

EN MER, IL SE PASSE TOUJOURS QUELQUE CHOSE

KIT PÉDAGOGIQUE DIY – 1^{ER} DEGRÉ D'ENSEIGNEMENT PRIMAIRE

MODE D'EMPLOI

Grâce à ce kit pédagogique, les enseignants peuvent guider leur groupe de manière autonome dans le musée et ce, à l'aide d'une **histoire interactive**. Grâce à des missions ouvertes et fermées, les élèves explorent certains des points forts du musée et approfondissent l'histoire de la pêche. En quoi consiste le travail d'un pêcheur ? Qu'est-ce qu'il attrape ? Son travail est-il dangereux ? Que doit-il savoir et être capable de faire ?

Dans les premières salles, les enfants répartis en groupes cherchent quelques objets. Il y en a cinq par (partie de) salle. Ces objets reviennent dans une histoire à lire à haute voix. Chaque partie de l'histoire comporte des questions et des missions pour les enfants.

Pour garantir la participation active de tous les enfants, il est préférable de leur faire parcourir le musée par groupes de trois ou quatre élèves maximum. Il y a au moins cinq tâches par salle, de sorte que tous les groupes continuent à travailler. Vous trouverez le jeu de piste en annexe. Il en existe cinq versions. Tous les groupes reçoivent les mêmes tâches, mais elles sont disposées différemment afin que les groupes se gênent le moins possible les uns les autres. Les enfants peuvent donc se déplacer librement dans chaque salle. Vous passez toujours d'une salle à l'autre avec la classe entière.

Ce mode d'emploi contient aussi des conseils et de l'inspiration pour préparer la visite du musée et pour la prolonger et/ou la conclure.

Le kit pédagogique se compose donc de trois parties :

- + des conseils pour préparer la visite ;
- + la visite du musée, avec des tâches adaptées aux élèves du 1^{er} degré de l'enseignement primaire ;
- + des conseils pour compléter la visite en classe.

LA PRÉPARATION

+ Annoncez la visite.

+ Organisez une discussion en cercle avec les enfants et commencez par les questions suivantes : Qui mange parfois du poisson ? Quel poisson ? Et d'où vient-il ? Comment le poisson se retrouve-t-il dans leur assiette ? Grâce à qui ?

Peu importe que les réponses soient correctes ou non, mais indiquez-leur qu'ils découvriront ces réponses au musée NAVIGO.

+ Vous pouvez montrer aux enfants quelques vidéos sur les habitants du musée en guise d'avant-goût. Vous pouvez les trouver via ce lien : <https://www.navigomuseum.be/nl/een-kijkje-achter-de-schermen-van-de-navigo-aquaria>

+ Discutez avec les enfants de ce qu'est un musée. Peuvent-ils lever eux-mêmes un coin du voile ? Ont-ils déjà visité un musée ? Laissez-les raconter le plus possible eux-mêmes et complétez.

Qu'est-ce qu'un musée ?

Un musée est un lieu plein d'histoires. Un peu comme une bibliothèque. Mais dans un musée, les histoires ne sont pas racontées par des livres. Un musée rassemble plein de choses, qui racontent de tout.

Pas en vrai, bien entendu. Ces choses n'ont pas de bouche et ne peuvent pas parler. Vous apprenez leurs histoires en les regardant, en les touchant, en les écoutant, en les humant...

Le musée que vous allez visiter est consacré aux poissons et aux pêcheurs qui pêchent ces poissons. Et il évoque aussi les cachalots. Ce sont de très grands animaux qui vivent dans la mer. Pourtant, vous ne devrez pas vous-même aller à l'eau. Car au musée, tout, ou presque, est au sec. Même un cachalot et un grand bateau de pêche. Seuls nos autres animaux aquatiques nagent joyeusement dans leur aquarium.

+ Discutez des choses à faire et à ne pas faire lors de la visite d'un musée. La classe ne sera probablement pas seule dans les salles. Les élèves devront donc tenir compte des autres visiteurs. Évoquez les visites de musées précédentes. À quels accords les enfants devaient-ils se tenir à l'époque ? Expliquez les attentes du Musée de la pêche NAVIGO.

