

# Activités en lien avec la mer

Titre de l'activité	Description	Objectifs pédagogiques	Temps (non inclus le déplacement)	Effectif	Niveau	Observations importantes, équipement, matériel	Liens avec les IO
Posidonie Qui es-tu ?	Découvrir une plante Marine : la Posidonie, rôle et importance dans L'écosystème sous marin de Méditerranée.	Apprendre à observer, découvrir ... Connaissance d'un écosystème et sensibilisation à sa préservation	1 à 2h	Classe entière	A partir du CP	Présentation et explication sur la plage ou en salle à l'aide d'un panneau interactif sur l'écosystème de la posidonie	<u>Sciences expérimentales et technologie</u> : - le fonctionnement du vivant - les êtres vivants dans leur environnement - l'unité et la diversité du vivant
Tous à la Pêche !	Recherche de petits organismes marins par prélèvement à l'épuisette.	Découvrir différentes espèces, observer Leurs caractéristiques, aborder la classification, vivre une démarche de découverte (observer, prélever, exploiter)	1 à 2h	Classe entière	Tous niveaux	On ne met pas les pieds dans l'eau, mais on peut se les mouiller accidentellement Prévoir des chaussures adaptées	<u>Sciences expérimentales et technologie</u> : - le fonctionnement du vivant - les êtres vivants dans leur environnement - notions de classification
La maison des poissons (au retour de la pêche)	Réalisation d'un aquarium marin grâce aux prélèvements réalisés précédemment. Mise en évidence des besoins des êtres vivants.	Découvrir différentes espèces, observer Leurs caractéristiques, aborder la classification, vivre une démarche de découverte (observer, prélever, exploiter)	$\frac{1}{2}$ à $\frac{3}{4}$ h	Classe entière	Tous niveaux	En intérieur, à faire <u>immédiatement au retour de la pêche</u> .	<u>Sciences expérimentales et technologie</u> : - le fonctionnement du vivant - les êtres vivants dans leur environnement - l'unité et la diversité du vivant
Le gout de la mer	Pourquoi l'eau de mer est salée ? Combien y a-t-il de grammes de sel dans un litre d'eau ? Manipulation d'outils de mesure sur la salinité	Expérimenter, prélever, mesurer, comparer, se documenter et calculer.	$\frac{3}{4}$ h	Classe Entière ou $\frac{1}{2}$ classe en alternance avec la pêche	CE2-CM	Peut-être réalisé par groupe en alternance à l'occasion de la séance de pêche.	<u>Mathématiques</u> : - Organisation et gestion de données <u>Sciences expérimentales et technologie</u> : - les objets techniques (le salinomètre)

Titre de l'activité	Description	Objectifs pédagogiques	Temps	Effectif	Niveau	Observations importantes, équipement, matériel	Liens avec les IO
Sentier sous-Marin guidé <u>Présence obligatoire d'un BEES 1 ou DEJEPS plongée</u>	Immersion dans le milieu, visite guidée et commentée par un animateur.	Immersion réelle dans le milieu, mise en évidence des interactions entre les êtres vivants, entre eux et avec leur milieu.	20 à 30 mn/groupe	6 stagiaires Max par séance. <u>Sous la responsabilité d'un BEES 1 ou DEJEPS plongée (non présent à la Casa Marina)</u>	A partir Du CM2	- <b>âge mini 8 ans</b> - <b>Température mini 18°C</b> Le moniteur de plongée n'est pas fourni (BEES1 ou BPJEPS plongée obligatoire). Voir par exemple avec le club de plongée de Galeria.	<u>Sciences expérimentales et technologie :</u> - le fonctionnement du vivant - les êtres vivants dans leur environnement - l'unité et la diversité du vivant
Le Grand Dauphin « U delfinu »	Intervention d'un animateur du PNRC dans le cadre du programme LIFE LINDA sur le grand dauphin <a href="http://www.lifelinda.org">http://www.lifelinda.org</a> (mallette pédagogique)	Découvrir une espèce menacée et protégée, son mode de vie, son milieu, son alimentation et les menaces qui pèsent sur elle.	1h Ou plus selon l'intérêt des jeunes	Classe entière	Adapté en fonction du niveau	En intérieur	<u>Sciences expérimentales et technologie :</u> - le fonctionnement du vivant - les êtres vivants dans leur environnement - l'unité et la diversité du vivant
Camera sous Marine <u>Sous certaines conditions</u>	Découvrir les fonds sous marins sous forme de promenade virtuelle. Un robot sous-marin muni d'une caméra est immergé et retransmettra en direct les images sur un écran disposé sur la plage devant le groupe. La visite est commentée par un animateur à terre.	Découvrir un milieu naturel constituant un écosystème. L'accent est mis sur les rôles et les menaces liées à l'herbier de posidonie  Permettre la découverte en direct du milieu sous marin sans se mouiller !!!	45 min	Classe entière	Tous niveaux	En soirée <b>ATTENTION :</b> Cette activité ne peut être mise en place que sous certaines conditions météorologiques et techniques	<u>Sciences expérimentales et technologie :</u> - le fonctionnement du vivant - les êtres vivants dans leur environnement - l'unité et la diversité du vivant
Le Balbuzard Pêcheur « l'Alpana »	Intervention en salle d'un animateur du PNRC sur le Balbuzard pêcheur (maquette grandeur nature)	Découvrir une espèce menacée et protégée, son mode de vie, son milieu, son alimentation et les menaces qui pèsent sur elle. Apprendre les comportements respectueux de l'environnement en mer.	1h Ou plus selon l'intérêt des jeunes	Classe entière	Adapté en fonction du niveau	En intérieur	<u>Sciences expérimentales et technologie :</u> - le fonctionnement du vivant - les êtres vivants dans leur environnement - l'unité et la diversité du vivant



