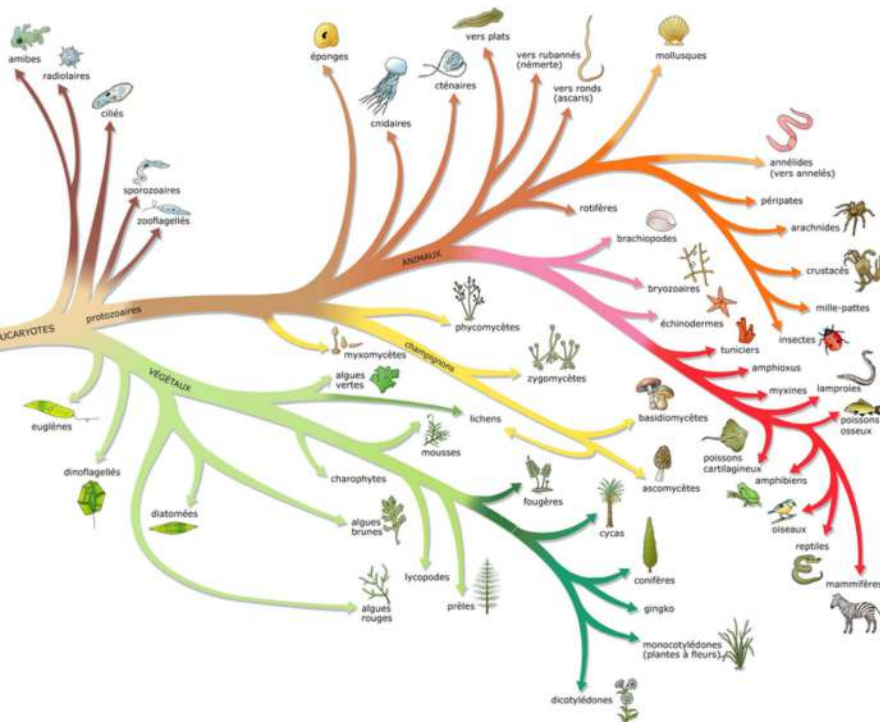
- Observation au microscope

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement



Thèmes abordés :

- Chaîne alimentaire
- Déplacement
- Alimentation
- Identification
- Biodiversité

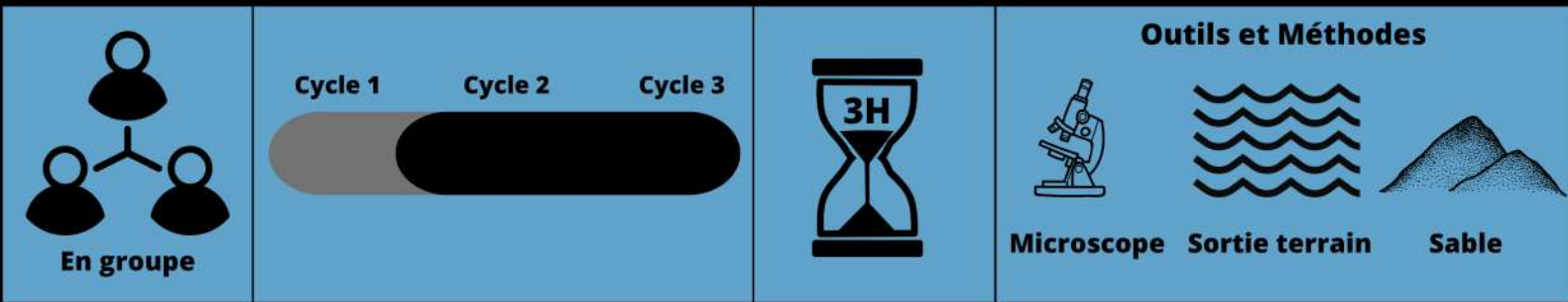
Déroulement de la séance :

- Observation au microscope
- Classification des animaux
- Recherche documentaire
- Identification

Supports pédagogiques :

- Fiche n°4 : "La Classification emboîtée"
- Fiche n°5 : "Classification simple des animaux marins"
- Fiche n°10 : "Carte d'identité de mon animal marin"
- Fiches n°11 : "Les régimes alimentaires"