Qu'est-ce qui est autorisé et qu'est-ce qui ne l'est pas au musée ?

+ Tu peux te promener pour chercher des choses.

Marche tranquillement, les jambes légèrement écartées, comme les pêcheurs. De cette façon, tu te campes solidement sur tes jambes et tu as le pied marin.

+ Sois bien attentif. Tout ce que tu vois peut être important.

+ Un pêcheur travaille toujours en équipe. Reste donc avec ton groupe et dans la même salle que ton enseignant.e.

+ Tu as le droit de parler doucement.

+ Tu as le droit de toucher certains objets. L'enseignant.e les indiquera (les moulages de poissons sur le mur près des aquariums).

+ Répartissez les élèves en groupes de trois ou quatre maximum. Faites-le à l'avance. Ils pourront ainsi commencer dès leur arrivée au musée. Lors de la composition des groupes, tenez compte des points forts des enfants afin que tous les groupes soient équilibrés. Insistez sur le fait que les élèves doivent travailler ensemble au sein de chaque groupe.

+ Imprimez une feuille de recherche pour chaque groupe avec les illustrations des objets. Pour encourager l'interaction entre les élèves, les groupes ont été réduits. Cela signifie que dans les classes plus nombreuses, certains groupes devront chercher les mêmes objets. Encouragez-les à se laisser de l'espace. Pas besoin de matériel d'écriture.

+ Imprimez pour vous-même l'histoire avec les objets, un plan et les questions et missions avec les réponses. Si nécessaire, imprimez également le plan du musée.

LE MUSÉE

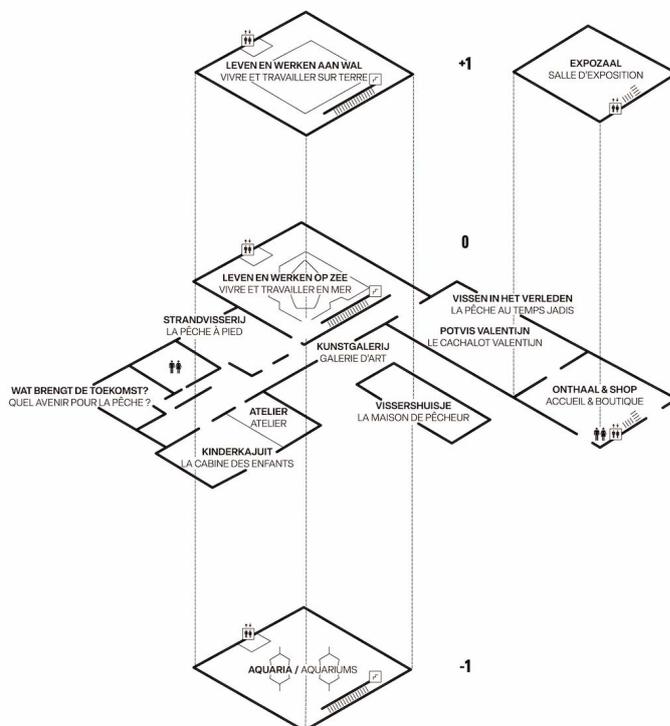
Le musée s'étend sur trois étages. L'entrée et la sortie du musée se font par l'**accueil**.

La première salle est consacrée au **cachalot Valentijn** et à l'**histoire de la pêche**.

Dans la salle suivante, **Vivre et travailler en mer** (autour du bateau), vous découvrez autour d'un navire de pêche ce dont les pêcheurs ont besoin pour naviguer et pêcher.

La salle au-dessus du bateau, **Vivre et travailler sur terre**, concerne les personnes restées à terre : comment elles vivent, vendent le poisson et ce que les fils de pêcheurs apprennent à l'école de pêche.

Dans les **Aquariums** (sous le bateau), vous découvrez des poissons et d'autres animaux de la mer du Nord.



La **Pêche à pied** montre comment les marées modifient constamment la plage et comment les pêcheurs y travaillent.

Dans **Quel avenir pour la pêche ?**, vous découvrirez les “trésors” d’un écumeur de plage. Les interviews sur les défis de la pêche sont adaptées aux 12 ans et plus.

