



# À L'ÉPREUVE À POULPELARD

KIT PÉDAGOGIQUE DIY – 3<sup>E</sup> 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'un **jeu de piste éducatif**. 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 ?

Le jeu de piste ramène les élèves 100 ans en arrière, ce qui correspond à l'atmosphère créée par les objets (d'époque, pour la plupart). Pourtant, l'histoire de la pêche que les enfants apprennent ainsi est plutôt intemporelle.

Le jeu de piste est réparti dans toutes les salles. Dans quatre d'entre elles, les enfants travaillent intensivement sur quelques tâches, tandis que dans les autres, ils explorent le contenu à l'aide d'une mission générale. Dans la Cabine des enfants, les enfants peuvent effectuer eux-mêmes le travail des pêcheurs. Ils tiennent la barre d'un bateau de pêche, lancent un filet et vendent le poisson pêché dans la poissonnerie, communiquent avec des drapeaux de signalisation... Enfin, après la visite du musée, ils découvrent dehors, dans la Maison de pêcheur, comment les pêcheurs et leurs familles vivaient il y a une centaine d'années.

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 3<sup>e</sup> 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 ? En quoi consiste le travail d'un pêcheur ? Aimeraient-ils être pêcheurs eux-mêmes ?  
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 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.

+ Le cadre du jeu de piste est librement inspiré de Poudlard, l'école dans les livres de Harry Potter. Les enfants sont répartis en cinq sections ou "bateaux" : les Crabes tourteaux, les Cabillauds, les Crevettes grises, les Roussettes et les Plies. Vous avez une casquette (ou un autre couvre-chef) qui pourrait passer pour une casquette de pêcheur ou un suroît ? Utilisez-la pour répartir les groupes. Demandez aux enfants de mettre la casquette l'un après l'autre et nommez leur groupe ou leur bateau.

+ Imprimez une copie des fiches de travail (recto verso) pour chaque élève ou groupe et agrafez-les. Les enfants travaillent ensemble mais (s'ils ont chacun un exemplaire) remplissent leurs propres fiches. Si chaque groupe n'a qu'un seul exemplaire, un enfant différent dans chaque salle note les réponses.

Parcourez toutes les questions avec les élèves. Attention : tous les groupes reçoivent les mêmes tâches, mais elles sont disposées différemment. La version de base est celle des Crabe tourteaux.

+ Le musée fournit une planchette à pince à chaque enfant. Veillez à ce que chaque élève apporte son propre crayon.

+ Imprimez pour vous le plan du musée et l'exemplaire avec les réponses types (des Crabes tourteaux). Lisez également les instructions.

## LE MUSÉE

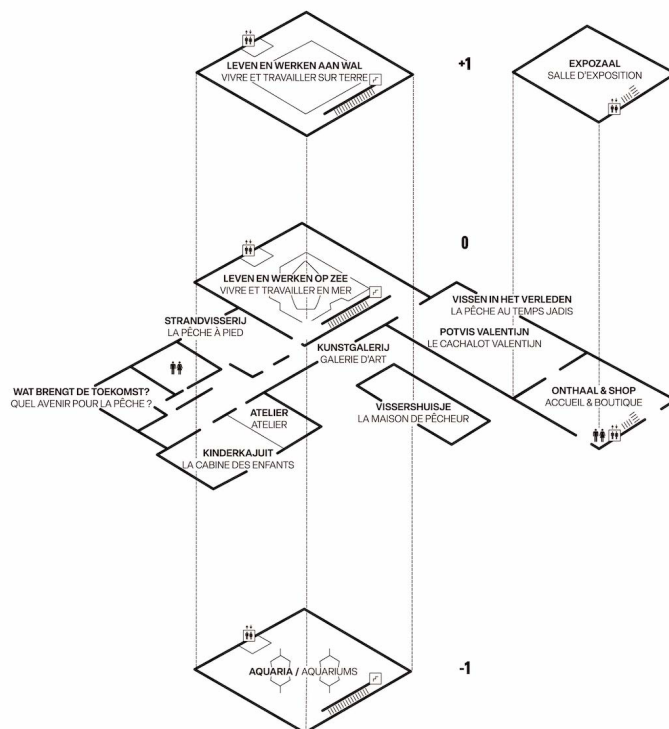
Le musée s'étend sur trois étages. L'entrée et la sortie du musée se font par l'**accueil**.

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.

Vous y recevrez aussi un nombre suffisant de planchettes à pince pour votre classe.

+ La visite commence dans la première salle, avec le **Cachalot Valentijn** et **La pêche au temps jadis**. Là, répétez les choses à faire et à ne pas faire lors de la visite du musée.

