



KP/3 : Qui croque quoi?

Les chaînes alimentaires des animaux marins

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

- DÉCOUVRIR LES MODS NUTRITION ET LES RÉGIMES ALIMENTAIRES DES ANIMAUX MARINS
- COMPRENDRE LES INTERACTIONS ENTRE LES ÊTRES VIVANTS
- PRENDRE CONSCIENCE DE LA FRAGILITÉ DES ÉQUILIBRES OBSERVÉS ET DES MILIEUX DE VIE

EN LIEN AVEC LES PROGRAMMES OFFICIELS DE L'ÉDUCATION NATIONALE

- **Découvrir le monde (Cycle II)** : le monde du vivant - Les manifestations de la vie chez les animaux et chez les végétaux - Diversité du vivant et diversité des milieux

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Les enfants sont accueillis à la Maison de l'île Kerner par l'équipe d'animation qui leur présente le déroulement de l'animation.

L'animation débute sous forme d'un jeu durant lequel les enfants sont amenés à rentrer dans la peau de certains animaux marins et de retrouver leur nourriture. Pour créer et rendre visible ces chaînes alimentaires, ils doivent se relier à l'aide d'un fil muni d'une pince à linge. Grâce à ce jeu, les enfants comprennent l'importance de chaque être vivant dans l'océan. En introduisant l'Homme dans leur "ouvrage", ils essaient de comprendre les modifications qui peuvent être liées à ses actions et les conséquences qu'elles peuvent engendrer.

La deuxième partie de l'animation se déroule en demi-groupe et en rotation. Pendant que la moitié de la classe cherche les différents mode d'alimentation des mollusques à l'aide des panneaux situés dans l'Espace Découverte, l'autre moitié fait la découverte de l'infiniment petit grâce au microscope équipé d'une caméra, les enfants observent le plancton, base des chaînes alimentaires réalisées plus tôt.

L'animateur conclut la séance sur les enjeux auxquels nous devons faire face pour protéger notre environnement et en déduire la responsabilité de l'Homme.

MATÉRIELS, LOCAUX ET DOCUMENTS MIS À DISPOSITION

- Jeu "qui croque quoi?"
- Salle pédagogique avec matériel d'observation (microscope, caméra et vidéo-projecteur), espace extérieur et préau (animation et pique nique)
- Dossier pédagogique et documents pour les enfants (complément de séance)

*L'animation présentée ci-dessus peut évoluer en fonction des saisons, et s'adapter également à votre demande...



DURÉE

- Temps de présence sur le site :
une demi-journée
- Temps d'animation : 2h00

la Maison
de l'île Kerner

Rue de la Grève - 56670 Riantec

www.maison-kerner.fr

Tél : 02 97 84 51 49

Fax : 02 97 84 51 82

Mail : kerner@sellor.com

www.sellor-decouverte.fr