

COLLÈGE CYCLE 4 | UN PROJET PLURIDISCIPLINAIRE

La mer, un monde à vivre

Des activités et des suggestions en lien avec le programme du cycle 4 dans plusieurs disciplines, grâce aux supports de La Cité de la Mer.

La mer est le quotidien de nombreux hommes, le plus souvent des passionnés. L'aborder, c'est faire entrer les élèves dans un univers fascinant, qui engage toute la personne. Mais la mer est exigeante, et ne pardonne pas le manque de rigueur technique.

Cette formidable **école de la vie**, il est possible de la faire connaître aux élèves par le nécessaire croisement de multiples matières, dans une optique de **liberté et d'envie**, au travers des **voyages**, des **découvertes**, mais aussi des **métiers**.

Découvrez dans cette brochure nos **suggestions d'activités par matière**. Les **ressources disponibles** proposées sont accessibles en téléchargement sur www.citedelamer.com/enseignant ou sur demande à sjaubert@citedelamer.com.



AXES DE TRAITEMENT

- Vivre dans les îles, un rêve de marin, la rencontre de l'autre
- Nous partons pour la transat'
- Un tour du monde à la voile
- À bord avec les pêcheurs

Prévisite (libre ou accompagnée par l'équipe pédagogique de La Cité de la Mer) gratuite, sur rendez-vous au 02.33.20.26.35 pour tous les enseignants souhaitant préparer une visite.

Contacts : Jean-Luc ALLAIS jean-luc.allais@ac-caen.fr (Histoire-Géographie)

Grégoire PITT gregoire.pitt@ac-caen.fr (SVT)

Stéphanie JAUBERT sjaubert@citedelamer.com

COLLÈGE CYCLE 4 | UN PROJET PLURIDISCIPLINAIRE

INSERTION DANS LES PROGRAMMES

Matières	Notions du BO
Technologie	<ul style="list-style-type: none"> • Aménager un espace • Assurer le confort d'une habitation • Préserver la santé , assister l'homme • Se déplacer sur terre, dans l'air ou la mer
Langues et cultures linguistiques	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des expressions courantes , conversation (demander des nouvelles) • Récit, fiction simple <ul style="list-style-type: none"> • Voyage dans l'espace, dans le temps • Patrimoine historique • Modes de vie, traditions
Français	<ul style="list-style-type: none"> • 5^e : Le voyage et l'aventure : pourquoi aller vers l'inconnu ? • 3^e : Se raconter, se représenter (au carrefour des langues, des cultures)

Liens avec La Cité de la Mer - Ressources disponibles :

- **Visite** de La Cité de la Mer :
 - Les aquariums
 - Les expositions sur les grandes profondeurs (*exposition bilingue*)
 - La Grande Galerie des Engins et des Hommes (*exposition bilingue*)
 - L'espace « Émigration et Titanic » (*exposition bilingue*)
- **Bibliographies** de la Médiathèque : Le voyage vers l'aventure : pourquoi aller vers l'inconnu ? - Se raconter, se représenter - Imaginer des univers nouveaux

DÉROULEMENT, PRODUCTION FINALE

- Travail sur les conditions techniques de l'accès à la mer
- En groupe, choix d'un voyage, recherches
- Visite de La Cité de la Mer pour alimenter l'imaginaire
- Réalisation d'un carnet de voyage, récit des rencontres, croquis ou aquarelles