

#GÉNÉRATIONOCÉAN 2026  
**LA MER, SOURCE D'INSPIRATION**  
**Ateliers « Les légendes de la mer »**

*Niveau MS-GS-CP*

### CONTENU DES ATELIERS

Chaque classe sera accueillie 1h dans l'espace des Congrès (Salle des Pas Perdus, salles des commissions et Auditorium). Après un rapide temps de présentation rappelant l'objectif de leur venue à La Cité de la Mer, les élèves seront répartis sur 3 ateliers de 15 min chacun, le temps restant permettant les changements d'ateliers. **La présence d'un adulte accompagnateur par groupe est nécessaire.** Les activités proposées permettront de développer leur curiosité et leur esprit réflexif face aux légendes de la mer.

**Atelier 1 : arts « land art » - Construire son monstre marin éphémère**

**Atelier 2 : sciences - Le vrai-faux des créatures sous-marines**

**Atelier 3 : littérature - Ecouter et réfléchir sur un conte des origines**

Afin de préparer votre venue, vous pouvez travailler les contes des origines en amont avec la séquence (voir section proposition d'activités), **en évitant la lecture de contes abordant le sujet « Pourquoi la mer est-elle salée ? »** puisque les élèves travailleront dessus pendant l'atelier 3.

*Les ateliers seront animés par les équipes de La Cité de la Mer et les étudiants du CNAM (conservatoire national des arts et métiers) parcours guides conférenciers.*

### LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

#### **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**

- Utiliser le lexique appris en classe de manière appropriée, participer à des échanges.
- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
- S'exprimer dans un langage oral, dire pour être entendu et compris
- Pratiquer divers usages de la langue : questionner, discuter, proposer des solutions

#### **Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.**

- Réaliser une composition plastique en petit groupe en choisissant, combinant des matériaux.

## **Explorer le monde du vivant**

- Observer des manifestations de la vie animale et végétale, nommer, regrouper des animaux en fonction de leurs milieux de vie
- Reconnaître et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal

## **PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS**

### **Pour une exploitation en classe de la thématique :**

- ✓ Mise en place de la [séquence pédagogique autour des contes des origines](#) en amont de la visite, ou de la séquence pédagogique visible sur le site PRIM50 autour « des [Mythes et Légendes](#) de la mer »
- ✓ Lecture offerte par l'enseignant des [fiches espèces](#) présentes sur le site de la Médiathèque
- ✓ Lecture d'albums empruntés à la Médiathèque. Pour plus d'informations, contactez Laëtitia LOUCHARD – Documentaliste, référente scolaire au 02.33.20.26.55 ou [mediatheque@citedelamer.com](mailto:mediatheque@citedelamer.com)

### **Dans le cadre d'une visite de La Cité de la Mer** (activités gratuites et en téléchargement lors d'une visite libre)

- ✓ Exploitation de l'activité en ligne « [les comptines de Moli Mola](#) » : l'exploration du monde du vivant est complétée par une approche « Mime et danse », mais aussi de [la boîte à couleurs](#) et du [conte Polisson](#) (mallette sur réservation).
- ✓ Découvrir les différents milieux de vie des animaux marins présents à La Cité de la Mer mais aussi le nouvel espace « Océan sur écoute » en suivant le document enseignant pour [la promenade des 5 sens](#).

[Stéphanie LEROUVILLOIS](#), professeur relais, est à votre disposition pour vous aider à élaborer des activités ou projets adaptés à vos séquences.

## **LA PÊCHE AUX RESSOURCES DE LA MÉDIATHÈQUE : LA POCHE À LIVRES**

La Médiathèque met à votre disposition, gratuitement, une « poche » de 20 à 30 documents - livres, dvd, magazines pour une durée de 8 semaines renouvelables.

### **Quelques idées pour découvrir les ouvrages en prêt :**



Contes de la mer

Pour plus d'informations, contactez Laëtitia LOUCHARD – Documentaliste, référente scolaire au 02.33.20.26.55 ou [mediatheque@citedelamer.com](mailto:mediatheque@citedelamer.com)