

**ANIMATION KOKIPROKO**  
**Fiche pédagogique – Tout public**

**Stand d’animation – 2 heures**  
**Nombre d’animateurs: 1 ou 2**

<b>Séquence</b>	<b>Durée</b>	<b>Objectifs</b>	<b>Que fais l’animateur ?</b>	<b>Que fais le public ?</b>
Phénomène des marées <b>+8 ans</b>	<i>5-10 min</i>	Comprendre le phénomène des marées	Répondre aux questions si besoin	Lire la BD, questionner l’animateur si besoin
Qui sera le meilleur pêcheur à pied de la Baie de Somme ? <b>+12 ans</b>	<i>20 min</i>	Connaître la législation autour de la pêche à pied	Expliquer les règles, apporter des informations en plus si besoin, être le maître du jeu	Joue au jeu en autonomie, demander de l’aide si besoin
La Crépidule et le Bulot <b>+8 ans</b>	<i>10 min</i>	Identifier les deux espèces	Répondre aux questions si besoin	Lire les pancartes infos Essayer d’empiler le + de crépidule possible
Boîte mystère <b>+12 ans</b>	<i>10-15 min</i>	Connaître les critères d’identification des coquillages	Apporter de l’aide, expliquer les termes scientifiques qui peuvent être plus techniques	Toucher à l’aveugle les coquillages, et associer ce que l’on touche à ce qui sont à l’extérieur de la boîte, en nommant les critères d’identification indiqués
Jeu des formes <b>3 à 6 ans</b>	<i>5 min</i>	Reconnaître la forme des coquillages et apprendre leur nom	Apporter de l’aide	Replacer le bon coquillage sur la forme qui correspond et le nommer
L’hôtel des coquillages <b>+12 ans</b>	<i>10-15 min</i>	Connaître le milieu de vie des différentes espèces	Donner des informations complémentaires, corriger	Placer le bon coquillage dans le bon écosystème
Dessin naturaliste <b>+3 ans</b>	<i>15 min</i>	S’essayer au dessin naturaliste	Donner des conseils	Dessiner les modèles mis à disposition, sur le type de papier de son choix

**ANIMATION KOKIPROKO**  
**Fiche pédagogique – Collège**

**Intervention sur une journée entière**  
**Nombre d'animateurs : 2**  
**Diviser la classe en 6 groupes**

**Première partie → En classe**

<b>Séquence</b>	<b>Durée</b>	<b>Objectifs</b>	<b>Que fais l'animateur ?</b>	<b>Que fais le public ?</b>
Phénomène des marées	30 min	Comprendre le phénomène des marées	Répondre aux questions, apporter plus d'informations, passer une petite vidéo sur le phénomène	Placer la BD dans le bon ordre puis la lire, poser des questions, essayer de réexpliquer avec ses propres mots sur une ardoise / un tableau
Qui sera le meilleur pêcheur à pied de la Baie de Somme ?	30 min	Connaître la législation autour de la pêche à pied	Expliquer les règles, apporter des informations en plus si besoin, être le maître du jeu	Jouer au jeu en autonomie, demander de l'aide si besoin
Espèce favorite !	30 min	Identifier une espèce et créer une pancarte informative	Donner à chaque groupe un sujet sur lequel faire une recherche sur l'espèce choisie (description, biotope, alimentation, reproduction, prédateurs, funfacts)	Faire des recherches sur l'espèce et le sujet attribué, l'ensemble des groupes partagent ensuite leurs infos pour faire eux-mêmes leur propre pancarte info
Boîte mystère	30 min	Connaître les critères d'identification des coquillages	Apporter de l'aide, expliquer les termes scientifiques qui peuvent être plus techniques	Toucher à l'aveugle les coquillages, et associer ce que l'on touche à ce qui sont à l'extérieur de la boîte, en nommant les critères d'identification indiqués
L'hôtel des coquillages	30 min	Connaître le milieu de vie des différentes espèces	Donner des informations complémentaires, corriger	Placer le bon coquillage dans le bon écosystème
Dessin naturaliste	30 min	S'essayer au dessin naturaliste	Donner des conseils	Dessiner les modèles mis à disposition, sur le type de papier de son choix

**Deuxième partie → Sur le terrain**

Par groupe, aller relever les différentes espèces de coquillages à l'aide des fiches terrain et d'identification

**ANIMATION KOKIPROKO**  
**Fiche pédagogique – Primaire (CP-CE1)**

**En classe – 2 heures**  
**Nombre d’animateurs: 1 ou 2**  
**Diviser la classe en 3 groupes**

<b>Séquence</b>	<b>Durée</b>	<b>Objectifs</b>	<b>Que fais l’animateur ?</b>	<b>Que fais le public ?</b>
Présentation	<i>5 min</i>		Se présenter, donner les consignes	Écouter
Phénomène des marées	<i>15 min</i>	Comprendre le phénomène des marées	Apporter des explications, avec différents supports et moyens	Lire la BD à tour de rôle, regarder la vidéo
Boîte mystère	<i>30 min</i>	Connaître les critères d’identification des coquillages	Apporter de l’aide, expliquer les termes scientifiques qui peuvent être plus difficiles	Toucher à l’aveugle les coquillages, et associer ce que l’on touche à ce qui sont à l’extérieur de la boîte, en nommant les critères d’identification indiqués
Jeu des formes	<i>30 min</i>	Reconnaître la forme des coquillages et apprendre leur nom	Apporter de l’aide	Replacer le bon coquillage sur la forme qui correspond et le nommer
Dessin naturaliste	<i>30 min</i>	S’essayer au dessin naturaliste	Donner des conseils	Dessiner les modèles mis à disposition, sur le type de papier de son choix
Bilan	<i>10 min</i>	Retranscrire ce qu’on a appris	Questionner le public, savoir ce qu’ils ont retenu, préféré dans les activités	Répondre à l’animateur