

Marelle marine

cycle 3 – 6^{ème}

Déroulement de l'activité :

Forme d'intervention : jeu associant activité physique et mobilisation des connaissances sur l'océan.

Durée de l'intervention : 45 minutes

Thèmes abordés : Mers et océans – vie marine – Estran – métiers de la mer – navigation – menaces- bons gestes.



Crédit E.C.O.L.E de la mer

Résumé de l'activité :

Le jeu traditionnel de la marelle est transformé en jeu de coopération dont le but est de faire baisser la pollution en mer grâce à ses connaissances sur le milieu marin. Le choix d'un jeu de coopération contribue à sensibiliser les joueurs sur l'importance de la mobilisation de chacun dans la préservation de l'environnement.

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir l'océan et le rôle de chacun dans sa préservation
- Découvrir des métiers de la mer
- Comprendre la pollution marine et ses conséquences

*Vous pouvez **sur rendez-vous** rencontrer une personne du service pédagogique pour préparer votre venue.*