

## BATAILLE CONTRE LA MER

Âge des enfants : **CYCLE 1** **CYCLE 2** **CYCLE 3**

**CLASSE ENTIÈRE**



Déplacement : à pied

Durée : 1h30

Lieu : Plage du Maresclé

Temps de trajet : 5 mn

Notions / Vocabulaires abordés :

**ATTRACTION**

**COEFFICIENT**

**MORTE-EAU**

**VIVE-EAU**

**FORCE CENTRIFUGE**

---

### Objectifs pédagogiques :

- > Comprendre le phénomène des marées.
- > Comprendre que l'intervention humaine est impuissante face aux éléments naturels
- > Fédérer la cohésion de la classe

### Descriptif :

Afin de comprendre le phénomène des marées, rien de mieux que de s'y confronter. Sur la plage, les enfants vont construire une muraille afin de stopper l'assaut de l'océan. Avec une première partie en classe afin de faire un état des lieux des connaissances et apporter du vocabulaire, cette activité ludique permet aussi de fédérer la classe sur une construction collective.



## PÊCHE À PIED ET AQUARIUM

Âge des enfants : **CYCLE 1** **CYCLE 2** **CYCLE 3**

**CLASSE ENTIÈRE**



Déplacement : à pied

Lieu : Plage de Loscolo

Temps de trajet : 5 min

Durée : 2h00

Notions / Vocabulaires abordés :

**ECOSYSTEME**

**PREDATEUR**

**FAUNE & FLORE**

**CHAINE ALIMENTAIRE**

### Objectifs pédagogiques :

- > Découvrir le monde vivant de l'estran
- > Comprendre la fragilité des écosystèmes et l'importance de la biodiversité
- > Identifier l'habitat des espèces vivantes

### Descriptif :

À marée basse, les enfants vont collecter la faune et la flore vivant dans les mares sur les rochers. La pêche se doit respectueuse de l'environnement et seuls quelques spécimens sont collectés. L'aquarium, situé dans la classe, doit respecter l'équilibre naturel entre toutes les espèces. En fin de séjour un temps sera consacré pour remettre tout ce petit monde dans son milieu naturel.



## PÊCHE À PIED SANS AQUARIUM

Âge des enfants : **CYCLE 1** **CYCLE 2** **CYCLE 3** **CLASSE ENTIÈRE**



Déplacement : à pied

Durée : 2h00

Lieu : Plage de Loscolo

Temps de trajet : 5 min

Notions / Vocabulaires abordés :

**ECOSYSTEME**

**PREDATEUR**

**FAUNE & FLORE**

**CHAINE ALIMENTAIRE**

---

### Objectifs pédagogiques :

- > Découvrir le monde vivant de l'estran
- > Comprendre la fragilité des écosystèmes et l'importance de la biodiversité
- > Initier les élèves à la recherche d'informations

### Descriptif :

À marée basse, les enfants prélèvent quelques spécimens de faune et de flore vivants dans les mares sur les rochers. Avec des boîtes loupes, les enfants vont pouvoir observer en détail le contenu de leur pêche. Avec différentes ressources, les élèves déterminent les espèces directement sur la plage puis les remettent à l'eau.



## L'AQUA BCD

Âge des enfants : **CYCLE2** **CYCLE3**

**CLASSE ENTIÈRE**



Déplacement : aucun

Lieu : Sur le Centre

Temps de trajet : aucun

Durée : 2h00

Notions / Vocabulaires abordés :

**CHAINE ALIMENTAIRE**

**PREDATEUR**

**ECOSYSTEME**

**FAUNE & FLORE**

---

### Objectifs pédagogiques :

- > Initier les élèves à la recherche d'informations
- > Approfondir ses connaissances et son vocabulaire
- > Travailler en groupe

### Descriptif :

Cette activité est le prolongement de la pêche à pied et de la réalisation de l'aquarium. Dans un premier temps, les enfants vont observer les animaux avec des boîtes loupes et des lunettes binoculaires. Par petit groupe, ils vont créer une fiche d'identité en se servant des nombreuses ressources mises à leurs dispositions. Des affiches peuvent être créées ou un exposé peut être fait à l'ensemble de la classe.



## LA MINE D'OR – BALADE CONTÉE

Âge des enfants : **CYCLE1** **CYCLE2** **CYCLE3** **CLASSE ENTIÈRE**



Déplacement : à pied

Durée : 2h00

Lieu : Plage de la Mine d'Or

Temps de trajet : 40 min

Notions / Vocabulaires abordés :

**CONTE & LÉGENDE**

**FOLKLORE BRETON**

**IMAGINAIRE**

---

### Objectifs pédagogiques :

- > Susciter l'observation
- > Découvrir l'environnement proche du Centre
- > Découvrir les légendes locales

### Descriptif :

Connaissez-vous l'histoire du Corsaire Bel-Air ? Ou des Demoiselles de Pénestin ? Au travers d'une balade jusqu'à la plage de la Mine d'Or, les animateurs nous livrent les légendes locales. De Breval à nos amis les Korrigans, ces 4 kilomètres de marche permettent de découvrir l'environnement proche du centre par le chemin des Douaniers (GR34).



