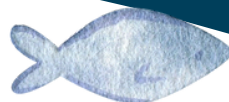
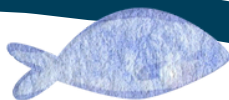
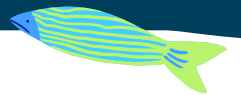
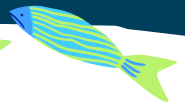
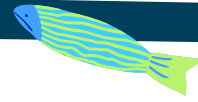
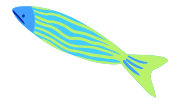




Oceania
OUR BLUE CONNEXION

LIVRET PÉDAGOGIQUE

ANNÉE 2024 - 2025



Cycles pédagogiques :

C1 Maternelle

C2 CP, CE1, CE2

C3 CM1, CM2, 6e

C4 5e, 4e, 3e

S Lycée et université

01.

Présentation de l'association Oceania

03.

Le Memory

C1

C2

04.

Dessines ton océan

C1

C2

05.

Bingo des cétacés

C1

C2

06.

Cétacés articulés

C1

C2

07.

Retrouve ton cétacé

C1

C2

08.

Qui suis-je ?

C1

C2

09.

Coco la baleine

C1

C2

10.

Arava mange du krill

C1

C2

11.

Jeu d'enquête

C2

C3

C4

12.

Le jeu des 7 familles



13.

Vigie Sanctuaire



14.

La fresque de la baleine



15.

La bataille des Tohora



16.

Jeu des dorsales et des caudales



17.

Les 7 différences



18.

Quelle est ta taille ?



19.

Jeu de l'écholocation



20.

Dans la peau d'un observateur
de mammifères marins



21.

Ça chauffe en Antarctique



22.

Réseau trophique



23.

Paruru : introduction à la photo-identification



24.

Autres prestations



25.

Tarification des interventions



L'ASSOCIATION

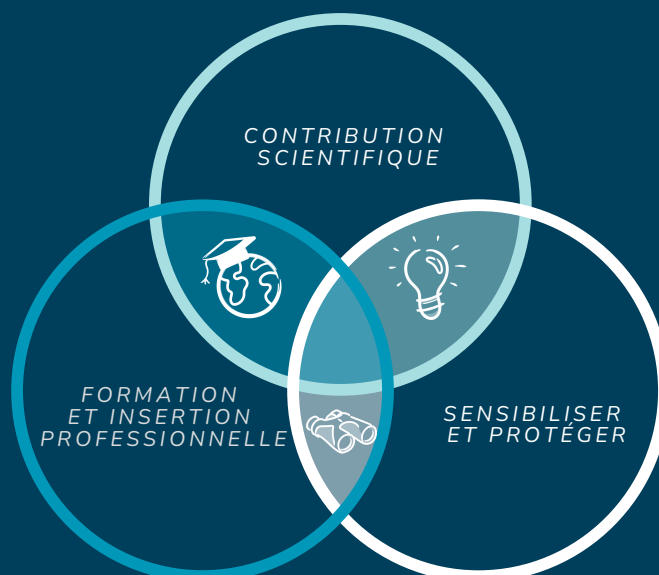
L'objectif d'**OCEANIA** est d'assurer l'avenir des cétacés de Polynésie française, grâce aux études menées tout au long de l'année, qui permettent de proposer des mesures de conservation. Dans ce cadre, des actions de recherche, de conservation, de sensibilisation et de formation sont menées.

Que fait-on concrètement ?

- Nous partageons nos idées, nos projets et nos compétences pour développer et impulser des programmes d'études sur les cétacés de Polynésie Française.
- Nous créons des programmes de recherche et de conservation dans le but d'améliorer les connaissances sur les cétacés de Polynésie Française.
- Nous mettons en place des projets innovants à l'interface science-société.

A quels besoins souhaitons-nous répondre ?

