




FICHE ATELIER

**PLONGEONS DANS LE
MILIEU AQUATIQUE**

PLONGEONS DANS LE MILIEU AQUATIQUE

FORMAT : ATELIER

INFORMATIONS PRATIQUES

 **Scolaire :** Cycle 2, 3 et 4

 **Langue :** Français

 **Circuit :** Miroir d'eau et canal

 **Période :** Avril à juillet

 **Durée :** 2h00

 **Lieu de rendez-vous :** Devant le miroir d'eau



n PLONGEONS DANS LE MILIEU AQUATIQUE

CONTENU / DESCRIPTIF

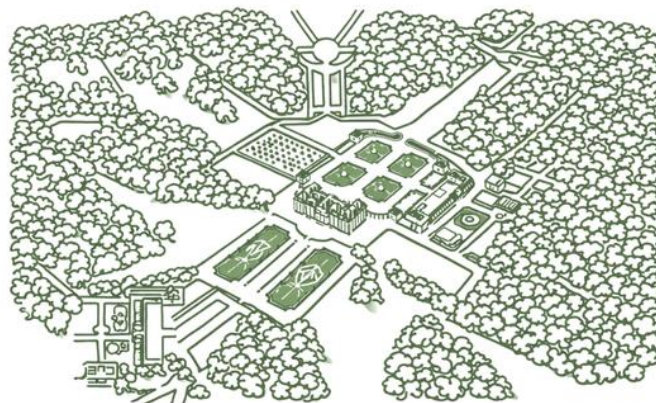
Une découverte de la vie dans les milieux aquatiques au cœur du domaine de la Motte-Tilly.

Une vie foisonnante se trame sous l'eau : les poissons ne sont pas les seuls êtres vivants peuplant les plans d'eau de la Motte-Tilly, ils côtoient larves d'insectes, amphibiens, insectes aquatiques, mollusques et bien plus encore !

Après une pêche respectueuse et encadrée, chacun pourra observer, comparer et identifier les espèces découvertes à l'aide de supports adaptés. L'animation permettra aux enfants d'apprendre à reconnaître ces animaux, à comprendre leur mode de vie, leur mode de déplacement et à découvrir leur alimentation. Les participants comprendront ainsi que les zones humides sont des écosystèmes fragiles où chaque espèce joue un rôle essentiel dans l'équilibre naturel.

OBJECTIFS

- Apprendre à observer et à identifier
- Développer la curiosité et le respect du vivant
- Expliquer le fonctionnement d'une zone humide
- Utiliser une clé de détermination simplifiée



PLONGEONS DANS LE MILIEU AQUATIQUE

COMPÉTENCES PÉDAGOGIQUES SOLLICITÉES

Compétences en lien avec les programmes scolaires et le LSU
(socle commun de compétences) du cycle 2, 3 et 4.

- Cycle de vie des êtres vivants.
- Fonctionnement d'un animal au cours du temps en lien avec sa nutrition et sa reproduction.
- Utilisation de différents critères pour classer les êtres vivants.
- Manipulation avec soin.
- Identification de la nature des interactions entre les êtres vivants et leur importance dans le peuplement des milieux.
- Description d'un milieu de vie dans ses composantes : notion d'écosystème.
- Identification de quelques exemples d'impacts humains sur un environnement.

QUESTIONNER LE MONDE (CYCLE 2)

- **Pratiquer des démarches scientifiques** : Pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion.
Domaine du socle : 4
- **Adopter un comportement éthique et responsable** : Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance.
Domaines du socle : 3, 5
- **Se situer dans l'espace et dans le temps** : Construire des repères spatiaux : se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique.
Domaine du socle : 5

SCIENCES ET TECHNOLOGIE (CYCLE 3)

- **Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques** : Proposer, avec l'aide du professeur, une démarche pour résoudre un problème ou répondre à une question de nature scientifique.

Domaine du socle : 4

- **Adopter un comportement éthique et responsable** : Mettre en œuvre une action responsable et citoyenne, individuellement ou collectivement, en et hors milieu scolaire, et en témoigner.

Domaines du socle : 3, 5

SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE (CYCLE 4)

- **Pratiquer des démarches scientifiques** : Formuler une question ou un problème scientifique.

Domaines du socle : 4, 2, 1

- **Concevoir, créer, réaliser** : Concevoir et mettre en œuvre un protocole expérimental.

Domaines du socle : 4

- **Pratiquer des langages** : Représenter des données sous différentes formes, passer d'une représentation à une autre et choisir celle qui est adaptée à la situation de travail.

Domaines du socle : 1, 4

- **Adopter un comportement éthique et responsable** : Identifier les impacts (bénéfiques et nuisances) des activités humaines sur l'environnement à différentes échelles. Comprendre les responsabilités individuelle et collective en matière de préservation des ressources de la planète (biodiversité, ressources minérales et ressources énergétiques) et de santé.

Domaines du socle : 3, 4, 5

- **Se situer dans l'espace et dans le temps** : Situer l'espèce humaine dans l'évolution des espèces.

Domaines du socle : 5, 4