

STATION LPO de l'Île Grande



Descriptif des activités envisageables en séjour-découverte avec la LPO

TOUR DE L'ÎLE GRANDE (paragraphe 8 sur fiche tarifaire)

Un parcours pédestre le long de la presqu'île alternant les pauses d'observation (repères paysagers), de jeu (ateliers sensoriels) et d'activité (fiches pédagogiques à remplir) permettra aux enfants de se familiariser avec les paysages dans lesquels ils vont évoluer pendant la semaine. En tenant compte des différents arrêts (observation/jeu/activité), ce tour de l'Île Grande calé sur une demi-journée, se transforme en simple demi-tour (parcours = en partant de la Station LPO, trajet côtier vers l'Ouest de l'Île depuis la pointe rocheuse jusqu'à la plage de sable en passant par la plage de galets, puis en traversant la dune fixée, et enfin cap vers la partie insulaire proche du continent (vasière).

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES:

Avoir une première approche, en douceur, des ambiances de bord de mer

Prendre ses repères tout en se " baladant " et en s'amusant

Apprendre à se situer, à décrypter des paysages (formes, textures, odeurs...), pour finalement se les approprier.

Se familiariser avec le patrimoine naturel, historique et culturel du territoire exploré.



MAREE HAUTE, TRESORS DE LAISSE DE MER (paragraphe 8 sur fiche tarifaire)

Exploration par équipes, sur le haut de plage, dans le cordon d'algues charrié par la marée haute et baptisé " laisse de haute mer ". Les éléments vivants sont observés in situ et les éléments inertes sont récoltés , triés sur la plage, et feront l'objet de créations artistiques éphémères.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

Connaître le rôle important du recyclage naturel des éléments marins

(ces déchets sont source de vie puisque des " bestioles " s'en nourrissent et les font disparaître lentement).

Réaliser la présence forte des éléments indicateurs de pollution

(distinguer le " naturel exploitable " de " l'artificiel nocif ").

Savoir développer son esprit scientifique et son expression créative (étalement des " trésors " sur la plage).

Etre conscient des impacts humains pesant sur le milieu étudié, et être capable d'adapter son comportement en conséquence.



MAREE BASSE, A LA RECHERCHE DU MONDE VIVANT DE L'ESTRAN

(paragraphe 8 sur fiche tarifaire)

Exploration par équipes dans l'estran à marée basse (= zone alternativement couverte et découverte par les marées), afin d'y découvrir l'ensemble des manifestations du vivant. Les enfants sont munis d'aquarium de terrain, de loupes, d'épuisettes, de fiches de reconnaissance... NOTA BENE : l'ensemble des manipulations et observations seront réalisées directement dans l'estran de manière à permettre aux enfants de comprendre qu'il s'agit d'un univers du vivant (un monde à part, fragile, en perpétuel mouvement) dans lequel nous ne sommes que des " invités au spectacle ".

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

Découvrir en détails la " vie cachée " de l'estran

(à première vue, tout semble désert, alors qu'en réalité ça grouille et ça s'agite pour peu que l'on sache où regarder !)

Comprendre les changements importants (liés au phénomène des marées) survenant régulièrement dans cet univers particulier et les adaptations nécessaires à la survie des organismes concernés.

Etre capable de percevoir en direct le mouvement de la marée et les dangers qui y sont associés pour les utilisateurs humains (le temps de l'activité, les niveaux d'eau vont changer).





JOURNEE DECOUVERTE NATURE ET PATRIMOINE AU VILLAGE GAULOIS

(paragraphe 7 sur fiche tarifaire)

Dans le parc du Village Gaulois, sur le site de Cosmopolis en Pleumeur-Bodou, les classes alternent entre une demi-journée d'attraction ludique leur présentant l'histoire et les mœurs des Gaulois, l'autre pour découvrir les différents aspects de la zone boisée traversée par un cours d'eau aux abords immédiats du village (ballade nature avec pauses " jeux " explicatives encadrée par la LPO - thématiques abordées : la haie, le cours d'eau, les bois, les roches, les animaux...).