- L'information de la population locale sur les cétacés
- La formation plus accrue des passionnés pour développer un regard aguerri et ainsi mettre leurs compétences au service de la science
- Le rayonnement de la Polynésie Française en terme de recherche sur les cétacés
- L'apport de connaissances scientifiques sur les cétacés dans un contexte international



3 FONDAMENTAUX

OCEANIA





LE MEMORY

Cycle 1 et 2

But du jeu : accumuler le plus de paires !

Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table (ou par terre si on préfère jouer par terre).

Un premier joueur retourne deux cartes. Si c'est la même image qui apparaît sur les deux cartes, le joueur gagne les cartes et en retourne à nouveau deux.

Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.

Celui qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin pour compléter une paire.

Compétences développées :

- Amélioration de la concentration
- Développement de la mémoire visuelle
- Sensibilisation à la nature
- Développement de la motricité fine
- Développement du langage et du vocabulaire

DESSINES TON OCÉAN

Cycle 1 et 2

Grâce à cet atelier artistique, chaque enfant pourra s'exprimer de la manière qu'il souhaite par le dessin. À main levée ou par décalcomanie, chacun aura le choix de dessiner sa vision d'un océan en bon état ou dans un état écologique dégradé.

Écosystème, abondance, biodiversité, pollution, résilience... autant de thèmes qui pourront être abordés par l'éducateur avant ou après l'atelier.

À vos crayons !



Compétences développées :

- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix
- Observer, comprendre et transformer des images
- Mettre en œuvre un projet artistique
- S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité



BINGO DES CÉTACÉS

Cycle 1 et 2

Le jeu du Bingo est une activité ludique et éducative qui permet aux élèves de découvrir la faune marine tout en développant leur esprit de compétition et leur capacité à écouter et réagir rapidement.

Lors de chaque partie, les élèves doivent remplir une grille en identifiant des animaux marins tirés au hasard. Le premier à compléter une ligne (horizontale, verticale ou diagonale) sur sa grille crie « Bingo ! » et remporte la partie.

Le jeu commence par la distribution des grilles, où chaque élève coche d'abord le logo Oceania. L'éducateur tire ensuite une carte avec l'image d'un animal, qu'il montre aux élèves. Les enfants doivent deviner de quel animal il s'agit, et l'éducateur peut offrir des indices si nécessaire. Après chaque carte, l'éducateur peut enrichir l'apprentissage en présentant brièvement l'animal (son habitat, son alimentation, etc.). Les élèves marquent ensuite l'animal sur leur grille si celui-ci y figure.

Ce jeu est un excellent moyen de sensibiliser les élèves de manière interactive aux espèces marines tout en renforçant leur écoute et leur connaissance des animaux que l'on trouve dans nos océans.

Compétences développées :

- Favoriser l'attention et la concentration : Aider les élèves à se concentrer pour reconnaître rapidement les animaux et les associer à la bonne carte.
- Acquisition du vocabulaire spécifique : Introduire et enrichir le vocabulaire sur les animaux marins en lien avec l'observation des images.



CÉTACÉS ARTICULÉS

Cycle 1 et 2

La création de cétacés articulés est une activité pédagogique captivante qui permet aux élèves d'explorer la structure et la diversité des cétacés tout en stimulant leur créativité et leur compréhension scientifique.

À travers cette activité, les élèves fabriquent des modèles de cétacés articulés, en assemblant différentes pièces mobiles pour recréer les articulations des nageoires, de la tête, ou de la queue.

Ce projet permet de sensibiliser les enfants à l'anatomie des cétacés, notamment la mobilité de leurs membres et leur adaptation à la vie aquatique. L'éducateur guide les élèves dans la construction de ces modèles, tout en abordant des notions telles que la fonction des différentes parties du corps des cétacés et leur évolution. Cette activité interactive et manuelle développe la dextérité, la réflexion sur l'adaptation des animaux à leur environnement et encourage l'apprentissage par l'action. Elle offre également une excellente occasion de renforcer la sensibilisation à la préservation de ces animaux majestueux.