4. La plage, un écosystème fragile : Kerfany



Domaines de compétences :

Pratiquer des démarches scientifiques (domaine 4)

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
- Mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants dans un réseau trophique
- Décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire

S'approprier des outils et des méthodes (domaine 2)

- Expérimentations des méthodes d'identification et de recensement de la flore
- Observation au microscope

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Thèmes abordés :

- L'érosion
- L'utilisation du sable 
- Le sable et la granulométrie
- La laisse de mer 
- La plage : un écosystème 
- Les marées
- La pollution 

Déroulement de la séance :

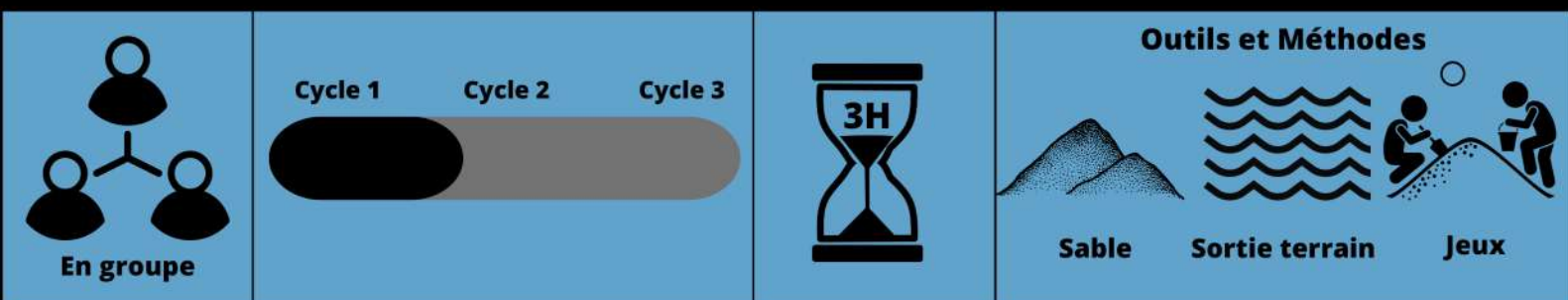
- Introduction en classe
- Promenade sur le sentier côtier
- Etude de la laisse de mer
- Land art
- Observation au microscope
- Apports théoriques



Supports pédagogiques :

Fiche n° 16 : "Vocabulaire du bord de mer"
Fiche n°14 : "La laisse de mer"
Plaquette "Déchets de la pêche" - Fish&Click

5. Approche sensorielle de la plage



Domaines de compétences :

Pratiquer des démarches scientifiques (domaine 4)

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
- Mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants dans un réseau trophique

S'approprier des outils et des méthodes (domaine 2)

- Expérimentations des méthodes d'identification et de recensement de la flore

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Thèmes abordés :

- Le sable
- L'estran
- La laisse de mer 🌊
- Les marées
- la pollution 🌍
- La plage : un écosystème 🌍
- L'érosion

Déroulement de la séance :

- Introduction en classe
- Promenade jusqu'à la plage
- Jeux des paires
- Promenade sensorielle
- Land art
- Apports théoriques



Supports pédagogiques :

Fiche n° 16 : "Vocabulaire du bord de mer"

Fiche n°14 : "La laisse de mer"

6. Découverte d'un petit port de pêche : Le Belon



En groupe

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3



Outils et Méthodes



Sortie terrain



Dessin



Balancine

Domaines de compétences :

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral
- Utiliser des documents donnant à voir une représentation de l'espace

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Se repérer dans l'espace et le temps (domaine 5)

- Construire des repères géographiques
- Construire des repères historiques
- Comparer les modes de vie
- Identifier les paysages
- Comprendre qu'un espace est organisé

Thèmes abordés :

- La pêche et les pêcheurs 🌍
- Les techniques de pêche
- Les infrastructures portuaires
- L'ostréiculture
- Biodiversité du littoral breton 🌍
- Les bonnes pratiques de la pêche 🌍
- Le balisage
- Habiter les littoraux 🌍

Déroulement de la séance :

- Randonnée jusqu'au port (2 km)
- Visite du port
- Pêche à la balancine
- Dessin du port



