

Outil d'animation

« Sables mouvants »

Contacts : Groupe ECSI Mer - BPL

PUBLIC :

Enfants de 6 à 14 ans

OBJECTIFS :

Faire prendre conscience aux enfants des différences entre la pêche au nord et au sud en se posant des questions et en échangeant entre eux.

NOMBRE DE PARTICIPANTS :

Jusqu'à 30 participants.

DUREE :

40'

MATERIEL :

- La fiche animateur « Sables mouvants »
- Les affirmations, les panneaux « D'accord », « Pas d'accord »
- Une carte du monde
- La fiche d'évaluation

PREREQUIS :

- Avoir joué au jeu des 7 familles « Pêche qui peut », manière ludique de se familiariser avec le domaine de la pêche et de l'aquaculture.
- Se référer aux « carnets de la mer »

DEROULEMENT :

Durée	Démarche	Outil
5'	Présentation de la règle du jeu « Sables mouvants »	
20'	Jeu Sables mouvant (débat mouvant d'accord-pas d'accord) ; l'animateur veille à ce que tous les enfants expriment leur choix en se positionnant par rapport aux affirmations de l'animateur (côtés d'accord ou pas d'accord ou au milieu des sables mouvants pour ceux qui ne savent pas)	La fiche animateur, les panneaux « D'accord », « Pas d'accord » à afficher dans la salle.
5'	Approfondir à partir des ressentis des enfants. L'animateur questionne les enfants : qu'est-ce que vous avez compris ? Qu'est-ce que vous pensez de la différence entre le pêcheur africain et le pêcheur européen ? Est-ce que ça vous paraît juste ? Qu'est-ce qui vous paraît injuste ?	
5'	Passer à l'action: qu'est-ce qu'on peut faire ? Poser aux enfants la question « Et nous maintenant, qu'est-ce qu'on peut faire ? » (Quelques idées : demander si le poisson vient de loin ou s'il est pêché par un pêcheur de la région. Manger du poisson qui vient de la région. Expliquer à ceux qui ne savent pas la situation des pêcheurs des pays du Sud et ce qu'on peut faire...)	
5'	Évaluation à partir de la fiche « crabes »	Fiche d'évaluation



La Mer

Bien commun de l'humanité



40'	<i>Durée totale</i>
------------	---------------------

PISTES D'ANIMATION :

Cette animation est prévue pour approfondir l'animation « Pêche qui peut ! » mais il est facile de l'utiliser seule en adaptant les affirmations au contexte, au public.