+ Laissez les enfants lire dans leur groupe l'introduction au jeu de piste. Avec leur groupe, ils participent à l'épreuve d'entrée à Poulpelard, une nouvelle école de pêche.

+ Expliquez aux élèves l'interaction entre le texte et les objets. Un grand texte, le texte principal, mène toujours à une nouvelle zone de la salle et fournit des informations de base sur cette zone. Par exemple, le texte situé à l'extrême gauche du long mur des Poissons du passé introduit la ligne du temps sur la table. Et le texte « Cap sur l'Islande... » sur la cabine en bois donne des informations générales sur les pêcheurs qui sont allés pêcher en Islande. Dans les autres pièces, ce texte figure généralement en blanc sur fond rouge. Chaque objet est également accompagné d'un numéro. Les enfants y trouvent un petit texte qui en dit un peu plus sur l'objet en question.

+ Expliquez que sur leurs fiches, certaines salles sont accompagnées d'un petit plan qui indique, à l'aide d'un numéro, où ils peuvent trouver dans la salle les informations nécessaires à leur mission.

Vous n'êtes pas sûr·e que vos élèves sachent lire un plan ? Parcourez d'abord la salle avec toute la classe en passant par le côté droit et mentionnez brièvement ce que vous y voyez : vêtements, livres, cartes marines... Cela permettra ensuite aux enfants de savoir plus facilement où ils doivent se rendre. Après tout, la plupart des groupes ne commencent pas leur jeu de piste au début de la salle.

+ Mettez les élèves au travail. Insistez sur le fait qu'ils doivent rester dans la même salle que vous. Vous passez d'une salle à l'autre avec toute la classe. Lorsqu'un groupe a terminé, laissez-le regarder tranquillement autour de lui jusqu'à ce que les autres soient également présents. Mais demandez-leur de vous le signaler afin que vous puissiez garder une vue d'ensemble.

+ Poursuivez le jeu de piste dans **Vivre et travailler en mer** (autour du bateau), **Vivre et travailler sur terre** (au-dessus du bateau) et **Aquariums** (en dessous du bateau). À partir de la **Pêche à pied** (RdC), tous les groupes auront une mission générale.

+ Si vous voyez que deux classes ou plus sont déjà occupées dans une salle, passez d'abord dans une autre salle. Ensuite, aidez les groupes à trouver la bonne fiche dans leur jeu de piste.

+ Près des aquariums, les enfants peuvent toucher les modèles 3D des poissons sur le mur, mais veillez à ce qu'ils laissent les animaux dans les aquariums tranquilles.

+ En récompense, ils effectuent un "stage" dans la **Cabine des enfants** où ils découvrent par eux-mêmes le travail d'un pêcheur.

+ Rassemblez les planchettes à pince et remettez-les dans la boîte à l'entrée.

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

Parcourez le jeu de piste. Ou discutez de la visite à l'aide des questions ci-dessous. Si nécessaire, établissez une carte mentale autour du thème central "visite du Musée de la pêche" et complétez-la avec des mots-clés.

Posez les questions suivantes (ou certaines d'entre elles) ou laissez les enfants raconter eux-mêmes.

- + De quoi parle le musée ?
- + Quels animaux vivent dans la mer ? N'oubliez pas le cachalot.
- + Est-ce qu'on les mange tous ?
- + Les poissons des aquariums (et donc de la mer) ressemblent-ils aux poissons du magasin ? Pourquoi oui/non ?
- + Comment les pêcheurs partent-ils en mer ? Les bateaux d'aujourd'hui sont-ils différents de ceux d'autrefois ? Comment naviguaient-ils autrefois ? Et comment naviguait le bateau du musée ?
- + Quel est le nom du bateau dans le musée ?
- + Quels vêtements portent les pêcheurs ? Et pourquoi ?
- + Comment les pêcheurs assurent-ils leur sécurité par temps de tempête ?
- + Pourquoi les femmes de pêcheurs n'ont-elles pas le droit de se lamenter ?
- + Comment "parlaient-ils" autrefois aux autres navires ?
- + Qu'apprennent les enfants à l'école de pêche ?
- + Pourquoi la plage change-t-elle constamment ? Comment s'appelle ce phénomène ? Et qu'est-ce qui change ?
- + De quelles manières les pêcheurs pêchent-ils sur la plage ?
- + Quelles sont les choses que les écumeurs de plage trouvent ? Comment ces choses arrivent-elles là ?
- + Comment vivaient autrefois les familles de pêcheurs ?
- + Les enfants veulent-ils ajouter quelque chose ?

