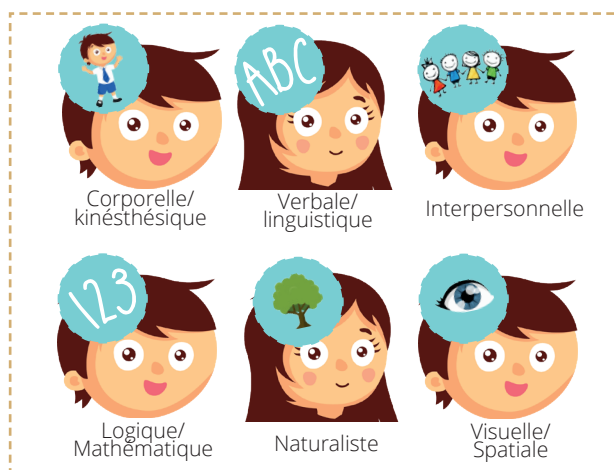


Ce support vous est proposé afin de mieux appréhender les espaces du musée des enfants où vous devrez animer en autonomie. Ils sont symbolisés par un bateau (cf. plan ci-dessous).

## PLAN DU MUSÉE DES ENFANTS



Les activités ont été conçues de façon à mobiliser différentes formes d'intelligences :



## INTRODUCTION



Installer vos élèves au sol.

Expliquer à vos élèves qu'ils vont découvrir le musée des enfants sur le thème de la mer.

Répartir les élèves en 5 groupes.  
Identifier pour chaque groupe un accompagnateur.

Rappeler aux élèves les consignes à respecter :

- ✦ Je reste avec mon groupe.
- ✦ J'écoute l'adulte responsable.
- ✦ Je ne crie pas.
- ✦ Je ne cours pas.





# SUR LA PLAGE



- ★ Installer vos élèves autour du bac à sable.
- ★ Demander aux élèves de construire des châteaux de sable à l'aide des modèles présentés.  
Insister sur les formes utilisées.
- ★ Penser à défaire vos châteaux pour le groupe suivant.



- ★ Installer vos élèves devant l'image de la dune.
- ★ Les faire rechercher les animaux et les plantes qui vivent dans la dune à l'aide des images sur votre gauche.
- ★ Donner la parole à chaque élève.

## IL VOUS RESTE DU TEMPS ?

- Proposer à vos élèves de voir l'évolution du maillot de bain à travers les cabines de plage.
- Sensibiliser les élèves aux précautions à prendre pour aller à la plage à travers les jeux du poste de secours.



# À LA PÊCHE !



- ★ Installer vos élèves autour des paniers.
- ★ Donner la définition du coquillage (cf. rocher).  
Demander à chaque enfant d'aller chercher un coquillage.  
Donner la définition d'un crustacé (cf. rocher).  
Demander à chaque enfant d'aller chercher un crustacé (penser à soulever les petits rochers).
- ★ Chaque enfant doit remettre son coquillage ou son crustacé là où il l'a trouvé.



- ★ Installer vos élèves au fond du bateau.
- ★ Expliquer les 2 techniques de pêche (casier et filet) en vous aidant des panneaux.
- ★ Faire tester aux élèves la pêche au casier et la pêche au filet.
- ★ Ranger le matériel.

## IL VOUS RESTE DU TEMPS ?

- Proposer à vos élèves de tester l'application sur la navigation.





# À LA POISSONNERIE



- ★ Installer vos élèves autour de l'étal.
- ★ Diviser le groupe en deux : les acheteurs et les vendeurs.  
Inviter les enfants à jouer à la marchande.  
Vous pouvez vous aider des listes de courses  
Mises à votre disposition.
- ★ Ranger le matériel.

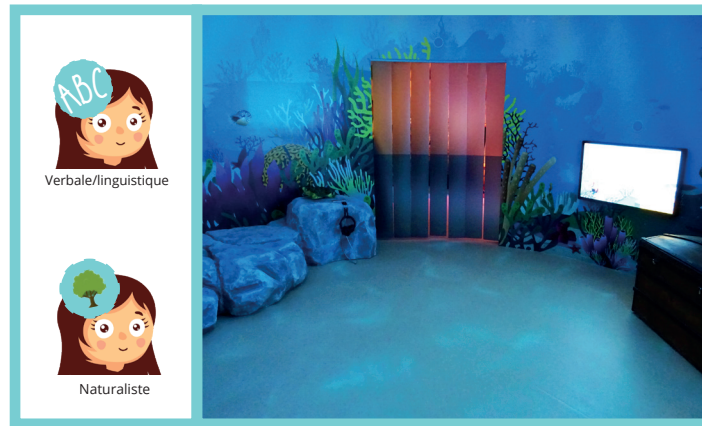


## IL VOUS RESTE DU TEMPS ?

- Proposer à vos élèves de découvrir l'anatomie du poisson.
- Observer les éléments de collections dans les vitrines de la poissonnerie.
- Découvrir les différentes étapes du jeu « De la mer à l'assiette ».



# ENTRE VITE PETIT POISSON



- ★ Installer vos élèves au sol.
- ★ Les élèves piochent à tour de rôle une carte et doivent retrouver l'illustration dans le décor ou sur les écrans : les élèves découvrent les différentes espèces présentes dans nos mers.
- ★ L'adulte lit les explications au dos des cartes.



## IL VOUS RESTE DU TEMPS ?

- Si vous avez un appareil photo, prendre une photo de groupe.





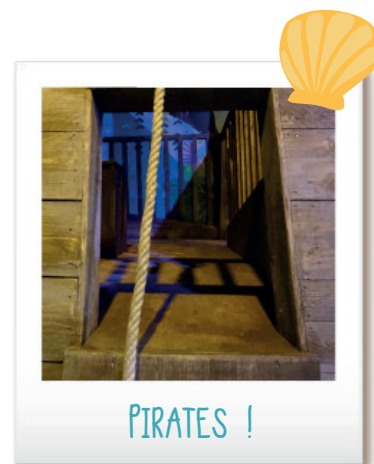
# À L'ABORDAGE MOUSSAILLONS



★ Installer vos élèves au sol. Leur expliquer qu'ils vont pouvoir jouer aux pirates et monter dans le bateau.

★ Rappeler les consignes à respecter :

- 1 - Je reste sous la surveillance de l'accompagnateur,
- 2 - Je respecte les jeux mis à ta disposition,
- 3 - Je range le matériel avant de partir,
- 4 - je ne bouscule pas les autres pirates !



## IL VOUS RESTE DU TEMPS ?

- Montrer comment est organisé un bateau de pirates grâce à l'outil sur le mur.
- Tester l'application sur le tir au canon.