Compétences développées :

- Compréhension et application des concepts scientifiques : anatomie des cétacés, caractéristiques physiques et adaptations de leur corps à la vie marine
- Développement de la motricité fine : assemblage des pièces articulées
- Stimuler la créativité et l'imagination
- Renforcement de l'autonomie et de la collaboration



RETROUVE TON CÉTACÉS

Cycle 1 et 2

Le jeu de cartes "Retrouve ton Cétacé" est un quizz interactif conçu pour sensibiliser les élèves à la diversité des cétacés tout en stimulant leur réflexion et leur capacité à identifier différentes espèces marines.

Le jeu se joue en groupes, où chaque élève doit associer des cartes d'animaux marins à des cartes décrivant leurs caractéristiques (alimentation, habitat, comportement, etc.). À chaque tour, un élève lit une description d'un cétacé, et les autres doivent retrouver l'image correspondante parmi leurs cartes. Chaque bonne réponse permet de marquer des points, et l'éducateur enrichit l'apprentissage en expliquant brièvement chaque espèce.

Ce jeu ludique et dynamique développe la connaissance des cétacés, la coopération, la réflexion logique et l'expression orale des élèves, tout en offrant une approche interactive pour renforcer leur sensibilisation à la biodiversité marine.

Compétences développées :

- Connaissance des cétacés
- Réflexion logique et associative
- Expression orale
- Travail en équipe et collaboration

QUI SUI-JE ?

Cycle 1 et 2

Pour commencer le jeu, il faut choisir deux espèces (ou sous-ordre, famille, etc...) différentes et donner des éléments qui se rapportent à l'un, ou l'autre ou aux deux. Deux concurrents jouent et doivent répondre le plus rapidement. Le jeu s'arrête lorsque l'un des deux arrive à 5 (ou plus, à déterminer par l'éducateur).

Exemple : Mysticètes v.s. Odontocètes

1ère question : Ils ont des dents (Réponse : Odontocètes)

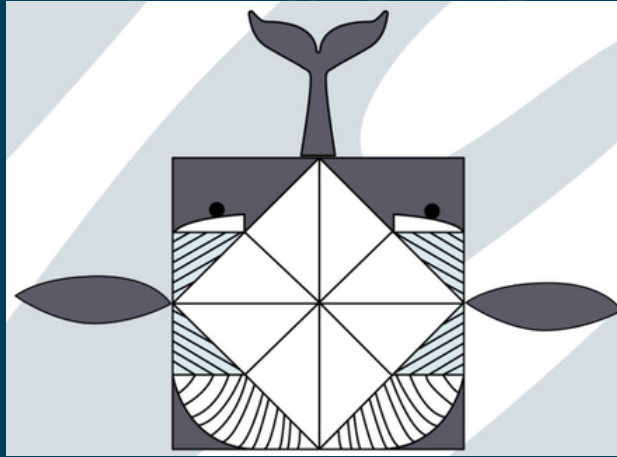
2ème question : Ils ne peuvent pas respirer sous l'eau (Réponse : les deux)

3ème question : Ils mangent du krill/plancton (Réponse : Mysticètes)

A chaque question, l'éducateur en profitera pour faire un point éducatif, par exemple sur l'alimentation, on peut préciser le régime alimentaire de chaque espèce. La finalité de cet exercice est d'enseigner aux enfants de manière ludique. En amont de cet exercice, l'éducateur peut choisir également de faire un point éducatif en présentant les différences entre les deux espèces. L'exercice permet donc de faire une évaluation de ce que les enfants ont retenu.

Compétences développées :

- Langage oral : Écouter, comprendre et répondre à des consignes simples.
- Motricité : Se déplacer rapidement en fonction des consignes (si la version avec déplacement est choisie).
- Observation et catégorisation : Identifier des caractéristiques d'animaux marins et les classer.
- Attention et réactivité : Répondre rapidement en fonction des indices donnés.
- Socialisation : Respecter les règles du jeu et interagir avec les autres joueurs.



