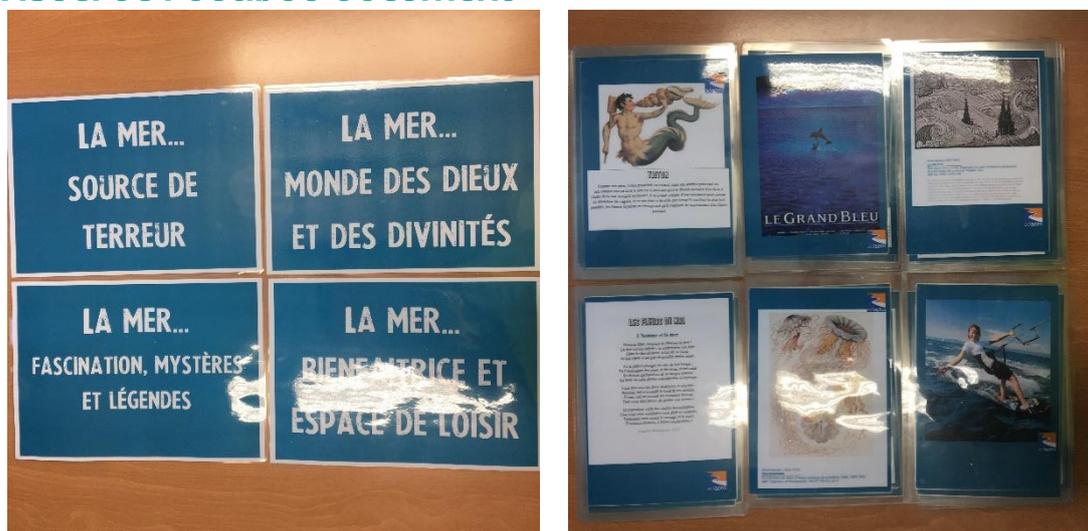


Relation entre l'Homme et la Mer

→ Type d'outil

Jeu de rassemblement d'images

→ Visuel de l'outil/du document



Les 4 thèmes et les 38 fiches à associer pour établir les relations entre l'Homme et la Mer - ©CPIE Vallée de l'Orne

→ Objectifs pédagogiques

- Faire prendre conscience que la vision de la mer a évolué dans le temps pour l'Homme ;
- Casser le cliché que la mer est uniquement un lieu de loisirs et d'activités balnéaires auprès des enfants ;
- Faire découvrir pourquoi l'Homme se sent concerné par l'évolution du trait de côte.

→ Description

Le jeu « Relation entre l'Homme et la Mer » est composé de 4 thèmes et de 38 fiches. Les 4 thèmes sont les suivants :

- La mer, source de terreur ;
- La mer, monde des dieux et des légendes ;
- La mer, comme objet de fascination et source de remèdes médicaux ;
- La mer, source de loisirs.

Les 38 fiches plastifiées illustrent les thèmes ainsi que des époques à travers des documents variés ; à savoir : des textes extraits d'ouvrages classiques, des poèmes, des visuels d'affiches de films, des photos, des articles de presse, des données illustrées par des graphiques, des cartes postales et gravures anciennes, ...

Le déroulé du jeu :

- Les élèves reçoivent une fiche document.
- Après l'avoir examinée, ils doivent aller la placer sur une des 4 pancartes thématiques qui représentent les différentes visions de la Mer que l'Homme peut avoir.
- Une fois que toutes les fiches ont été replacées, les élèves se répartissent sur les thèmes.
- Puis, ils essaient de relier chaque pancarte à une époque historique.

Durée : 15 min

→ Public ciblé

SCOLAIRE → élèves (classes 5^{ème} et 4^{ème} | cycle 3 et 4)

→ Prérequis par le public

Aucun

→ Utilisations dans le cadre d'adapto

Ce jeu a été utilisé lors de la 1^{ère} séance (sortie de terrain) avec l'ensemble des classes en extérieur.

→ Retour d'expérience

Points positifs	Points négatifs
<ul style="list-style-type: none"> - Très simple d'accès et d'utilisation. - Les supports des fiches sont variés. Du coup, chacun peut y trouver ses propres références en fonction de ses connaissances. 	
Retour animatrice CPIE	Retour enseignants
<ul style="list-style-type: none"> - Ce jeu permet de faire découvrir les différentes visions humaines du littoral à travers les époques. - Cela permet de relier le projet adapto à différentes matières comme l'histoire, la géographie, les arts et/ou la littérature. Des liens évidents se révèlent avec les matières enseignées dans les établissements scolaires, au-delà des sciences naturelles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ce jeu est très apprécié par les élèves et les professeurs. Parce qu'il illustre les autres visions de la Mer, et surtout fait réaliser que la plage balnéaire n'est qu'une activité et utilisation très récente du bord de mer. - Les enseignants apprécient l'ouverture vers les arts.
Efficacité pédagogique	Préconisations & Recommandations d'utilisation
<p>Le jeu répond aux objectifs pédagogiques et fonctionne auprès de tous les publics. Ceci s'explique certainement par la diversité des supports qui font écho en chacun.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lors de l'utilisation de ce jeu, il est important au préalable de bien connaître les différentes fiches et leurs liens avec les 4 visions de l'Homme. - Attention certaines époques se chevauchent, il faut être vigilant à sélectionner différents types de données bien datées pour permettre une utilisation plus aisée par les participants.

→ Évolutions à venir

Il serait intéressant de trouver une variante plus dynamique ou de l'adapter en version numérique, pour une utilisation en classe.