



Coquillages et crustacés



ASSOCIATION CAP TERMER

Cabane du résinier BP 40 Claouey

33950 Lège-Cap Ferret

captermer@captermer.com

06 28 41 03 98

www.captermer.com

- **Lieux** : plage d'Arès et de la presqu'île de Lège-Cap Ferret
- **Nombre de personnes** : 1 à 20 personnes
- **Type d'action proposée** : balade à marée basse
- **Durée** : 2 heures
- **Public concerné** : tout public
- **Modalités** : sur réservation, 4 € pour les enfants et 5 € pour les adultes



OBJECTIF DE L'ACTION

Cette activité permet aux enfants de découvrir la plage avec un regard naturaliste et d'appréhender des notions biologiques :

- découverte de la faune de la vasière ou de la plage,
- classification des êtres vivants,
- appréhension des chaînes alimentaires,
- découverte des lasses de mer et leurs intérêts,
- appréhension du phénomène des marées,
- sensibilisation au respect de la nature (déchets, manipulation de petits animaux, respect des tailles de capture).

T H É M A T I Q U E S A B O R D É E S

Lasses de mer, marées, faune de la vasière, algues et plantes, pêche à pied, éléments des lasses de mer, oiseaux, érosion des plages.

I N F O S P R A T I Q U E S

Réglettes pêche à pied de l'Agence des Aires Marines Protégées, seaux, éventuellement bottes, tenue adaptée en fonction de la météo (kway, casquette, crème solaire) et bouteille d'eau.

P A R T E N A I R E S

Mairie de Lège-Cap Ferret, Office de Tourisme de Lège-Cap Ferret pour les groupes scolaires et Parc Naturel Marin du Bassin d'Arcachon.



DESCRIPTION DE L'ACTION

- 1/ Lecture du paysage :** nommer ce que l'on voit selon les différents plans.
- 2/ Découverte des laisses de mer :** questionner les enfants sur la nature des laisses de mers. Les amener à classer les différents éléments. Puis, les informer sur les rôles de ce cordon de débris.
- 3/ Pêche à pied :** observer son environnement proche, ramasser des coquillages, des crustacés, des algues. Cette activité est rythmée par plusieurs arrêts nécessaires aux enfants pour poser leurs questions, mesurer les animaux, montrer leurs trésors et permettre au guide d'apporter les connaissances naturalistes.
- 4/ Jeu du béret :** activité sportive qui permet de réutiliser le vocabulaire et les notions vus au préalable. Guidés par les indications du guide, les enfants doivent retrouver des éléments à deviner et rapporter des points à leur équipe.
- 5/ Land art :** Utiliser des éléments de laisses de mer pour créer une œuvre éphémère.

POURQUOI CETTE ACTION FONCTIONNE ?

D'une manière générale, cette action fonctionne très bien puisque les enfants mais aussi les adultes, perçoivent le milieu plage différemment à la fin de l'animation. Ils se rendent compte que c'est un milieu vivant avant d'être un milieu de détente et de baignade. Les différentes étapes de cette action la rendent ludique et dynamique. En effet, les enfants sont acteurs et leur rôle à jouer est d'autant plus important lors de la pêche à pied puisque ce sont eux qui trouvent la faune à observer.

La lecture du paysage permet aux enfants de nommer de grands éléments naturels et humains, d'utiliser un vocabulaire adapté et de remarquer la pratique de différentes activités sur le littoral.

En ce qui concerne la partie pêche à pied, le guide donne au préalable les consignes à respecter à savoir : rester en groupe, marcher dans les esteyes sableux, ne pas crier et ne pas courir afin d'approcher le plus d'espèces possibles. Le guide explique également comment utiliser les réglettes de pêche à pied et comment manipuler les espèces. Les espèces qui respectent la taille sont mises dans un sceau et celles qui sont trop petites sont remises aux endroits trouvés. Le guide amène les enfants à comprendre l'intérêt de respecter ces tailles. A la fin de la pêche à pied, un récapitulatif est effectué et les espèces gardées dans le sceau sont remises dans le milieu par les enfants.

Le jeu du béret est très apprécié par les adultes et enseignants car il permet aux enfants de restituer les connaissances apprises et expliquées au préalable. Les enfants l'apprécient aussi car il faut courir et gagner des points par équipe. En effet, les enfants sont répartis en deux groupes. Par groupe, chaque enfant a un chiffre de 1 à 10. Des éléments observés au préalable sont disposés devant eux un peu plus loin. Le guide appelle un numéro et leur pose une question. Les enfants dont le N° est appelé doivent aller ramasser le plus vite possible l'objet en question. Si l'objet est le bon, l'équipe remporte 1 point. Si l'objet n'est pas le bon, l'équipe ne remporte pas de point. Le guide réitère les explications. On poursuit jusqu'à ce que tous les enfants soient passés une fois. Le Land art permet de réutiliser le vocabulaire utilisé au cours de l'animation et de laisser un temps libre de création aux enfants. Une forme d'hippocampe en plastique peut être utilisée. Il sert de support pour parler des hippocampes du bassin et de leur milieu de vie, les herbiers à zostères.