COCO LA BALEINE

Cycle 1 et 2

Après une présentation sur les cétacés et les comportements de la baleine à bosse réalisée par un éducateur.

Les enfants sont lancés sur l'atelier de fabrication d'une cocotte en forme de baleine disponible en 2 versions : sans lecture ou avec lecture.

Dans la version sans lecture les plus petits se perfectionnent manuellement tout en apprenant les différents comportements des baleines illustrés à l'intérieur de la cocotte.

Dans la version avec lecture les enfants se perfectionnent manuellement tout en lisant et en s'interrogeant mutuellement sur les comportements des cétacés et de la baleine à bosse.

Compétences développées :

- Observer, comprendre et transformer des images
- Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
- Échanger et réfléchir avec les autres

ARAVA MANGE DU KRILL

Cycle 1 et 2



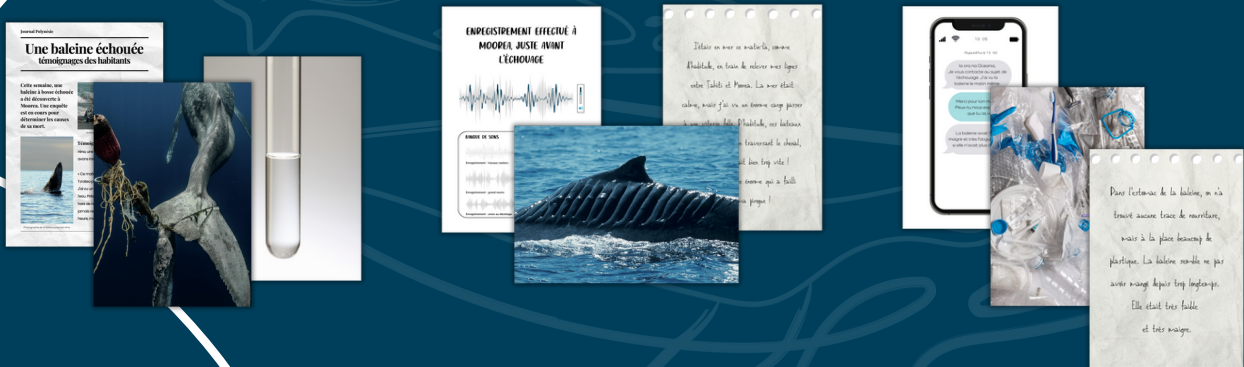
L'activité "Arava mange du krill" propose aux élèves de fabriquer leur propre baleine en papier toilette tout en apprenant de manière ludique et créative les caractéristiques d'un cétacé et son alimentation.

À travers cette activité manuelle, les élèves réaliseront un modèle de baleine articulée, où ils peindront, découperont et assembleront les différentes parties : la tête, la bouche, les nageoires et la caudale. Ils apprendront ainsi à manipuler différents outils (ciseaux, agrafeuse, pinceau) et à suivre des instructions précises tout en abordant les concepts de la biologie marine. En plus de la fabrication, l'activité comprend une dimension éducative avec des notions sur l'alimentation des cétacés, notamment la consommation de krill, une petite crevette présente dans l'alimentation des baleines.

Ce projet est idéal pour stimuler la créativité des enfants tout en renforçant leur compréhension des espèces marines et des interactions dans l'écosystème océanique. Les enseignants pourront utiliser cette activité pour aborder les thèmes de la faune marine, de la conservation des océans et du développement de la motricité fine, tout en garantissant un moment à la fois pédagogique et amusant pour leurs élèves.

Compétences développées :

- Créativité et motricité fine
- Suivi des instructions et organisation
- Compréhension des concepts biologiques
- Esprit de collaboration et autonomie



JEU D'ENQUÊTE

Cycle 2, 3 et 4

Le jeu "Enquête : Origines de l'Échouage" plonge les élèves dans une expérience immersive où ils endossent le rôle de détectives pour résoudre une enquête maritime.