## RALLYE POLLUTIONS

Âge des enfants : **CYCLE 2** **CYCLE 3**

**CLASSE ENTIÈRE**



Déplacement : à pied

Lieu : centre et plage du Maresclé

Temps de trajet : 5 min

Durée : 2h00

Notions / Vocabulaires abordés :

**POLLUTIONS** **DÉCHETS** **BIODÉGRADABLE**

---

### Objectifs pédagogiques :

- > Définir ce qu'est la pollution
- > Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement
- > Utiliser du matériel adapté pour mener une observation, réaliser une expérience

### Descriptif :

En prenant part à une action écocitoyenne de collecte de déchets sur la plage, les élèves agissent en faveur de l'environnement et sont amenés à réfléchir sur l'impact des activités humaines. L'activité sensibilise à une réflexion plus globale du monde qui les entoure.



# FICHE D'ACTIVITÉ

## DÉFI LAISSE DE MER

Âge des enfants : **CYCLE 1** **CYCLE 2** **CYCLE 3** **CLASSE ENTIÈRE**



Déplacement : à pied

Lieu : Plage du Maresclé

Temps de trajet : 5mn

Durée : 2h00

Notions / Vocabulaires abordés :

**LAISSE DE MER** **MARÉE** **DÉCHET**

---

### Objectifs pédagogiques :

- > Découvrir un phénomène naturel
- > Aborder la notion d'impact de l'activité humaine sur la nature
- > Découvrir la faune et la flore du littoral

### Descriptif :

Les élèves découvrent la laisse de mer et ce qu'elle apporte au littoral par une approche sensorielle. Les enfants devront trouver les ressemblances et/ou les différences afin de classer les composants de la laisse de mer. Cette activité est un support pour comprendre le cycle de vie des déchets en mer.



## LOSCOLO : LECTURE DE PAYSAGE

Âge des enfants : **CYCLE2** **CYCLE3**

**CLASSE ENTIÈRE**



Déplacement : à pied

Durée : 2h00

Lieu : Plage de Loscolo

Temps de trajet : 20 min

Notions / Vocabulaires abordés :

**PAYSAGE**

**IMPACT DE L'HOMME**

**DIFFÉRENTS PLANS**

**NATUREL**

---

### Objectifs pédagogiques :

- > Susciter l'observation et l'analyse d'un paysage
- > Approfondir ses connaissances et son vocabulaire
- > Prendre conscience de l'impact de l'Homme sur le paysage

### Descriptif :

Sur la plage de Loscolo, par l'intermédiaire de jeux, les enfants sont amenés à décrire et à analyser ce paysage côtier. Ils sont sollicités à utiliser d'autres sens que la vue pour lire un paysage. De manière ludique et avec un apport de vocabulaire, les enfants vont analyser l'impact que peut avoir l'homme sur l'environnement.





## LOSCOLO : JEU DES COQUILLAGES

Âge des enfants : **CYCLE 1** **CYCLE 2** **CYCLE 3** **CLASSE ENTIERE**



Déplacement : à pied

Lieu : Plage de Loscolo

Temps de trajet : 20 min

Durée : 2h00

Notions / Vocabulaires abordés :

**BIVALVE**

**GASTÉROPODE**

**MOLLUSQUE**

---

### Objectifs pédagogiques :

- > Découvrir les différentes espèces de coquillages
- > Apprendre à les classer
- > Approfondir ses connaissances et son vocabulaire

### Descriptif :

Coquillages ronds, nacrés, façonnés par le temps, il faudra dans un premier temps les ramasser. Bienvenu dans l'univers des bivalves et des gastéropodes. Après les avoir cherchés, les élèves essayeront de les classer par un jeu amenant à l'observation et au questionnement.



## FABRICATION DE CERF-VOLANT

Âge des enfants : **CYCLE1** **CYCLE2** **CYCLE3**

**CLASSE ENTIÈRE**



Déplacement : aucun

Lieu : Sur le Centre

Temps de trajet : aucun

Notions / Vocabulaires abordés :

**VENT** **AIR**

Durée : 1h30

---

### Objectifs pédagogiques :

- > Acquérir des techniques pour réaliser son cerf-volant
- > Développer sa pratique artistique et créative
- > Découvrir l'élément air et avoir quelques notions sur le vent

### Descriptif :

Quoi de mieux que le cerf-volant pour jouer avec le vent. Chaque élève réalisera son propre objet volant et le décorera à son goût. Puis viendra la phase tant attendue du décollage !