Supports pédagogiques :

Fiche n° 7 : "Schéma du port du Belon"

7. Biodiversité de l'estran : Les algues



En groupe

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3



Outils et Méthodes



Cuisine



Sortie terrain



Algues

Domaines de compétences :

Pratiquer des démarches scientifiques (domaine 4)

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
- Mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants dans un réseau trophique
- Classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre l'évolution
- Décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire

S'approprier des outils et des méthodes (domaine 2)

- Expérimentations des méthodes d'identification et de recensement de la flore

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Thèmes abordés :

- Biodiversité du littoral 🌍
- L'estran
- Utilisation des algues 🌿
- Développement des algues
- Les algues vertes
- La pollution des eaux 🌊

Déroulement de la séance :

- Introduction en classe
- Identification sur le terrain
- Recensement des algues
- Comparaison des résultats
- Atelier cuisine / dégustation
- Apports théoriques



Supports pédagogiques :

Fiche n° 17 : "La flore de l'estran"

Fiche n°18 : "L'utilisation des algues"

Fiche n°19 : "Les algues alimentaires"

8. L'allée couverte de Kermeur Bihan



En groupe

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3



Outils et Méthodes



Sortie bateau



Conte breton

Domaines de compétences :

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral
- Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Se repérer dans l'espace et le temps (domaine 5)

- Construire des repères géographiques
- Construire des repères historiques
- Comparer les modes de vie
- Identifier les paysages

Thèmes abordés :

- La culture bretonne
- Les mégalithes
- Les korrigans
- La Préhistoire
- Le balisage

Déroulement de la séance :

- Présentation en classe
- Promenade en bateau
- Visite de l'allée couverte
- Histoire de korrigans



Supports pédagogiques :

Fiche n° 9 : "Définition et questionnaire mégalithes"
Contes bretons

9. Les marées : fonctionnement



Classe entière

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3



Outils et méthodes



En classe



Analyse

Domaines de compétences :

Pratiquer des démarches scientifiques (domaine 4)

- Observer les différents types de mouvements
- Situer la Terre dans le système solaire et caractériser les conditions de la vie terrestre

S'approprier des outils et des méthodes (domaine 2)

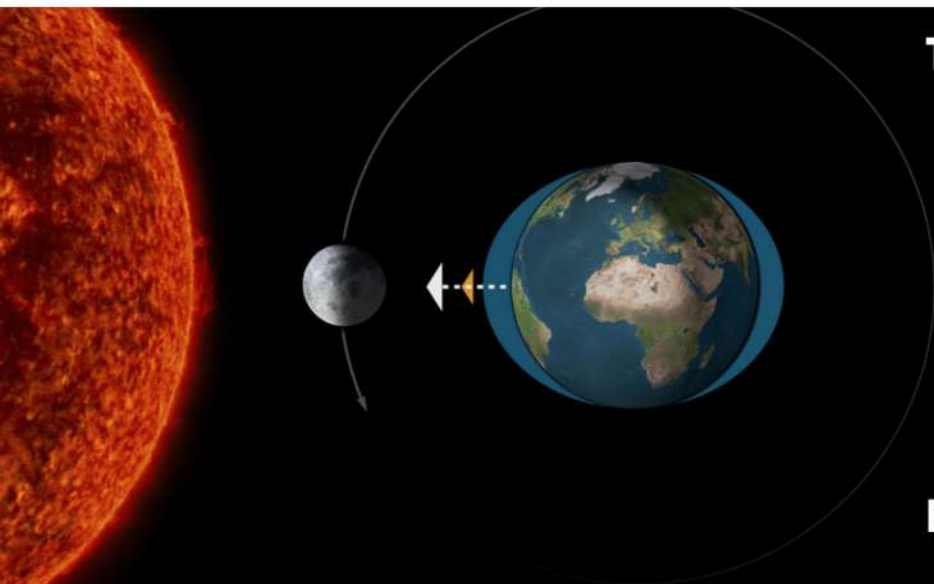
- Extraire les informations pertinentes d'un document et les mettre en relation pour répondre à une question
- Utiliser des outils mathématiques adaptés

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement



Thèmes abordés :