À travers ce jeu, les élèves sont confrontés à des indices qui leur permettront de découvrir les causes possibles d'un échouage de cétacé. Ils devront analyser des éléments comme la santé de l'animal, les conditions environnementales, les interactions humaines et d'autres facteurs écologiques.

Ce jeu stimule la réflexion critique, la capacité d'analyse et la prise de décision, tout en sensibilisant les élèves aux enjeux environnementaux et à la préservation des espèces marines. En suivant le déroulement de l'enquête, les élèves développeront des compétences en résolution de problèmes, apprendront à identifier les causes et conséquences d'un échouage et renforceront leur compréhension des cétacés et de leur habitat. Cette activité permet d'aborder des sujets complexes de manière interactive et engageante, tout en offrant un moment pédagogique enrichissant et ludique pour la classe.

Compétences développées :

- Développement de la réflexion critique et de l'analyse
- Résolution de problèmes
- Sensibilisation à l'environnement et à la préservation des espèces marines
- Travail en équipe et communication

LE JEU DES 7 FAMILLES

Cycle 2, 3 et 4



Dans ce classique du jeu de carte revisité, les petits comme les grands devront réunir le plus de familles de mammifères marins possible. Ainsi, chacun pourra en apprendre davantage sur les 30 espèces de cétacés réparties dans les 6 familles différentes. Parmi ces familles, on retrouve par exemple celle des delphinidés ou des balaenidés. Sur chaque carte est inscrit les caractères de chaque espèce, depuis ses mensurations jusqu'à son aire de répartition.

Cet atelier est une manière ludique d'explorer la diversité de l'arbre généalogique des cétacés tout en permettant à l'éducateur d'introduire plus largement leurs caractéristiques, leur mode de vie, leur alimentation, etc...

Compétences développées :

- Oser entrer en communication
- Nommer les éléments d'une catégorie
- Produire des phrases correctement construites pour formuler une demande et une réponse
- Connaître et respecter des règles de jeu
- Jouer une partie entière
- Savoir perdre/gagner/rejouer
- Ecouter ce que disent les autres joueurs pour en tirer des informations utiles
- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité

VIGIE SANCTUAIRE

Cycle 2, 3 et 4



Dans ce jeu de plateau à grande échelle, inspiré du projet Vigie Sanctuaire de l'association, les élèves doivent répondre correctement à des questions sur les cétacés, réaliser des défis afin de faire traverser leur bateau entre Tahiti et Moorea tout en évitant les collisions avec les baleines.


Deux équipes s'affrontent : l'Aremiti contre le Terevau. Chacun leur tour les deux groupes tournent la roue, leur indiquant s'ils doivent répondre à une question, relever un défi, dessiner ou essayer une pénalité.

En plus de développer leurs connaissances personnelles, les élèves sont sensibilisés sur la première cause de mortalité pour les baleines dans le monde : les collisions avec les navires.



Compétences développées :

- Connaître et respecter des règles de jeu
- Jouer une partie entière
- Savoir perdre/gagner/rejouer
- Écouter ce que disent les autres joueurs pour en tirer des informations utiles
- Apprendre à coopérer
- Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte



LA FRESQUE DE LA BALEINE

Tous publics

Cet atelier artistique et éducatif invite les élèves à visualiser et comprendre le voyage extraordinaire des baleines à bosse, de leurs zones de reproduction tropicales jusqu'aux eaux froides et riches en nourriture des régions polaires. À travers la création d'une fresque collective, les élèves représenteront les étapes de cette migration et les nombreux défis rencontrés par ces cétacés, tels que la prédation, les activités humaines et le changement climatique.

En dessinant ou peignant des éléments symboliques de cette grande traversée océanique, les élèves participent à une œuvre collective tout en développant leur compréhension des écosystèmes marins. L'échange autour des choix artistiques favorise également la réflexion sur les interactions entre les baleines et leur environnement.