La **Galerie d’art** rassemble des œuvres d’artistes sur la mer et les pêcheurs.

Dans la **Cabine des enfants**, les enfants découvrent eux-mêmes le travail d’un pêcheur : ils sont à la barre d’un navire, lancent le filet, vendent le poisson pêché au magasin...

La **Maison de pêcheur avec son potager et jardin aromatique** est accessible via l’accueil. Vous y découvrirez comment vivaient les familles de pêcheurs il y a une centaine d’années.

LA VISITE

- + Le musée dispose d'un espace pour ranger en toute sécurité les manteaux et les sacs à dos des enfants.
- + La visite commence dans la première salle, avec le **Cachalot Valentijn** et **La pêche au temps jadis**. En entrant, indiquez brièvement le sujet de la salle. Faites-le pour chaque salle. Vous pouvez toujours retrouver ces informations dans l'histoire.
- + Répétez les choses à faire et à ne pas faire lors de la visite du musée.
- + Laissez les enfants trouver leurs groupes, distribuez les feuilles et expliquez de nouveau ce que vous attendez d'eux. Demandez-leur également de regarder attentivement leur objet une fois qu'ils l'ont trouvé. Le reconnaissent-ils et savent-ils comment il est utilisé ? Si ce n'est pas le cas, ils le découvriront dans l'histoire.
- + Mettez les enfants au travail et demandez-leur de revenir vers vous lorsque leur recherche est terminée. Avec l'histoire, vous trouverez toujours une carte, indiquant l'endroit où il est préférable de vous placer. Rassemblez les enfants à cet endroit et faites-les s'asseoir.
- + Lisez la partie de l'histoire correspondant à cette salle. La fin est marquée par l'icône d'un œil. Il existe une version longue et une version courte (texte en gras uniquement), ce qui vous permet d'adapter l'histoire à la capacité d'attention de votre groupe et/ou au temps qu'il vous reste. Ignorez les questions (à côté de l'histoire) pour l'instant. Elles n'interviendront qu'à une étape suivante.
- + Demandez aux groupes de lever la main lorsqu'ils reconnaissent leur objet dans l'histoire, mais ne l'interrompez pas.
- + Donnez aux groupes le temps de se concerter après chaque partie de l'histoire. L'histoire leur a-t-elle déjà permis d'en savoir plus sur leur objet ?
Faites ensuite le tour de la salle avec l'ensemble du groupe. Laissez chaque groupe présenter successivement son objet aux autres. Faites-le toujours au niveau de l'objet lui-même, de façon à ce que tout le monde puisse le voir. Posez éventuellement les questions liées à l'objet. Posez également des questions d'ordre général.
- + Poursuivez la recherche et l'histoire dans **Vivre et travailler en mer** (RdC, autour du bateau).
- + Dans la salle **Vivre et travailler sur terre** (+1, au-dessus du bateau), aucun objet ni aucune histoire ne sont prévus. Visitez cependant cet étage pour voir le bateau d'en haut. Poursuivez ensuite l'histoire dans la salle des **Aquariums** (-1, sous le bateau) et dans la salle **La pêche à pied**. Dans la salle **Quel avenir pour la pêche ?** et dans la **Galerie d'art**, donnez aux groupes une mission générale, que vous trouverez à la fin de l'histoire.
- + Dans la **Cabine des enfants**, les enfants font eux-mêmes l'expérience du travail de pêcheur : ils sont à la barre d'un bateau de pêche, remontent un filet et vendent le poisson dans la poissonnerie...

+ Les informations sont clairement présentées dans l'histoire, notamment à l'aide des pictogrammes suivants :



Banc, faites la lecture ici.



Fin de l'histoire, discutez à présent des objets et des questions.



Rendez-vous dans une salle suivante.



Gravissez l'escalier.



Descendez l'escalier.

+ À l'extérieur, visitez la **Maison de Pêcheur**. Cette maison est trop petite pour toute la classe. Par conséquent, divisez le groupe en deux. Un groupe explore l'intérieur pendant que l'autre regarde le potager, le jardin aromatique et les nichoirs. Changez de groupe après quelques minutes.