- Phénomène des marées
- Les courants
- Règle des douzièmes
- Annuaire des marées
- Conséquences des marées pour les professionnels de la mer
- Les marées, source d'énergie 

Déroulement de la séance :

- Observation de terrain
- Schématisation du phénomène
- Etude de l'annuaire des marées
- Calcul de la règle des douzièmes

Supports pédagogiques :

Vidéo : "C'est pas sorcier : les marées "

Fiche n°1 : "Le Fonctionnement des marées"

10. Découverte d'un grand port de pêche : Concarneau



Classe entière

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3



Outils et Méthodes



Sortie
en car



Visite
musée



Visite
port

Domaines de compétences :

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral
- Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Se repérer dans l'espace et le temps (domaine 5)

- Construire des repères géographiques
- Construire des repères historiques
- Comparer les modes de vie
- Identifier les paysages
- Comprendre qu'un espace est organisé

Thèmes abordés :

- Le port et ses infrastructures
- La pêche et les pêcheurs
- Les techniques de pêches
- La construction navale
- La plaisance
- La ville close
- Habiter les littoraux

Déroulement de la séance :

- Déplacement en car
- Visite du port de plaisance, de pêche et des ateliers de construction
- Visite de la ville close
- Visite du musée de la pêche



Supports pédagogiques :

Fiche n° 12 : "Le musée de la pêche"

Visite guidée du musée de la pêche

Fiches n°13 : "Les techniques de pêches"

11. Découverte de Lorient, grand port de pêche, de course au large, d'histoire



Classe entière

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3



Outils et Méthodes



Sortie en car



Visite musée



Visite port

Domaines de compétences :

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral
- Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Se repérer dans l'espace et le temps (domaine 5)

- Construire des repères géographiques
- Construire des repères historiques
- Comparer les modes de vie
- Identifier les paysages
- Comprendre qu'un espace est organisé

Thèmes abordés :

- Le port et ses infrastructures
- La pêche et les pêcheurs 🌿
- Les techniques de pêches
- La construction navale
- La plaisance
- Les courses à la voile
- Habiter les littoraux 🌿
- La seconde Guerre mondiale

Déroulement de la séance :

- Déplacement en car
- Visite du port de plaisance, de pêche et des ateliers de construction
- Visite de la Cité de la Voile
ou
- Visite du port militaire (sous-marin)



Supports pédagogiques :

Visite guidée du port de pêche

Visite guidée de la Cité de la Voile

Fiche n°13 : "Les techniques de pêche"

12. Découverte d'un grand port de pêche : Le Guilvinec



Classe entière

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3



Outils et Méthodes



Sortie
en car



Visite
musée



Visite
port

Domaines de compétences :

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral
- Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Se repérer dans l'espace et le temps (domaine 5)

- Construire des repères géographiques
- Construire des repères historiques
- Comparer les modes de vie
- Identifier les paysages
- Comprendre qu'un espace est organisé

Thèmes abordés :

- Le port et ses infrastructures
- La pêche et les pêcheurs 🌐
- Les techniques de pêches
- Vivre sur un bateau de pêche
- Le poisson de la mer à l'assiette 🌐
- Habiter les littoraux

Déroulement de la séance :

- Déplacement en car
- Visite du port de pêche
- Visite de Haliotika
- Visite de la Criée

Possibilité de coupler la sortie avec la visite de Penmarch



Supports pédagogiques :

Visite guidée de Haliotika

Visite guidée de la Criée

Fiche n°13 : "Les techniques de pêche"

13. Découverte de Penmarc'h : le phare d'Eckmühl



Classe entière

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3



Outils et Méthodes



Sortie
en car



Visite
musée



Visite
phare

Domaines de compétences :

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral
- Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Se repérer dans l'espace et le temps (domaine 5)

- Construire des repères géographiques
- Construire des repères historiques
- Comparer les modes de vie
- Identifier les paysages
- Comprendre qu'un espace est organisé

Thèmes abordés :

- Le port et ses infrastructures
- La vie d'un gardien de phare
- Les phares
- La sécurité en mer
- Le balisage
- Habiter les littoraux
- La culture bretonne

Déroulement de la séance :