Engagement et sensibilisation

L'atelier se conclut par une discussion sur les solutions et actions concrètes à mettre en place pour protéger ces espèces et limiter les impacts des activités humaines. En encourageant une approche participative, cet atelier permet aux élèves d'être acteurs de leur apprentissage et de prendre conscience de leur rôle dans la préservation des océans.

Compétences développées :

- Compréhension des écosystèmes marins et des migrations animales
- Développement de la créativité et de l'expression artistique
- Sensibilisation aux enjeux environnementaux et à la préservation des espèces
- Travail collaboratif et expression orale



LA BATAILLE DES TOHORA

Tous publics

Inspirée de la bataille navale, "La Bataille des Tohorā" est un jeu stratégique et éducatif qui plonge les élèves dans une aventure maritime où chaque tir peut révéler un élément clé de l'océan. Ce jeu ludique permet d'aborder de manière interactive la présence des cétacés dans les océans, les dangers auxquels ils sont confrontés, ainsi que l'importance de leur protection.

Ce jeu met l'accent sur la compréhension des menaces pesant sur les cétacés, notamment la pêche accidentelle, le trafic maritime et la dégradation de leur habitat. Il développe la réflexion stratégique, l'apprentissage des coordonnées spatiales et l'importance de la préservation des espèces marines.

Le gagnant est celui qui aura coulé le plus de bateaux à la fin de la partie, tout en ayant appris à mieux connaître l'environnement marin et les enjeux liés aux baleines. Une façon ludique et engageante d'éveiller la curiosité des élèves et de renforcer leur conscience écologique !

Compétences développées :

- Compréhension des enjeux environnementaux et des menaces sur les cétacés
- Développement de la réflexion stratégique et de la prise de décision
- Apprentissage de la lecture et de l'utilisation d'un repère spatial
- Renforcement des compétences en travail collaboratif et en communication

JEU DES DORSALES ET CAUDALES

Tous publics



Ce jeu ludique et interactif a pour but de former les élèves à l'identification visuelle des espèces emblématiques de Polynésie française. Parmi ces espèces, on retrouve : la baleine à bosse, le cachalot, le dauphin à long bec, le globicéphale et l'orque.

Grâce à des répliques de nageoires dorsales de taille réelle et de nageoires caudales à l'échelle 1/5-ème, les élèves peuvent prendre conscience de la différence de taille et de forme des cétacés.

Dans un premier temps, l'éducateur introduit de manière générale les mammifères marins : qu'est-ce qu'un mammifère ? Comment des mammifères peuvent vivre sous l'eau ? Comment s'alimentent-ils ? A quoi leur sert leurs différentes nageoires ?

Vient ensuite une présentation des différentes espèces via des supports photos pour que les élèves associent chaque nageoire dorsale et/ou caudale à une espèce.

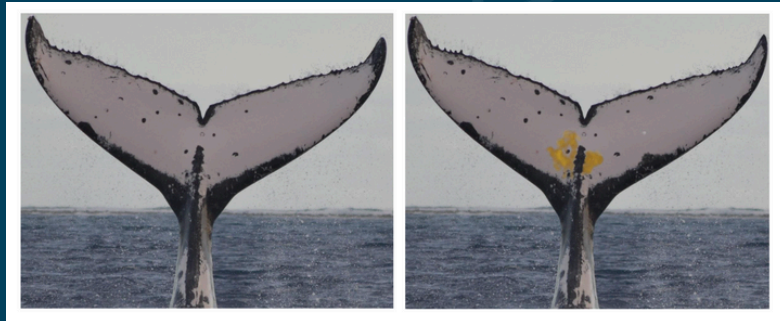
Cet atelier présente l'avantage d'être évolutif selon le niveau de chaque classe.

