

UN VOYAGE ÉTRANGE

KIT PÉDAGOGIQUE DIY – 2^E 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. En passant par la Cabine des enfants, les enfants retournent dans le présent. Grâce aux éléments ludiques, ils deviennent eux-mêmes des pêcheurs (modernes) : ils sont à la barre d'un bateau de pêche, lancent un filet et vendent dans une poissonnerie les poissons qu'ils ont attrapés... Après la visite du musée, vous pouvez jeter un coup d'œil à l'extérieur, à la Maison de pêcheur avec son potager et son jardin aromatique. Là, les enfants remontent le temps et découvrent comment vivaient les pêcheurs et leurs familles il y a une centaine d'années, soit à la période à laquelle se réfère le jeu de piste.

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 2^e 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 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 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 de Fernand.

+ 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 (du pêcheur Fernand). Lisez également les instructions.

LE MUSÉE

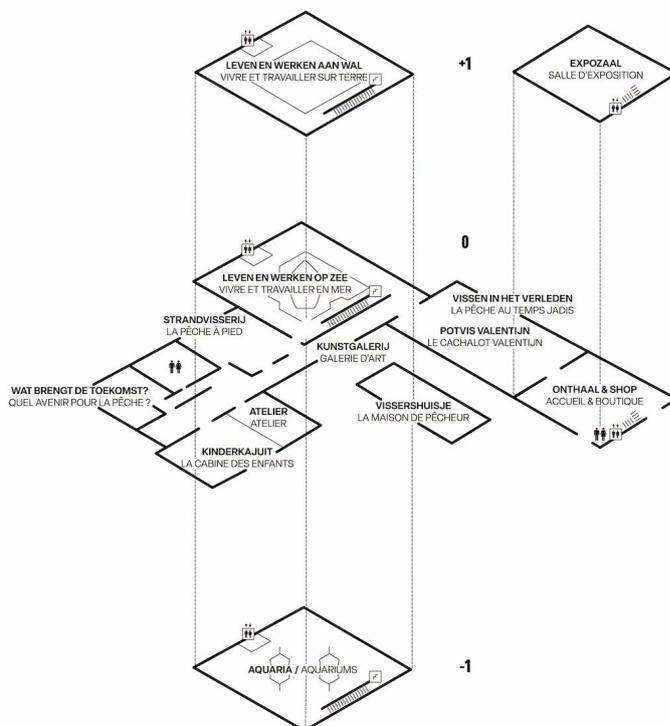
Le musée s'étend sur trois étages. L'entrée et la sortie du musée se font par l'**accueil**.

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. Au cours d'un violent orage, la classe est projetée dans le passé, 100 ans en arrière. Là, les enfants vont aider des pêcheurs et leurs familles. Chaque groupe aide un pêcheur différent (Fernand, Louis, Henri, Théo et Albert).

N'oubliez pas de faire référence à la **Maison de pêcheur** qui se trouve à l'extérieur. La plupart des pêcheurs vivaient dans une telle maison à l'époque.

+ Indiquez clairement que les enfants de chaque groupe doivent effectuer les tâches ensemble.

+ Pour que les groupes ne se gênent pas trop, il est préférable qu'ils effectuent les tâches dans l'ordre indiqué : 1, 2, 3...

+ Donnez aux enfants environ 5 minutes pour explorer cette salle par eux-mêmes. Ce n'est que dans la salle suivante qu'ils se mettront vraiment au travail.

+ 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.

+ Passez à **Vivre et travailler en mer** (autour du bateau). 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.

Expliquez qu'un grand texte sur fond rouge introduit toujours une nouvelle partie de l'histoire de la pêche et que les objets exposés et les vidéos en font partie. Les objets sont aussi toujours accompagnés d'un court texte expliquant ce qu'est l'objet et à quoi il sert.

+ 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.

+ Une fois arrivés à la salle suivante, **Vivre et travailler sur terre**, au 1^{er} étage (au-dessus du bateau), il est préférable de commencer par la parcourir avec toute la classe. Ce tour d'horizon préalable n'est pas nécessaire dans les autres salles.

+ Descendez les escaliers jusqu'aux **Aquariums** (sous le bateau). 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.

+ Prenez l'escalier et traversez le couloir central jusqu'à la **Pêche à pied** (RdC).

+ Devant l'installation de l'écumeur de plage Aäron (**Quel avenir pour la pêche ?**) et la **Galerie d'art** dans le couloir central, les groupes ont une tâche générale à accomplir.

+ Rassemblez ensuite les groupes à la porte de la **Cabine des enfants**, où ils pourront expérimenter le travail d'un pêcheur. Groupe par groupe, demandez-leur de vous montrer leur fiche de travail et faites-les entrer avec de grandes félicitations.

+ 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
- 5' Le cachalot Valentijn et La pêche au temps jadis
- 15' Vivre et travailler en mer
- 15' Vivre et travailler sur terre
- 15' Aquariums
- 10' 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.

+ Journal de bord

Les pêcheurs doivent tenir tous les jours un journal de bord, dans lequel ils écrivent où ils ont pêché, pendant combien de temps, ce qu'ils ont attrapé et en quelle quantité... Ils peuvent ainsi vérifier après coup, par exemple, où ils ont attrapé beaucoup de poissons.

Laissez également les enfants (seuls, par deux ou en petits groupes) écrire un journal de bord sur leur voyage au musée (et à la mer).

- + Quand ont-ils quitté l'école ? Par quel moyen de transport ? Combien de temps environ ont-ils mis pour arriver à destination ?
- + Combien de temps a duré leur visite au musée ? Qu'y ont-ils fait ? Combien de salles et lesquelles (thème principal) ont-ils visitées ?
- + Qu'est-ce qui les a le plus amusés, passionnés ? Qu'est-ce qu'ils ont le moins aimé ? (Transmettez également ces informations au musée.)
- + Qu'ont-ils fait d'autre ce jour-là ? Combien de temps cela a-t-il pris ?

Laissez un enfant / un duo / un groupe présenter un élément aux autres. Les autres corrigent ou complètent. Passez ainsi en revue les différents éléments, puis donnez aux élèves le temps de corriger ou de compléter leur journal.

+ 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. Une fiche contenant des informations de base sur le cachalot et sept autres mammifères marins de la Méditerranée, destinée aux enfants de 8 à 10 ans, est disponible à l'adresse suivante :

<https://miraceti.org/les-cetaces/les-especes/>.

La vidéo suivante (1'42") montre que de nos jours, les baleines ont la vie dure :

<https://www.youtube.com/watch?v=7iyzKyVzajU>

+ 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 !