- Déplacement en car
- Visite du Phare d'Eckmühl
- Visite du musée du phare

Possibilité de coupler la sortie avec la visite du Guilvinec



Supports pédagogiques :

Musée du vieux phare
Visite guidée du phare
Fiche n° 8 : "Le balisage"

14. L'Ostréiculture



Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3



Outils et méthodes



Sortie terrain
bateau ou car



Huître
(dégustation)

Domaines de compétences :

Pratiquer des démarches scientifiques (domaine 4)

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
- Mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants dans un réseau trophique
- Classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre l'évolution
- Décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire

S'approprier des outils et des méthodes (domaine 2)

- Extraire les informations pertinentes d'un document et les mettre en relation pour répondre à une question.

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement



Thèmes abordés :

- Biologie des huîtres
- L'Ostréiculture
- Les infrastructures portuaires
- La consommation
- La gestion des ressources
- La protection de l'environnement

Déroulement de la séance :

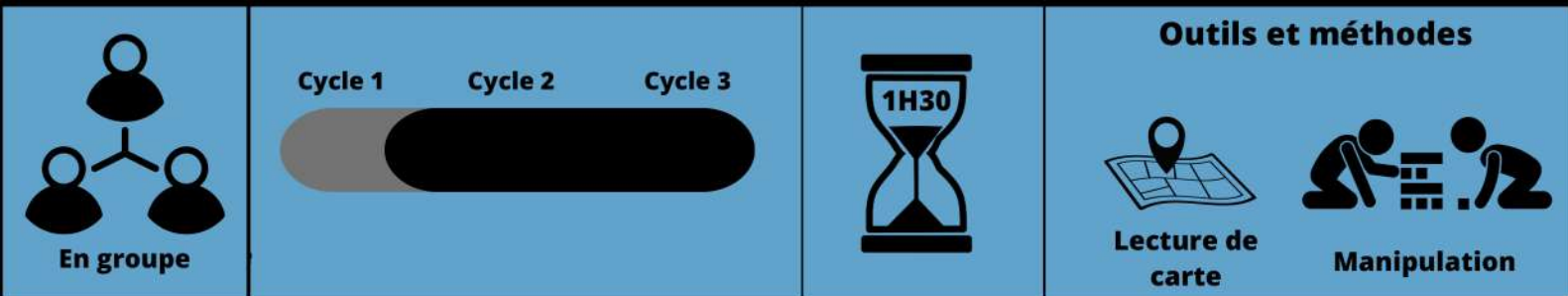
- Introduction en classe
- Visite d'une ostréiculture

Possibilité de déguster des huîtres

Supports pédagogiques :

Fiche n°15 : "La vie d'une huître"

15. L'Orientation en mer



Domaines de compétences :

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral

S'approprier des outils et des méthodes (domaine 2)

- Lire une carte marine

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques (domaine 5)

- Nommer et localiser les grands repères géographiques
- Identifier les paysages
- Comprendre qu'un espace est organisé



Thèmes abordés :

- Le balisage
- Les phares
- Les règles de navigation
- Les cartes marines
- Phénomène des marées
- Les courants
- L'orientation

Déroulement de la séance :

- Lecture de carte marine
- Apports théoriques
- Circuit balisage
- Visionnage d'un documentaire

Supports pédagogiques :

Vidéo : "C'est pas sorcier : les phares "

Cartes marines

Fiche n°8 : "Le Balisage"

16. L'Orientation à terre



En groupe

Cycle 1

Cycle 2

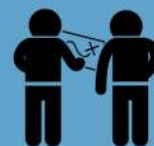
Cycle 3



Outils et méthodes



Boussole



Course
d'orientation

Domaines de compétences :

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral

S'approprier des outils et des méthodes (domaine 2)

- Lire une carte
- S'orienter à l'aide d'une boussole

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques (domaine 5)

- Nommer et localiser les grands repères géographiques
- Identifier les paysages
- Comprendre qu'un espace est organisé



Thèmes abordés :

- Lecture de carte
- L'orientation
- Utilisation d'une boussole
- Les échelles
- Calcul de distance
- Habitat breton

Déroulement de la séance :

