

MARECO

Mallette pédagogique sur les récifs coralliens

« Le récif corallien entre nos mains »

*Connaître et comprendre pour préserver,
informer et éduquer pour modifier les comportements...*



MARECO a pour ambition d'informer et de sensibiliser les jeunes aux enjeux de la protection du récif corallien et de leur apporter des connaissances indispensables pour comprendre cet écosystème si particulier. A cet effet, la mallette regroupe trois outils, véritables supports pédagogiques des activités de sensibilisation :

- l'album *Les couleurs du récif*,
- le jeu de plateau *Rendez-vous au récif*,
- le jeu des 7 familles du récif.



Album
« Les couleurs du récif »

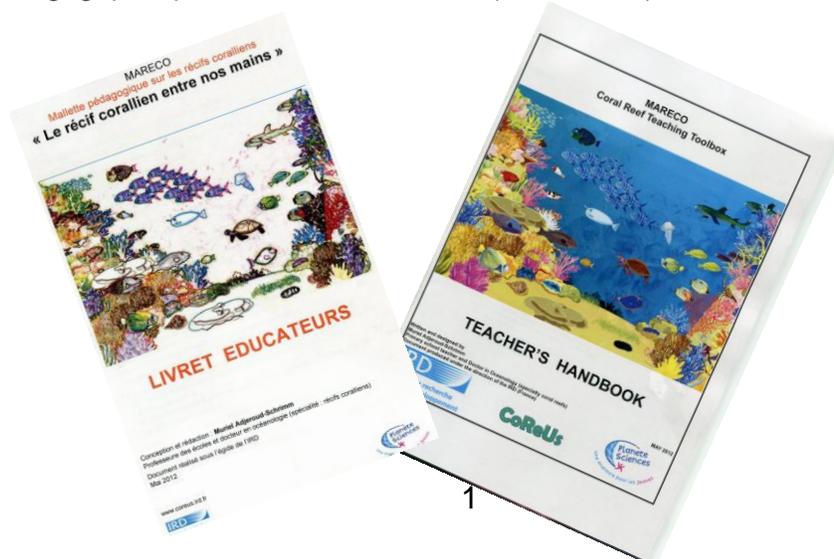


Jeu des 7 familles du récif



Jeu de plateau
« Rendez-vous au récif »

Les 3 supports d'apprentissage fournis dans la mallette peuvent être utilisés individuellement ou simultanément sous forme d'ateliers. Chacun d'eux, utilisé seul, permet d'aborder une ou plusieurs notions sur les récifs coralliens, de délivrer un ou plusieurs messages pour sensibiliser à leur nécessaire protection. La mallette est prévue pour des enfants de 5 à 11 ans (primaire). Bilingue (français et anglais) elle est accompagnée d'un **livret éducateurs** dont la première partie donne un éventail des connaissances scientifiques à posséder (sous forme de fiches) et la deuxième partie propose des pistes d'exploitations pédagogiques pour chacun des 3 outils(cf : Annexe)



ALBUM LES COULEURS DU RÉCIF : le récif corallien et ses perturbations (5-7 ans)

Objectifs pédagogiques : Apprendre à connaître le récif corallien ; Prendre conscience de la richesse du récif corallien, Prendre conscience des menaces auxquelles le récif est exposé, surtout celles liées à l'homme et appréhender leurs conséquences ; Prendre conscience du rôle de chacun dans sa préservation, en ayant compris les bons comportements et les petites attentions à avoir pour œuvrer dans ce sens ; ce sont les comportements écocitoyens

Le monde marin fascine les enfants, surtout s'ils le découvrent sous la forme d'une histoire avec des illustrations. Dans cet album, Polly, sympathique petit personnage qui apparaît sous les traits d'un polype corallien, nous emmène à la découverte de son milieu de vie, le récif corallien. Au fil des pages sont ainsi présentés différents aspects de cet écosystème qui apparaît en plus ou moins bonne santé : sa richesse, sa fragilité, les perturbations naturelles et humaines qu'il subit, et sa gestion à travers le mise en place d'une aire marine protégée. Dans chaque illustration, on trouve des motifs en grisé, détourés, qui renvoient aux motifs couleur de la planche à découper. La dernière illustration présente une vue globale d'un récif en bonne santé, avec différentes sortes de poissons à identifier. Une planche à colorier est également jointe à l'album.

JEU DES 7 FAMILLES DU RÉCIF : la biodiversité du récif corallien (7-9 ans et (+ ou -))

Objectifs pédagogiques : Apprendre à connaître les habitants du récif corallien ; Prendre conscience de la diversité des êtres vivants dans le milieu corallien ; Prendre conscience que ces êtres vivants sont classés dans des groupes, approcher les notions de classification scientifique et d'évolution, en utilisant quelques critères élémentaires de classement ; Prendre conscience du rôle et de la place de chaque être vivant dans les chaînes et le réseau alimentaires ; Prendre conscience qu'il existe des relations entre les êtres vivants, et que ces relations sont de plusieurs ordres : prédation ou association entre espèces.

