



BASSIN DE THAU
Entre Terre et Lagune

ANCRE DES SAVOIRS

L'IMAGIER

de la mer à l'assiette !

PRESENTATION

L'Ancre des Savoirs est un centre de ressources en ligne centralisant les outils pédagogiques et de médiation sur le territoire occitan, et au-delà. Grâce à l'imagier, voyagez de la **mer à l'assiette** en retraçant le cycle d'une espèce !

www.ancedessavoirs.fr

Ils nous financent :



PROJET COFINANCÉ PAR LE FONDS EUROPÉEN POUR LES AFFAIRES MARITIMES ET LA PÊCHE

SOMMAIRE

TABLE DES MATIÈRES

I – INFORMATIONS SUR LE JEU	3
II – SOLUTIONS.....	5

INFORMATIONS SUR LE JEU

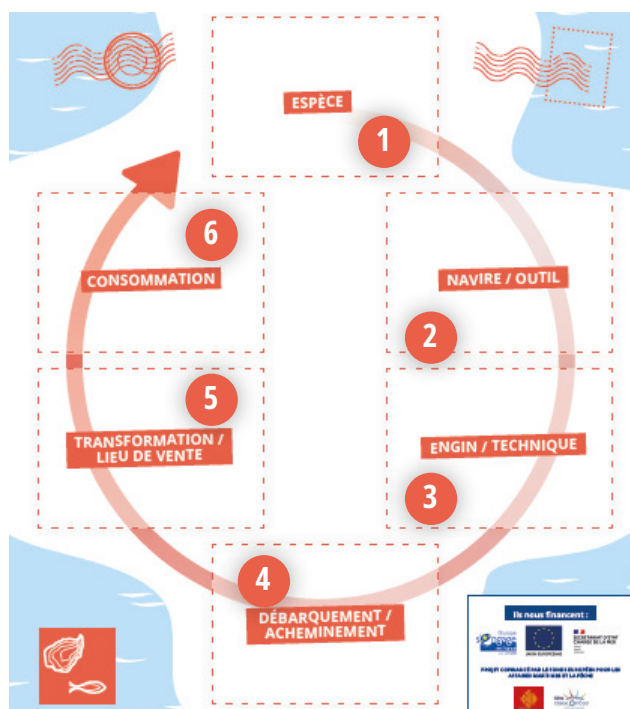
a) Présentation générale

L'outil de la mer à l'assiette, est destiné à faire découvrir aux participants 6 cycles en partant d'une espèce depuis le prélèvement dans son milieu (mer ou lagune) jusqu'aux consommateurs (l'assiette). 6 imagiers photos différents permettront aux participants d'appréhender 6 étapes dans un cycle de distribution d'une espèce :

Etape 1 > L'espèce

Etape 2 > Le transport / bateau (ou matériel de captage) // Navire, outil

Etape 3 > Type de pêche/ engin de pêche ou d'élevage // Engin, technique



Etape 4 > Débarquement/acheminement

Etape 5 > Transformation/ lieu de vente

Etape 6 > Consommation / recettes

b) Objectifs du jeu

Les objectifs de l'outil sont les suivants :

- Comprendre le circuit de distribution de quelques espèces phares de Méditerranée avant qu'elles n'arrivent dans nos assiettes.
- Mieux connaître et valoriser les métiers de pêche et de conchyliculture du prélèvement à la vente.
- Découvrir les techniques de pêches, les engins et les espèces pêchées en Méditerranée
- Rendre plus responsable face à nos choix de consommation (saisonnalité, choix d'espèces moins ciblés...)

c) Public

Il est destiné à un public **jeune** et **adulte**. Il est utilisable dans le contexte **scolaire** et celui des **loisirs**. Il est possible de l'utiliser sur un stand avec du **grand public**.

d) Nombre de joueurs

Scolaire : 4 à 6 participants, en plusieurs ateliers (2 à 6 ateliers)

Public : 1 à 5 participants

e) Durée

Version courte / stand : 5 mn par imagier

Version scolaire : 1h (10 mn * 6 imagiers)

f) Mise en place du jeu

Gestion de l'espace :

Un support de jeu et 6 photos de 6 « cycles » différents posée sur une table, tournée vers le public. En tout 36 photos plastifiées en format rectangulaire.

