



DÉCHETS - fiche ATELIER

A

Sauvons la mer !



Cycle 1

Objectif

- Prendre conscience de l'impact des déchets dans la mer sur la faune marine
- Initier des premiers gestes de sauvegarde
- Apprendre à trier des déchets

Matériel

- Déchets et emballages variés : sac plastique, journal, lunettes, seau, bouteille, couche, crème solaire, casquette...) qui peuvent se trouver sur une plage.
- Photos d'animaux marins (étoile de mer, tortue, crabe, poisson, mollusque en 3, 4 ou 5 exemplaires chacun selon le niveau de jeu choisi
- 9, 16 ou 25 coupelles bleues pour cacher les animaux
- 5 caisses représentant les conteneurs de tri : jaune (déchets recyclables), vert (les déchets résiduels), pour le verre, composteur (déchets compostables)
- 5 lattes bleues (mer)
- 1 contre-haut (la dune)

Durée

30 minutes

Nbre d'enfants

2 équipes de 6



Aménagement proposé Voir annexe*

- Les lattes (mer), espacées de 50 cm
- Par ligne :
- **Sous** chaque coupelle, un animal différent
 - **Sur** chaque coupelle, un déchet différent

Selon le niveau, l'espace « memory » peut contenir :

PS : 3 lignes de 3 animaux/9 coupelles/9 déchets

MS : 4 lignes de 4 animaux/16 coupelles/16 déchets

GS : 5 lignes de 5 animaux/25 coupelles/25 déchets



Message visé

Je fais attention à mes déchets, je ne les laisse pas dans la nature... Ils finissent souvent dans la mer et les animaux, en les mangeant, peuvent en souffrir.

Descriptif de l'atelier

Posture et rôle de l'animateur

- Anime le jeu : règles et consignes, laisse toute leur place aux enfants acteurs
- Est garant de la sécurité

Buts

- Récupérer tous les déchets avant que la mer descende et les dépose sur la plage
- Sauver un maximum d'animaux marins



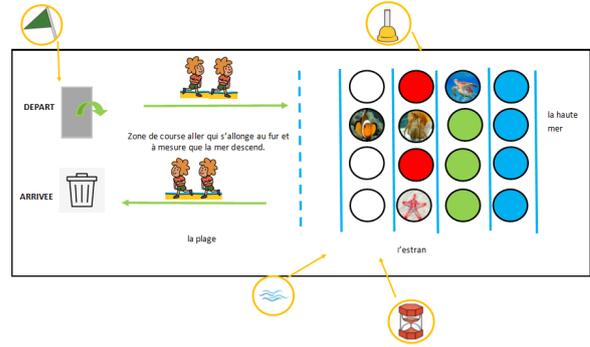
Critères de réussite

- Nombre de déchets dans la/les poubelle(s)
- Nombre d'animaux sauvés avant la marée basse

Déroulement

Temps 1 : Le jeu (descriptif complet en annexe)

- Constitution de 2 équipes de 6 enfants : les coureurs / les organisateurs
- Avant de jouer, observation des cartes « animaux » par l'ensemble des participants.
- Répartition des coureurs en 3 binômes. Distribution des rôles des rôles entre enfants organisateurs.
- Chaque binôme devra enchaîner 2 actions athlétiques (sauter d'un contrehaut, courir) pour ramasser un déchet (nettoyage de la plage) et sauver un animal. Les deux enfants courent ensemble et décident ensemble de la coupelle visée.
- Le jeu se déroule en plusieurs manches de façon à ce que chaque enfant soit plusieurs fois coureur et organisateur.



Temps 2 : Bilan et prolongements

- Echanges sur le jeu (les actions motrices / le memory).
- Tri éventuel des déchets
- Recherche collective de gestes pour « Sauver la mer » : prendre soin des plages et du littoral, ne pas laisser de déchets dans la nature, pêcher ce qui est autorisé, ...
- Lecture d'un album : **Alma et les trésors de l'Océan**—Lara HAWTHRNE— Editions Larousse Jeunesse. Cette album très riche complète parfaitement le jeu sportif en offrant par ses images et l'histoire une meilleure compréhension de l'enjeu écologique.



Repères pour l'adulte

- Tous les déchets ne seront pas ramassés... ce qui correspond à la réalité. Et tous les animaux ne seront pas sauvés... ce qui correspond aussi à la réalité. Il ne s'agit pas de faire croire aux enfants qu'il suffit de ramasser les déchets pour sauver la mer... mais plutôt de les amener à réfléchir à : « Comment éviter que les déchets ne se retrouvent dans la mer ? ».
- Estran : Bande de terre recouverte à marée haute et découverte à marée basse.
- C'est pas sorcier : [Les marées](#)
- 80% des déchets marins proviennent des activités à terre.

Variante

- En GS, les déchets peuvent être triés dans les différents conteneurs.

Annexes et ressources

- [Annexe 1](#) : Descriptif du jeu
- [Annexe 2](#) : Images animaux marins
- [Annexe 3](#) : Rôles sociaux
- [Annexe 4](#) : Exemples de déchets
- Jeu de plateau [PLAYA PLAYA](#)
- [Album](#) : Alma et les trésors de l'océan

Mes notes, mes suggestions... pour la prochaine mise en place de l'atelier