## LAND ART

Âge des enfants : **CYCLE1** **CYCLE2** **CYCLE3** **CLASSE ENTIÈRE**



Déplacement : à pied

Lieu : Plage du Maresclé

Temps de trajet : 5mn

Durée : 1h30

Notions / Vocabulaires abordés :

**LAISSE DE MER** **ART ÉPHÉMÈRE** **IMAGINAIRE** **MATÉRIAUX**

---

### Objectifs pédagogiques :

- > Sensibilisation à la laisse de mer
- > Sensibilisation sur les déchets
- > Développer l'imaginaire et la créativité
- > Éveiller la curiosité, l'esthétisme, le regard critique
- > Favoriser la cohésion du groupe ou de la classe

### Descriptif :

Les enfants sont amenés de façon collective ou par petits groupes à créer une œuvre artistique basée sur l'utilisation de matériaux trouvés sur la plage (coquillages, galets, bois, laisse de mer...). Cette activité est souvent proposée en fin de séjour lors du dernier passage sur la plage.



## JEU DE DÉTERMINATION D'OISEAUX

Âge des enfants : **CYCLE1** **CYCLE2**

**CLASSE ENTIÈRE**



Déplacement : aucun

Lieu : Sur le Centre

Temps de trajet : aucun

Notions / Vocabulaires abordés :

Durée : 2h00

---

### Objectifs pédagogiques :

- > Apprendre à identifier les oiseaux et leurs caractéristiques
- > S'orienter dans le centre
- > Approfondir ses connaissances et son vocabulaire

### Descriptif :

A qui appartient ce bec ? Est-ce à notre amie l'aigrette ou à notre voyageuse la sterne ? Sous forme de jeu et par équipe, les enfants vont devoir réussir à reconstituer leur oiseau en alliant observation et orientation. Cette activité peut se conclure par une observation d'oiseaux dans leur milieu naturel avec des jumelles.



## LES OISEAUX DU BORD DE MER

Âge des enfants : **CYCLE 2** **CYCLE 3**

**CLASSE ENTIÈRE**



Déplacement : à pied

Durée : 2H00

Lieu : Parc du centre et sentier côtier

Temps de trajet : 20mn

Notions / Vocabulaires abordés :

**OISEAUX**

**ESPÈCE**

**OBSERVATION**

---

### Objectifs pédagogiques :

- > Identifier les espèces vivantes du littoral
- > Définir les caractéristiques d'un oiseau
- > Découvrir des outils pour observer : les jumelles, la lunette

### Descriptif :

Cette animation est une première approche de l'ornithologie. Par des jeux d'observation, les enfants sont capables de reconnaître les oiseaux communs du littoral breton et de comprendre comment ils ont su s'adapter à leur milieu. Cette activité permet l'utilisation des jumelles et de lunettes nature.



## JEU D'ORIENTATION

Âge des enfants : **CYCLE 1** **CYCLE 2**

**CLASSE ENTIÈRE**



Déplacement : aucun

Lieu : Sur le Centre

Temps de trajet : aucun

Durée : 1h30

Notions / Vocabulaires abordés :

**ORIENTATION**

---

### Objectifs pédagogiques :

- > Stimuler le sens de l'observation
- > Se repérer dans le centre
- > Favoriser la cohésion d'équipe

### Descriptif :

En début de séjour, ce jeu d'orientation permet aux enfants de se repérer dans le centre de façon ludique. Sous forme de rallye photo, les équipes sont en semi-autonomie sur le domaine. Ce jeu leur permet de mieux appréhender l'environnement dans lequel ils vont passer leur séjour



## INITIATION À LA BOUSSOLE

Âge des enfants : **CYCLE 3**

**CLASSE ENTIÈRE**



Déplacement : aucun

Lieu : Sur le Centre

Temps de trajet : aucun

Durée : 2h00

Notions / Vocabulaires abordés :

**ORIENTATION**

**BOUSSOLE**

**AZIMUT**

**VISÉE**

---

### Objectifs pédagogiques :

- > Apprendre à manipuler la boussole
- > S'orienter à l'aide d'une boussole
- > Déterminer et suivre un azimut

### Descriptif :

Par une succession de jeux, les enfants vont apprendre à manipuler la boussole. Ils sauront déterminer un azimut, ainsi que faire une visée. En fin de séance, il est prévu une course d'orientation dans l'enceinte du domaine.