Demandez à chaque enfant (ou à des duos ou de petits groupes) de faire un petit dessin ou d'écrire un texte court sur un élément de la carte mentale. Répartissez les éléments entre les élèves ou laissez-les choisir eux-mêmes. Découpez les dessins et les textes et collez-les sur ou autour de la carte mentale. Accrochez-la dans la salle de classe.

### + La surpêche

Lors de leur visite au musée, les enfants ont déjà été sensibilisés au problème de la surpêche. Demandez-leur ce qu'ils savent d'autre à ce sujet et complétez. Laissez-les éventuellement consulter leurs feuillets à remplir. La surpêche signifie que l'on pêche plus de poissons qu'il n'y en vient de nouveaux naturellement.

Le dossier téléchargeable du Rangerclub du WWF, intitulé "Dossier : surpêche", explique ce problème d'une manière adaptée à vos élèves. Vous le trouverez à l'adresse suivante : <https://rangerclub.be/fr/dossiers/surpeche/>

Quelles sont les solutions ?

Laissez les élèves chercher des solutions en petits groupes : que suggèrent-ils ? Après 5 minutes, faites un tour de table. Compilez et complétez les propositions.

+ Une solution a été découverte lors de la visite du musée. En ajustant les filets, les pêcheurs évitent que les petits poissons n'y restent coincés eux aussi. De grands trous ou mailles permettent aux petits poissons de s'échapper du filet.

+ Aujourd'hui, les autorités européennes imposent aux pêcheurs de respecter des quotas : ils ne peuvent pêcher qu'une certaine quantité d'une espèce de poisson.

+ On peut aussi protéger la mer avec des réserves marines. Dans ces réserves, les pêcheurs n'ont pas le droit de pêcher et les poissons ont la possibilité de se reproduire. Actuellement, seule une petite partie de la mer est protégée, mais les gouvernements veulent changer cela.

Ces vidéos (toutes deux d'une durée de (1'42")) expliquent brièvement et avec force pourquoi nous devons protéger les mers et les océans et comment nous pouvons le faire :

+ Pourquoi faut-il protéger les océans ? – 1 jour, 1 question :

<https://www.youtube.com/watch?v=jlRE6JeGGp8>

+ Comment protège-t-on la vie dans les océans ? – 1 jour, 1 question :

<https://www.youtube.com/watch?v=5cJgj03h184>

+ Les enfants aussi peuvent faire quelque chose. Ils peuvent par exemple inciter leurs parents à ne plus acheter et manger que du poisson pêché de manière durable. Mais comment les reconnaître ? Ils le découvriront dans le dossier du Rangerclub. Le poisson surgelé portant le logo MSC ou ASC est issu d'une pêche ou d'un élevage durable. Et le guide du WWF indique quels poissons sont un bon choix et lesquels il vaut mieux éviter, voir : <https://fr.fishguide.be>

## **+ Baleines**

Lors de la visite, peu d'attention a été accordée au cachalot Valentijn, l'impressionnante baleine de la première salle. Nous rectifions le tir ici. Le cachalot Valentijn s'est échoué sur la plage de Coxyde en 1989. En réalité, les cachalots ne vivent pas en mer du Nord. Elle n'est pas assez profonde. Les cachalots se nourrissent principalement de gros encornets, qu'ils trouvent dans les profondeurs de l'océan.

Il arrive toutefois que des cachalots ou d'autres grandes baleines passent par la mer du Nord. Ils sont en transit, perdus ou malades. Et très occasionnellement, l'un d'entre eux s'échoue sur la plage.

Les cachalots et d'autres baleines sont beaucoup plus nombreux en Méditerranée. L'exposition "Céta-Méditerranée", sous forme de six kakémonos, présente la place, le rôle et les relations des cétacés et des humains au sein de l'écosystème. Le but de cette approche écosystémique est de montrer l'interdépendance des espèces et les conséquences des déséquilibres sur tous les maillons de cet écosystème. Cette exposition met technique permettra de mettre en relation les humains et les cétacés au sein d'un même cycle et de comprendre l'impact positif ou négatif de chaque espèce sur l'autre et sur l'équilibre de l'écosystème, dans chacun des schémas de coexistence abordés :

Thème 1 : Les mammifères "marins" du Méditerranée

Thème 2 : Au cœur du cycle du carbone

Thème 3 : Au cœur de la chaîne alimentaire

Thème 4 : Au cœur d'un habitat

Thème 5 : Au cœur des sociétés

Thème 6 : Au cœur du cycle de la vie sur terre



### **+ 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 ?