Titre de l'activité	Description	Objectifs pédagogiques	Temps	Effectif	Niveau	Observations importantes, équipement, matériel	Liens avec les IO
Baptême de plongée <b>Activité payante</b>	Première approche de la plongée en autonomie. Prestation payante effectué par le centre de plongée de Galeria « A Lucerna » (04.95.62.03.65)	Immersion réelle dans le milieu, mise en évidence des interrelations entre les êtres vivants et avec leur milieu.	½ journée par groupe de 10-12	10 à 12 par séance	A partir de 8 ans	<b>ACTIVITE PAYANTE</b> - encadrée par un moniteur BEES (diplômé d'état) ou DEJEPS du club de plongée - Certificat médical de non contre indication à la pratique de l'exercice - autorisation des parents - autorisation de l'IEN	<u>Sciences expérimentales et technologie :</u> -les êtres vivants dans leur environnement
Sortie réserve de Scandola <b>Activité payante</b>	Visite en bateau de la réserve de Scandola (site classé patrimoine de l'UNESCO <a href="http://whc.unesco.org/fr/list/258">http://whc.unesco.org/fr/list/258</a> ) prestation payante à réserver par vos soins auprès d'un prestataire de transport de passagers agréé EN.	Découvrir un site protégé, ses richesses, sa fragilité, les difficultés liées à sa gestion.	½ journée Ou 1 journée	Classe entière	Tous niveaux	<b>ACTIVITE PAYANTE</b>  Prestation par transporteur maritime agréé (à contacter par vos soins)  Soumis à autorisation de l'IEN	<u>Sciences expérimentales et technologie :</u> - le fonctionnement du vivant - les êtres vivants dans leur environnement <u>Géographie :</u> - des réalités géographiques locales à la région où vivent les élèves.
Grand jeu sur la mer (maternelles)	Jeu de parcours sur un tapis imprimé à l'aide d'un dé géant. Le thème est celui des animaux et végétaux marins de Méditerranée. Les étapes du jeu sont ponctuées de missions à accomplir.	Découvrir différentes espèces, observer Leurs caractéristiques, aborder la classification, vivre une démarche de découverte (observer, exploiter). Reconnaître les espèces et savoir les nommer, en Corse et en Français.		Par groupe de 4 à 5 en ateliers	Maternelles	En intérieur ou en extérieur	Découvrir le monde vivant Apprendre en jouant Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes

# Maquis et Montagne

Titre de l'activité	Description	Objectifs pédagogiques	Temps	Effectif	Niveau	Observations importantes, équipement, matériel	Liens avec les IO
Lecture De Paysage	Lecture de paysage sur un point haut au dessus du village de Galeria	.Garder la mémoire des éléments découverts (dessin, croquis) -participer à l'examen collectif d'un paysage en justifiant son point de vue.	½ journée	Classe entière	A partir du cycle 2		<u>Sciences expérimentales et technologie :</u> - le ciel et la terre - les êtres vivants dans leur environnement <u>Géographie :</u> - des réalités géographiques locales à la région où vivent les élèves. <u>Pratiques artistiques :</u> - arts visuels
A la découverte Du maquis	Découvrir les différentes plantes et leur utilisation par les hommes.  Activités ludiques sur la faune et la flore du maquis Corse.	Découvrir avec plus de finesse, plus de précision certains éléments, garder en mémoire des éléments découverts et exploiter cette découverte.	½ journée	Classe entière	Tous niveaux		<u>Sciences expérimentales et technologie :</u> - le fonctionnement du vivant - les êtres vivants dans leur environnement - la biodiversité <u>Géographie :</u> - des réalités géographiques locales à la région où vivent les élèves. <u>Pratiques artistiques :</u> - arts visuels
Capu Tafunatu (montagne trouée)	Observation de la montagne trouée depuis la tour génoise de Galeria. La légende Corse de cette montagne	Appréhender les phénomènes liés à la formation du relief et à l'érosion	Se fait avec la sortie embouchure du Fango	Classe entière	Tous niveaux		<u>Sciences expérimentales et technologie :</u> - les êtres vivants dans leur environnement - les objets techniques (lunette ornithologique) <u>Géographie :</u>

Titre de l'activité	Description	Objectifs pédagogiques	Temps	Effectif	Niveau	Observations importantes, équipement, matériel	Liens avec les IO
Animation sur le gypaète Barbu « l'Altore »	Intervention d'un animateur du PNRC sur le Gypaète barbu.  (mallette pédagogique)	Découvrir une espèce menacée et protégée, son mode de vie, son milieu, son alimentation et les menacent qui pèsent sur elle.	1h	Classe entière	Adapté en fonction du niveau	En intérieur	<u>Sciences expérimentales et technologie</u> : - les êtres vivants dans leur environnement - le fonctionnement du vivant - l'unité et la diversité du vivant
Les oiseaux du maquis	Animation en extérieur à l'aide de jumelles et de planches photos présentant quelques oiseaux communs ou emblématiques de Corse.	Mieux connaître le monde des oiseaux et certaines de leurs particularités et adaptations.	1h30 à 2 heures	Classe entière	Cycle 2 et 3	Utilisation de jumelles (fournies)	<u>Sciences expérimentales et technologie</u> : - le fonctionnement du vivant - les êtres vivants dans leur environnement - l'unité et la diversité du vivant - adaptation des êtres vivants à leur milieu.
Le sentier des mésanges	Petite randonnée dans la forêt de Piriu (Mansu).	Mieux connaître le monde des oiseaux et certaines de leurs particularités et adaptations. Ce sentier est également l'occasion de présenter la forêt dans son ensemble et les activités qui y sont liées (hier et aujourd'hui)	Déplacement Mansu AR 1h Sentier 2h	Classe entière	Cycle 2 et 3	Nécessite un déplacement en bus de Galeria à Mansu et retour. Voir avec le transporteur de votre choix. <b>Non accessible de mars à juin.</b>	<u>Sciences expérimentales et technologie</u> : - le fonctionnement du vivant - les êtres vivants dans leur environnement <u>Géographie</u> : - des réalités géographiques locales à la région où vivent les élèves.

# eau douce

Titre de l'activité	Description	Objectifs pédagogiques	Temps	Effectif	Niveau	Observations importantes, équipement, matériel	Liens avec les IO
Découverte Du milieu vivant aquatique en eau douce	Observation des tortues cistudes, prélèvement et observation des organismes aquatiques.	Découvrir une espèce menacée et protégée, son mode de vie, son milieu, son alimentation et les menaces qui pèsent sur elle	½ journée	Classe entière	Cycle 2 et 3	Matériel d'observation fourni, mais on peut venir avec son matériel personnel. <b>Attention : 2h de marche lente AR</b>	<u>Sciences expérimentales et technologie :</u> - le fonctionnement du vivant - les êtres vivants dans leur environnement - la biodiversité
Embouchure Du Fango	Observation et étude de la formation du delta, formation des dunes, rôle et importance pour la protection du littoral, menaces Observation du phénomène du cycle de l'eau.	Comprendre les phénomènes liés aux crues, aux tempêtes et autres phénomènes érosifs. Appréhender les dangers liés à ces phénomènes y compris en terme de risques majeurs. Sensibiliser aux menaces qui touchent ces milieux fragiles.	½ journée	Classe entière	Cycle 3	Peut être groupé avec l'activité « Land art ». Dans ce cas, prévoir un repas en extérieur (fourni par nos soins pour les groupes hébergés)	<u>Géographie :</u> - des réalités géographiques locales à la région où vivent les élèves. <u>Sciences expérimentales et technologie :</u> - le fonctionnement du vivant - les êtres vivants dans leur environnement - la matière
« LAND ART » Embouchure Du Fango	Land Art : sur la petite plage côté rivière. Le land art est une tendance de l' <u>art contemporain</u> utilisant le cadre et les matériaux de la nature (bois, terre, pierres, sable, rocher, etc.)	Développer la créativité. Apprendre à observer l'environnement qui nous entoure. Expression orale.	1h30	Classe entière	Tous niveaux	Les élèves sont répartis par groupes. Ils ont pour consigne de réaliser une œuvre au sol (paysage, village, castelli ...) et d'y inventer une histoire qu'ils racontent ensuite à leurs camarades	Compétences visées en fin de maternelle : Domaine PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CREER Compétences visées en fin de cycle 3 : Enseignement de l'Histoire des Arts : L'élève doit avoir acquis en fin de cycle 3: des connaissances, des capacités, des attitudes.

