

ANIMATION KOKIPROKO
Fiche pédagogique – Tout public

Stand d'animation – 2 heures
Nombre d'animateurs: 1 ou 2

Séquence	Durée	Objectifs	Que fais l'animateur ?	Que fais le public ?
Phénomène des marées +8 ans	5-10 min	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 ? +12 ans	20 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	Joue au jeu en autonomie, demander de l'aide si besoin
La Crépidule et le Bulot +8 ans	10 min	Identifier les deux espèces	Répondre aux questions si besoin	Lire les pancartes infos Essayer d'empiler le + de crépidule possible
Boîte mystère +12 ans	10-15 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
Jeu des formes 3 à 6 ans	5 min	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 +12 ans	10-15 min	Connaître le milieu de vie des différentes espèces	Donner des informations complémentaires, corriger	Placer le bon coquillage dans le bon écosystème
Dessin naturaliste +3 ans	15 min	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

Séquence	Durée	Objectifs	Que fais l'animateur ?	Que fais le public ?
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

Séquence	Durée	Objectifs	Que fais l'animateur ?	Que fais le public ?
Présentation	5 min		Se présenter, donner les consignes	Écouter
Phénomène des marées	15 min	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	30 min	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	30 min	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	30 min	S'essayer au dessin naturaliste	Donner des conseils	Dessiner les modèles mis à disposition, sur le type de papier de son choix
Bilan	10 min	Retranscrire ce qu'on a appris	Questionner le public, savoir ce qu'ils ont retenu, préféré dans les activités	Répondre à l'animateur