

Outil d'animation

« Pêche qui peut ! »

Contacts : Groupe ECSI Mer - BPL

PUBLIC :

Enfants de 6 à 14 ans

OBJECTIFS :

Permettre aux enfants de découvrir le monde de la pêche et de l'aquaculture dans sa diversité et en jouant.

NOMBRE DE PARTICIPANTS :

Jusqu'à 30 participants, par groupe de 4 à 6.

DUREE :

40'

MATERIEL :

Un jeu de 7 familles « Pêche qui peut ! » par groupes de 4-6 enfants.

La fiche explication des 42 cartes (7 familles de 6 cartes).

Le tableau des correspondances entre les cartes.

La fiche d'évaluation « crabes smileys ».

Une carte du monde.

PREREQUIS :

Les animateurs auront les informations concernant le monde de la pêche et l'aquaculture et les connaissances différenciant pêche en pays du Nord et pays du Sud. Se référer aux « Carnets de la Mer ».

DEROULEMENT :

Durée	Démarche	Outil
20'	Après présentation de la règle du jeu par l'animateur, les enfants jouent par équipes de 4 à 6 au jeu des 7 familles.	Jeu des 7 familles « Pêche qui peut ! »
15'	L'animateur leur fait regrouper certaines cartes et donne quelques explications basiques (ex : avec la famille « poissons » il demande aux enfants ce qu'ils connaissent comme poisson et si on les trouve près de chez eux ou pas pour qu'ils commencent à distinguer les différences entre Nord et Sud).	Le tableau des correspondances entre les cartes La fiche explication des 42 cartes La carte du monde
5'	Évaluation à partir de la fiche des « crabes smileys »	Fiche d'évaluation
40'	<i>Durée totale</i>	

CONSEIL D'ANIMATION

Ce jeu est un déclencheur pour une animation. Il peut par exemple être suivi pour approfondir par une animation telle que « Les Sables mouvants », « En avant toute ! »... Dans ce cas, l'évaluation sera plutôt une transition vers la suite de l'animation.