Titre de l'activité	Description	Objectifs pédagogiques	Temps	Effectif	Niveau	Observations importantes, équipement, matériel	Liens avec les IO
Ricochets « Le pays de l'eau »	Le Pays de l'eau est un jeu de simulation.	En construisant par groupe un paysage évolutif et en y jouant tous les rôles possibles (maire, technicien, consommateur, pêcheur...), et en explorant leur environnement réel, les enfants sont invités à faire un voyage au bord de l'eau.	1h 30 à 2 h	Classe entière	Cycle II et cycle III	En intérieur, un jour de pluie, par exemple ...	<u>Sciences expérimentales et technologique :</u> - l'eau et la vie - l'eau dans le paysage - l'homme dans le paysage de l'eau - les usages de l'eau - le cycle de l'eau

# activités humaines

Titre de l'activité	Description	Objectifs pédagogiques	Temps	Effectif	Niveau	Observations importantes, équipement, matériel	Liens avec les IO
La Tour Génoise	Explications historiques, rôle et importance.	Connaître ou approfondir quelques épisodes de l'histoire de la Corse.	Se fait avec la sortie de l'embouchure du fango	Classe entière	A adapter en fonction du niveau	Présentation d'un « culombu » (cornu marin), conque servant autrefois de moyen d'alerte. Peut être inclus dans une journée « tour et Fangu »	<u>Géographie</u> : - des réalités géographiques locales à la région où vivent les élèves. <u>Histoire</u> : - les temps modernes
Le Port de Galeria	Importance et diversité des activités liées au monde de la mer. La pêche traditionnelle « petit métier » en Corse et les autres activités liées à la mer à Galeria. Explications, questions, dessins.	Découvrir des activités peu répandues ou complètement méconnues des enfants. Comparer la vie des hommes de différentes régions et différentes cultures. Se rendre compte de l'importance du rôle économique de la mer.	1h30 2 h	Classe entière	A adapter en fonction du niveau	Dessin de la barque de pêche. Observation d'un modèle réduit de barque traditionnelle.	<u>Géographie</u> : - des réalités géographiques locales à la région où vivent les élèves. <u>Histoire</u> : - les temps modernes
Le pêcheur	Rencontre avec un pêcheur <u>en fonction des disponibilités</u> et/ou présentation par un animateur de l'activité de pêche « petit métier » et de la vie d'un pêcheur professionnel.	Découvrir des activités peu répandues ou complètement méconnues des enfants. Comparer la vie des hommes de différentes régions et différentes cultures. Se rendre compte du rôle de l'importance économique de la mer.	1h	Classe entière	A adapter en fonction du niveau	Selon les disponibilités des pêcheurs de Galeria	

# initiation au développement durable

Titre de l'activité	Description	Objectifs pédagogiques	Temps	Effectif	Niveau	Observations importantes, équipement, matériel	Liens avec les IO
Initiation au développement durable	Sensibilisation au tri, à la diminution des déchets et aux économies d'énergies et de ressources	Prendre conscience du problème et acquérir des réflexes comportementaux.	Tout au long du séjour	Classe entière	Tous niveaux	Activité transversale tout au long du séjour.	<u>Sciences expérimentales et technologique</u> : - l'énergie - la matière