

# JE DECOUVRE LA MARE

*biodiversité, chaînes alimentaires, prédateurs, proies,  
identification des espèces, interaction avec  
l'environnement, pollution*

CYCLES 1, 2 ET 3

Demi-classe :  
16 élèves maximum  
Durée : 1h30 à 2h

## Objectifs et déroulés

### Objectifs :

**Cycle 1** : faire découvrir aux enfants les habitants de la mare : diversité, chaînes alimentaires, leurs modes de déplacement, types de respiration.

**Cycles 2 et 3** : identifier différentes petites bêtes de la mare, leur mode de vie et les liens avec leur environnement. Les sensibiliser à l'utilité de ce milieu et à son respect.

### Déroulé atelier de 2 heures :

- Pêcher dans une mare.
- Observer, dessiner et déterminer (pour les cycles 3) des petites bêtes : larves de libellules, crapauds, têtards, notonectes...
- Jouer pour découvrir les chaînes alimentaires de la mare.

### Adaptation atelier de 1 heure :

- Pêcher rapidement dans une mare.
- Observer et déterminer des petites bêtes (pour les cycles 3) . Ecouter quelques anecdotes sur leurs modes de vie.

## Suggestions pour l'atelier

### Matériel :

Une paire de bottes ou chaussures et chaussettes de rechange.

**Pré-requis utiles** : les caractéristiques d'une mare (eau stagnante et de petite taille) comparé à la rivière, les lacs, les étangs.

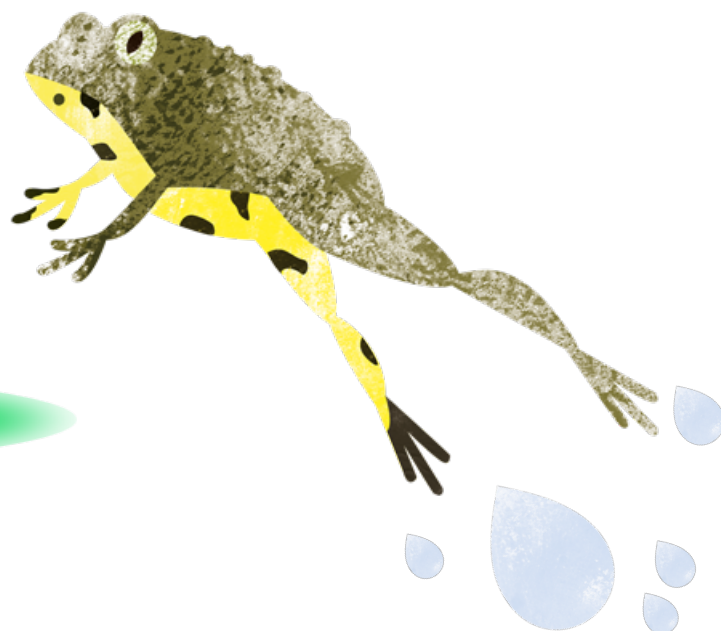
**Pour poursuivre** : pêcher dans un ruisseau et comparer les êtres qui y vivent. Visiter des étangs, des lacs, des rivières, des torrents pour comprendre la spécificité de la mare (eau stagnante, surface de petite taille).

**Ateliers complémentaires** : *Les petites bêtes de mon jardin* et *Je protège l'eau de mon robinet*.

## Supports pédagogiques

- Epuisettes, aquariums et boîtes loupes
- Plusieurs mares dont mare pédagogique sécurisée avec ponton pour pêcher des crapauds sonneurs à ventre jaune, têtards, tritons, larves de libellules, notonectes, etc.
- Jeu prédateur-proie.

+ **Cycle 3** : clés de détermination



L'atelier est  
adapté en fonction  
du public, de la période et  
des conditions climatiques.



terre vivante