Dans le jeu de cartes des *7 familles du récif*, les êtres vivants animaux et végétaux qui peuplent le récif corallien sont présentés de manière ludique aux enfants. Il ne s'agit pas en effet de photographies, mais d'illustrations de type bande dessinée où ces êtres vivants sont le plus souvent personnifiés. Ils sont donc facilement adoptés par les enfants, qui s'approprient ainsi plus aisément les notions à travailler : biodiversité et classification, interactions entre espèces (prédation, associations). Le sens donné ici au mot famille n'est pas celui utilisé pour la classification, mais reprend le nom du classique jeu des 7 familles en regroupant des espèces variées dans des groupes fictifs . Chaque famille comprend 6 membres correspondants chacun à une division du monde vivant. Les membres qui la composent ont des caractères communs représentés par un symbole. Chacune de ces divisions est elle-même représentée par une espèce qui la caractérise. On trouve au bas de la carte son nom commun français et son nom latin. Sur chaque carte, il existe également un petit texte qui caractérise l'espèce, ce qui permet au jeu de se concevoir comme un petit livre d'histoires sur les habitants du récif. Le jeu est prévu pour 2 à 6 joueurs. La règle du jeu est identique à celle d'un jeu de famille classique : le but est de reconstituer le maximum de familles complètes.

JEU DE PLATEAU RENDEZ-VOUS AU RÉCIF : les usagers du récif corallien et les conséquences de leurs actions sur le récif (9-11 ans)

Objectifs pédagogiques : Apprendre à connaître le récif corallien ; Prendre conscience des différentes menaces auxquelles le récif est exposé, en particulier celles liées à l'homme, et appréhender leurs conséquences ; Prendre conscience de la nécessaire concertation entre les différents usagers pour que le récif corallien soit efficacement géré, dans un objectif de développement durable, c'est-à-dire assurer sa préservation sans empêcher les activités humaines.

Le jeu *Rendez-vous au récif* est un jeu de plateau coopératif qui met en scène différents usagers du récif corallien. L'objectif est de faire prendre conscience aux enfants que pour être efficace, la gestion du récif corallien - écosystème d'une biodiversité remarquable mais néanmoins fragile - doit prendre en compte les différents usagers et surtout favoriser la concertation entre ces derniers. Quatre grands types

d'usagers, aux comportements différents ont été retenus: les pêcheurs, les touristes, les habitants du bord de mer et les agents de la zone marine protégée. Le jeu se présente comme un jeu de l'oie, avec plusieurs chemins possibles. L'île corallienne centrale, en forme de puzzle démontable, en constitue l'arrivée. Le parcours est jalonné de « cases gagnantes » (engranger des jetons, au bout de 4 on peut rallier l'îlot) ou de « cases perdantes » (pictogrammes avec différents types d'agressions du récif, on ôte alors une pièce de l'îlot). Chacun des 4 joueurs endosse le rôle d'un usager. Le but est d'arriver au récif avant qu'il ne soit détruit : il faut donc tout mettre en œuvre pour préserver le récif corallien et ses ressources. Mais pour gagner, tous les usagers (et pas un seul !) doivent se retrouver ensemble sur l'île, et donc s'entraider. Moins nombreux, les usagers ont plus de chances de gagner, alors que plus le nombre de joueurs augmente, plus le risque de détruire le récif s'accroît, à l'image de la pression exercée sur les récifs coralliens par des usagers de plus en plus nombreux. Il n'y a pas de case "reconstruire" le récif car on ne peut que détruire ou préserver les récifs coralliens.

Contacts : jocelyne.ferraris@ird.fr, pascale.chabanet@ird.fr;

Sommaire

Avant-propos	5
Partie 1	
Éventail de connaissances : le récif corallien, un jardin sous la mer	7
Connaissance 1 : Le récif corallien, écosystème riche et diversifié	7
Connaissance 2 : Comment se construit le récif ?	8
Connaissance 3 : La croissance, les conditions de vie et les différentes formes du corail dur	10
Connaissance 4 : Les habitants du récif : des algues aux mammifères marins	11
Connaissance 5 : Le récif, milieu indispensable à l'homme	12
Connaissance 6 : Le récif, milieu menacé	13
Connaissance 7 : Le récif, milieu à préserver. Les zones marines protégées par la loi. Et nous, que peut-on faire ? Les bons gestes et les petites intentions à avoir au quotidien	15
Partie 2	
L'album et les jeux, supports d'apprentissages	17
1^{er} support – Album « Les couleurs du récif »	19
<ul style="list-style-type: none"> • Thématique principale de travail : le récif corallien et ses perturbations • Objectifs pédagogiques • Présentation du support de travail : l'album et ses modalités d'utilisation • Proposition de pistes de travail 	
2^e support – Jeu des 7 familles du récif	34
<ul style="list-style-type: none"> • Thématique principale de travail : la biodiversité du récif corallien • Objectifs pédagogiques • Présentation du support de travail : le jeu des 7 familles du récif et ses modalités d'utilisation • Proposition de pistes de travail 	
3^e support – Jeu de plateau « Rendez-vous au récif »	46
<ul style="list-style-type: none"> • Thématique principale de travail : les usagers du récif corallien et les conséquences de leurs actions sur le récif • Objectifs pédagogiques • Présentation du support de travail : le jeu « Rendez-vous au récif » et ses modalités d'utilisation • Proposition de pistes de travail 	
Ressources documentaires	58
Annexes	59