- Lecture de carte en classe
- Boussole : mode d'emploi
- Course d'orientation

Supports pédagogiques :

Cartes topographiques
Rallye photo

17. Le réchauffement climatique



Classe entière

Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3



Outils et méthodes



En classe



Débat

Domaines de compétences :

Pratiquer des démarches scientifiques (domaine 4)

- Observer les différents types de mouvements
- Situer la Terre dans le système solaire et caractériser les conditions de la vie terrestre

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral
- Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques (domaine 5)

- Nommer et localiser les grands repères géographiques



Thèmes abordés :

- Les grands climats
- Les phénomènes météorologiques
- Les courants : le Gulf stream
- La pollution atmosphérique
- La hausse du niveau marin
- Conséquences et solutions 

Déroulement de la séance :

- Introduction en classe
- Schématisation du phénomène
- Jeu "Le climat et l'alimentation durable"
- Débat mouvant

Supports pédagogiques :

Vidéo : "L'effet de serre "

Jeu/Débat "Le climat et l'alimentation durable"

18. Le poisson : de la mer à l'assiette



Classe entière

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3



Outils et méthodes



En classe



Manipulation

Domaines de compétences :

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral
- Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Se repérer dans l'espace et le temps (domaine 5)

- Construire des repères géographiques
- Construire des repères historiques
- Comparer les modes de vie
- Identifier les paysages
- Comprendre qu'un espace est organisé



Thèmes abordés :

- Les techniques de pêche
- Le métier de pêcheur
- Les infrastructures portuaires
- La consommation de poisson
- La gestion des ressources
- La protection de l'environnement

Déroulement de la séance :

- Introduction en classe
- Manipulation : jeu "De la mer à l'assiette"
- Reportage sur la pêche
- Débat sur la surpêche

Possibilité de poser un casier en mer

Supports pédagogiques :

Vidéo : Reportage sur la pêche

Jeu "De la mer à l'assiette"

Fiche n°13 : "Les techniques de pêche"

19. La Météorologie



Classe entière

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3



Outils et méthodes



En classe



Manipulation

Domaines de compétences :

Pratiquer des démarches scientifiques (domaine 4)

- Observer les différents types de mouvements
- Situer la Terre dans le système solaire et caractériser les conditions de la vie terrestre
- Relier certains phénomènes naturels à des risques pour les populations.

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Réalisation de schéma et de croquis
- Expliquer un phénomène à l'écrit et à l'oral

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

Se situer dans l'espace et dans le temps (domaine 5)

- Replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel.
- Se situer dans l'environnement et maîtriser les notions d'échelle.

Thèmes abordés :

- Le cycle de l'eau
- Les phénomènes météorologiques
- D'où vient le vent ?
- Les climats
- Le réchauffement climatique 
- La météo dans la navigation

Déroulement de la séance :

- Observations de terrain
- Etude du bulletin météo marine
- Utilisation des instruments météo

Supports pédagogiques :

Vidéo : "C'est pas sorcier : la météorologie "

Fiche n°21 : "Echelle de Beaufort"

Instruments de mesures météorologiques

20. L'Ornithologie



Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3



Outils et méthodes



Sortie terrain
(bateau)



Jumelles



Dessin

Domaines de compétences :

Pratiquer des démarches scientifiques (domaine 4)

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
- Mettre en évidence l'interdépendance des différents êtres vivants dans un réseau trophique
- Classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre l'évolution
- Décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire

S'approprier des outils et des méthodes (domaine 2)

- Utiliser le matériel adapté pour mener une observation.

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (domaine 1)

- Utiliser différents modes de représentation formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau)
- Exploiter un document constitué de divers supports

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

- Relier les connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement



Thèmes abordés :

- Biologie des oiseaux
- Alimentation
- Reproduction
- Identification
- Les marées noires
- La protection de l'environnement

Déroulement de la séance :

- Observation sur le terrain
- Croquis
- Apports théoriques
- Fiche d'identification des oiseaux

Possibilité de sortie en mer (saison de nidification)

Supports pédagogiques :

Fiche n°22 : "Oiseaux par la couleur"

Fiche n°23 : "Fiche d'identification"

Fiche n°24 : "Mouette ou goéland"