

La malle Préservation des océans

Le Département de la Vendée a créé, en collaboration avec l'atelier Canopé 85, une malle pédagogique autour de la préservation des océans, un enjeu majeur du développement durable.

A l'intérieur, de nombreux outils et fiches pédagogiques permettent d'aborder différentes thématiques : l'océan milieu de vie (le plancton, la biodiversité, la classification), l'océan et l'Homme (la pêche à pied, la pêche en mer, agir pour protéger l'océan, les énergies marines) et l'océan source d'inspiration (galerie d'art, musique, réalité virtuelle).

[En savoir plus](#)



l'escape game « Sauvez Amphibia »

Le Département de la Vendée a créé un escape game pédagogique pour sensibiliser les élèves de cycle 4 à la préservation des océans. Les voici transportés en 2153, dans la peau de scientifiques en mission sur Amphibia, une ville flottante et amphibie située au large des côtes vendéennes en proie à une terrible tempête. Pour réussir leur mission, il leur faudra découvrir pourquoi il faut protéger les océans : ils sont source d'oxygène, d'eau, d'alimentation, d'énergie et de soin.

[En savoir plus](#)



Les Aires Marines Éducatives

Les aires marines éducatives (AME) permettent à des élèves et leur enseignant de gérer de manière participative une zone maritime littorale de petite taille. Cette démarche pédagogique et écocitoyenne a pour but de sensibiliser le jeune public à la protection du milieu marin mais également de découvrir ses acteurs. Les élèves de CM1 à la 3ème développent avec leur enseignant un projet de connaissance et de protection du milieu littoral et marin. Des référents, issus le plus souvent du monde associatif, appuient l'enseignant sur les sorties de terrain, la découverte du milieu marin et de ses acteurs, le lien avec le territoire.

[En savoir plus](#)



Imagier



LE BIGORNEAU



LA PATELLE
OU BERNIQUE



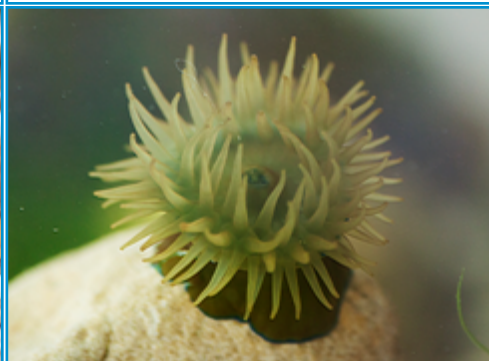
LA CREVETTE



LA BALANE



LE CRABE VERT



L'ANÉMONE



LA COQUE



LA PALOURDE



L'HUÎTRE



LA MOULE



LE BAR



LA DORADE



LE MULET



LA PLIE



LA SOLE



.....

.....

.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....



CARTE D'IDENTITÉ D'UN ANIMAL DE L'ESTRAN

photo

Son nom :

Sa famille :

Il possède :

- | | | |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> une bouche et/ou des yeux | <input type="checkbox"/> une coquille en 2 parties | <input type="checkbox"/> des nageoires |
| <input type="checkbox"/> un squelette interne | <input type="checkbox"/> un pied porteur | <input type="checkbox"/> des pattes articulées |
| <input type="checkbox"/> un squelette externe | <input type="checkbox"/> des tentacules | <input type="checkbox"/> des antennes |
| <input type="checkbox"/> une coquille | | |

Il vit :

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> dans la vase | <input type="checkbox"/> sous les rochers |
| <input type="checkbox"/> dans l'eau | <input type="checkbox"/> sur les rochers |

Il se nourrit de :

- plancton
- petits animaux morts ou vivants
- algues

Pour se déplacer, il :

- nage
- marche
- rampe
- ne se déplace pas

dessin

Éléments à découper



la crevette



le crabe



la palourde



la moule



le bigorneau



la patelle







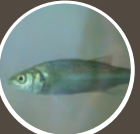





l'anémone







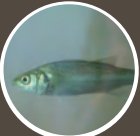





le bar

Complétez le tableau en cochant la case seulement si l'animal possède l'attribut. Vous verrez ainsi apparaître les attributs communs.

espèces / attributs	 crevette	 patelle	 sole	 goéland	 palourde	 bigorneau	 bar	 anémone	 crabe	 moule
yeux et/ou bouche										
squelette externe										
squelette interne										
coquille										
pattes articulées										
2 paires d'antennes										
coquille à 2 valves										
coquille conique ou enroulée										
1 pied plat										
1 ou 2 paires de tentacules										
nageoires à rayons										
4 membres										
plumes										
tentacules avec harpons urticants										

Complétez le tableau en cochant la case seulement si l'animal possède l'attribut. Vous verrez ainsi apparaître les attributs communs.

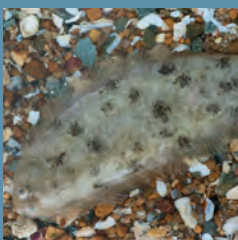
espèces / attributs	 crevette	 patelle	 sole	 goéland	 palourde	 bigorneau	 bar	 anémone	 crabe	 moule
yeux et/ou bouche	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
squelette externe	X								X	
squelette interne			X	X			X			
coquille		X			X	X				X
pattes articulées	X								X	
2 paires d'antennes	X								X	
coquille à 2 valves					X					X
coquille conique ou enroulée		X				X				
1 pied plat		X				X				
1 ou 2 paires de tentacules		X				X				
nageoires à rayons			X				X			
4 membres				X						
plumes				X						
tentacules avec harpons urticants								X		

YEUX ET/OU BOUCHE (ANIMAUX)

SQUELETTE INTERNE (VERTÉBRÉS)

NAGEOIRES À RAYONS (ACTINOPTÉRYGIENS)

Sole



Bar



4 MEMBRES (TÉTRAPODES)

PLUMES (OISEAUX)

Goéland



SQUELETTE EXTERNE, PATTES ARTICULÉES (ARTHROPODES)

2 PAIRES D'ANTENNES (CRUSTACÉS)

Crabe

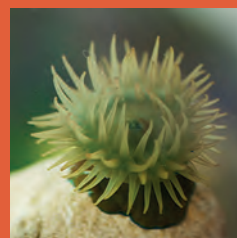


Crevette



TENTACULES AVEC HARPONS URTICANTS (CNIDAIRES)

Anémone



COQUILLE (MOLLUSQUES)

COQUILLE À DEUX VALVES (BIVALVES)

Moule



Palourde



COQUILLE CONIQUE OU ENROULÉE, 1 PIED PLAT, 1 OU 2 PAIRES DE TENTACULES (GASTÉROPODES)

Patelle



Bigorneau