Composition du jeu / Liste du matériel :

Le jeu contient :

- **6 supports bâches** représentant un cycle de 6 rectangles
- **36 photos** de type « cartes postales », représentant 6 espèces différentes de 6 étapes de production définies

6 cycles sont présentés, basés sur six espèces phares de la Méditerranée (les informations liées à chaque étape sont à retrouver au verso des cartes postales).

Le Cycle de l'huître de la table d'élevage aux consommateurs

Le Cycle de la moule de la table d'élevage aux consommateurs

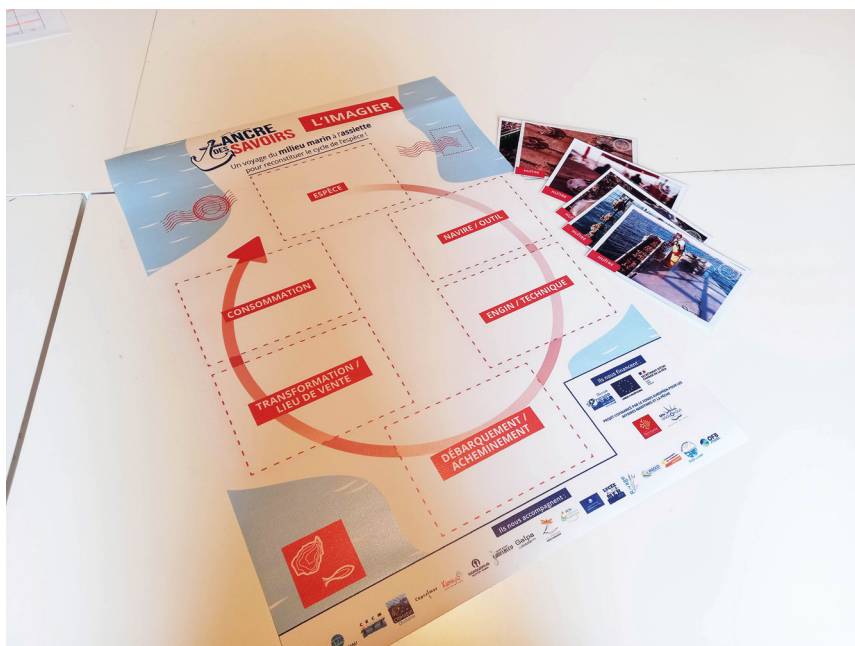
Le Cycle du thon rouge de la mer aux consommateurs

Le Cycle de la daurade royale de la mer ou l'étang aux consommateurs

Le Cycle du poulpe de la mer aux consommateurs

Le Cycle de la sole de la mer aux consommateurs

Les 6 supports bâches permettent de faire jouer les 6 cycles en même temps.



SOLUTIONS

Le Cycle de l'huitre

de la table d'élevage aux consommateurs



Le Cycle de la moule

de la table d'élevage aux consommateurs



Le Cycle du thon rouge

de la mer aux consommateurs



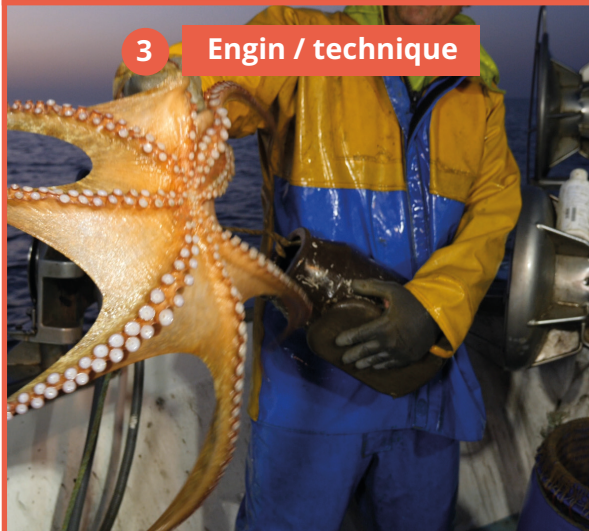
Le Cycle de la daurade royale

de la mer ou l'étang aux consommateurs



Le Cycle du poulpe

de la mer aux consommateurs



Le Cycle de la sole

de la mer aux consommateurs







BASSIN DE THAU
Entre Terre et Lagune



Ils nous financent :



PROJET COFINANCÉ PAR LE FONDS EUROPÉEN POUR LES AFFAIRES MARITIMES ET LA PÊCHE

Ils nous accompagnent :