Estimation du temps de visite

- 5' Introduction + répétition des choses à faire et à ne pas faire
- 15' Le cachalot Valentijn et La pêche au temps jadis
- 20' Vivre et travailler en mer
- 5' Vivre et travailler sur terre
- 15' Aquariums
- 10' La pêche à pied
- 5' Quel avenir pour la pêche ?
- 10' La cabine des enfants
- 5' Galerie d'art
- 5' La maison de pêcheur

SUIVI EN CLASSE

Ci-dessous quelques suggestions pour finaliser, approfondir ou compléter en classe la visite du Musée de la pêche NAVIGO.

+ Debriefing

En classe, parcourez la visite.

- + Demandez aux enfants de raconter l'histoire et ce qu'ils ont fait et vu au cours de la visite, dans le bon ordre.
- + Posez aussi des questions sur l'histoire et sur la pêche.
 - + Pourquoi Jean doit-il accompagner son papa à la pêche ?
 - + Comment les pêcheurs attrapent-ils les poissons ? Que font-ils de ces poissons sur le bateau ?
 - + Pourquoi papa préfère-t-il pêcher à la plage ?
 - + À quoi servent les chevaux ?
 - + Les poissons du magasin ressemblent-ils aux poissons des aquariums ? Comment cela se fait-il ?
 - + Comment le cachalot s'est-il retrouvé au musée ?

+ Compte rendu dessiné

Demandez aux enfants de dessiner ce qu'ils ont le plus retenu de la visite.

+ Un monde de plastique

L'installation de l'écumeur de plage Aäron au musée était déjà l'occasion d'évoquer les déchets en plastique dans la mer. Si vous vous êtes promené sur la plage avec les enfants, vous avez probablement trouvé des déchets : sur la plage et dans la mer. C'est une mauvaise nouvelle, car les poissons et autres animaux marins les mangent.

Un film d'animation et des infographies exposent clairement le problème et proposent déjà des solutions :

<https://www.1jour1actu.com/science-et-environnement/a-11-ans-zola-lutte-contre-les-dechets-en-plastique>

Cette vidéo complète la précédente (1'42") :

<https://www.1jour1actu.com/science-et-environnement/pourquoi-y-a-t-il-autant-de-plastique-dans-les-oceans>

Le kit EDD "Un monde de plastique" approfondit le problème et les solutions. Le kit se compose d'un poster au format A0, d'un jeu de 32 cartes photos et d'un dossier de suggestions pédagogiques pour tous les niveaux de la scolarité obligatoire et du secondaire II. Ces suggestions sur différents thèmes (PDF à télécharger gratuitement) se réfèrent à l'affiche et aux cartes : <https://www.education21.ch/fr/kit-edd>

+ Bricolage

Laissez les enfants utiliser des trouvailles ou des déchets en plastique pour créer une œuvre d'art sur la mer. Laissez-les partir des couleurs et des formes des objets en plastique : que voient-ils en eux ?

+ Recette

Préparez avec les enfants un fish burger avec du hareng mariné ou du poisson fumé (maquereau, hareng...).

Il vous faut :

- + Des pistolets, des sandwichs ou un grand pain plat, à partager en un nombre suffisant de morceaux.
- + Des harengs marinés ou des filets de maquereau ou de hareng fumé. Évitez des poissons entiers, qui contiennent souvent des arêtes. Adaptez la quantité au nombre d'enfants dans la classe. 50 grammes par enfant suffisent amplement.
- + Des betteraves rouges cuites (un paquet de 500 grammes), coupées en un nombre suffisant de tranches.
- + Un pot de compote de pommes (sans sucre de préférence).
- + Une sauce fait de mayonnaise, de yaourt, de poivre, de sel et éventuellement de fines herbes.
- + Des couteaux, un par enfant. Utilisez de couteaux ordinaires (non tranchants).
- + Des cuillères à soupe, un par enfant.

Voici comment procéder :

- + Coupez le petit pain en deux.
- + Étalez une grande cuillerée de compote sur (l'intérieur de) la moitié inférieure.
- + Recouvrez d'une tranche de poisson et d'une tranche de betterave rouge.
- + Tartinez une cuillerée de sauce au yaourt par-dessus.
- + Recouvrez avec l'autre moitié du petit pain.

Bon appétit !