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

- comprendre les usages de la nature par les hommes à travers les époques (exemple des gaulois)
- apprendre à reconnaître les composantes d'un paysage (sol, roche, végétation, eau, vie animale)
- se familiariser avec quelques grands cycles naturels (cycle de l'eau, rythme des saisons, cycles biologiques animaux...)
- réaliser les conséquences des activités humaines sur les dynamiques de paysages

LES DETECTIVES AU TRAVAIL (paragraphe 11 sur fiche tarifaire)

Structuration en salle de l'ensemble des informations accumulées pendant le séjour. Par le biais de réalisations de fresques, de fiches individuelles, de croquis personnels ou collectifs, les enfants vont apprendre à organiser de manière cohérente le " grand système du bord de mer " (= l'écosystème côtier). En respectant les chaînes alimentaires, les changements de décor liés aux marées, il s'agit de retrouver la place de chaque être vivant (et notamment des oiseaux) dans le milieu.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

- Savoir organiser et structurer les données de terrain
- Etre capable de travailler en groupe
- Etre capable de développer son esprit scientifique et sa créativité
- Etre capable de comprendre le fonctionnement de l'écosystème côtier dans son entier: les habitats, les habitants, les interactions entre chaque (adaptations au milieu, chaînes alimentaires, reproduction et survie des organismes...).





LE MONDE DE L'OISEAU MARIN (forfait journée - paragraphe 6 sur fiche tarifaire)

Progression pédagogique dans l'univers des oiseaux de mer comprenant :

- une étape préparatoire (en matinée) d'assimilation des informations à la Station LPO de l'île Grande (visite guidée de l'exposition sur les oiseaux marins nicheurs aux 7 îles+ séance cinéma)
- une étape complémentaire (en après-midi) de découverte des oiseaux sur site sous forme d'excursion en bateau autour de la réserve naturelle nationale des 7 îles, guidée par la LPO.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

Reconnaître et comprendre les oiseaux de mer (biologie, comportements, adaptations...)

Comprendre les relations animales (prédateurs/proies, chaînes alimentaires mimétisme, reproduction...)

Savoir appréhender les milieux de vie des populations d'oiseaux marins des 7 îles

Etre sensibilisé à un espace naturel protégé

Etre conscient des impacts humains pesant sur le milieu étudié, et être capable d'adapter son comportement en conséquence.

GRAND JEU BILAN : LE BORD DE MER EN FOLIE (paragraphe 11 sur fiche tarifaire)

En guise de conclusion ludique, les enfants vont investir l'estrade pour y devenir des organismes vivants et en adopter toutes les caractéristiques (respecter l'habitat, le mode de déplacement, le régime alimentaire, les logiques de survie), au fur à mesure des décors annoncés le long du jeu (Marée Haute/ Marée Basse), les actions se mettent en place et, suivant leur identité organique, des enfants se retrouvent éliminés par le fait des chaînes alimentaires ; ils cèdent alors leur place à ceux qui attendent sur la touche et rentreront à nouveau dans le jeu sous la forme d'un autre être vivant lors des futures éliminations.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

Savoir appliquer, dans le cadre d'une mise en situation ludique, la " grande révision des connaissances " (avec des participants temporairement dans le jeu et des observateurs temporairement hors du jeu , ces derniers corrigeant les actions des premiers).

Etre capable de s'identifier à un " occupant de l'estrade ", pour mieux comprendre son univers, puis devenir un autre occupant de cet écosystème, et ainsi de suite.

Etre capable de comprendre le fonctionnement de l'écosystème côtier dans son entier: les habitats, les habitants, les interactions entre chaque (adaptations au milieu, chaînes alimentaires, reproduction et survie des organismes...).

Etre conscient des impacts humains pesant sur le milieu étudié, et être capable d'adapter son comportement en conséquence.