Compétences développées :

- Oser entrer en communication
- Comprendre et apprendre
- Échanger et réfléchir avec les autres
- Commencer à écrire tout seul
- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme

LES 7 DIFFÉRENCES

Tous publics



En observant bien les 2 photos de nageoires caudales de baleines à bosse qui sont présentées, les élèves doivent trouver les 7 différences. Trois niveaux de difficultés sont disponibles : facile, intermédiaire et difficile.

Ce jeu permet d'introduire simplement la technique de photo-identification. Au sein de l'association, la photo-identification nous permet de composer un catalogue des différents individus photographiés dans les eaux polynésiennes. Cette technique contribue au dénombrement des individus présents dans le sanctuaire polynésien, mais également à connaître leur route migratoire entre leur aire de reproduction et l'Antarctique (aire d'alimentation).

L'ensemble de ces données nous permettent ensuite de développer à terme de nouvelles mesures de conservation.

Compétences développées :

- Amélioration de la concentration
- Développement de la mémoire visuelle
- Sensibilisation à la nature
- Développement de la discrimination visuelle

QUELLE EST TA TAILLE ?

Tous publics



Découvrez la taille des cétacés !

Quelle longueur moyenne peut mesurer un dauphin à long bec, une baleine à bosse, une orque, un cachalot ou une baleine bleue ?

C'est à vous de le retrouver en vous aidant de photos et d'un décamètre.

Compétences développées :

- Découvrir le monde vivant
- Se repérer dans l'espace
- Utiliser des nombres pour représenter des quantités ou des grandeurs
- Tenir compte d'éléments divers (arguments d'autrui, résultats d'une expérience, sources internes ou externes à la classe, etc.) pour modifier son jugement.



JEU DE L'ÉCHO-LOCALISATION

Tous publics

Ce jeu immersif permet aux élèves de comprendre comment les cétacés à dents, comme les dauphins et les orques, utilisent l'écholocation pour chasser. À travers une activité ludique en extérieur, ils expérimentent les défis de cette technique sensorielle et les obstacles que les mammifères marins rencontrent dans leur environnement.

Ce jeu interactif permet aux enfants d'apprendre en expérimentant, en développant leur écoute, leur concentration et leur compréhension du monde marin. En associant science et amusement, il sensibilise aux menaces qui pèsent sur les cétacés et à l'importance de protéger leur environnement sonore.

Compétences développées :

- Découverte d'un mode de perception sensorielle unique
- Développement de l'écoute active et de la concentration
- Prise de conscience des impacts environnementaux
- Travail d'équipe et coordination

L'OBSERVATEUR DE MAMMIFÈRES MARINS

Cycle 2, 3, 4, lycée et université

Apprendre le métier d'observateur de mammifères marins : voici le but de cet atelier en classe ou en plein air.

Armé de jumelles, le rôle de l'éducateur est avant tout d'enseigner aux élèves à observer les cétacés, les différencier et les sensibiliser sur les risques de collisions entre les grands navires et les cétacés.

Cet atelier fait également écho au projet Vigie Sanctuaire que l'association a mis en place dès ses débuts. En se mettant dans la peau de l'observateur, chaque élève pourra remplir une fiche de ses propres observations.

Le déploiement de l'atelier se fait exclusivement en extérieur, de préférence depuis un site d'observation pendant la saison des baleines (de juillet à novembre) mais peut également se faire dans l'enceinte de l'établissement. En dehors de la saison, nous pouvons réaliser des observations de dauphins à long bec aux abords des passes.

Compétences développées :

- Utiliser des nombres pour représenter des quantités ou des grandeurs
- Utiliser, fabriquer, manipuler des objets
- Utiliser des outils numériques
- Découvrir le monde vivant
- Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres
- Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées



ÇA CHAUFFE EN ANTARCTIQUE

Cycle 3, 4, lycée et université



Afin de comprendre comment le réchauffement climatique impacte les baleines à bosse, il faut s'intéresser à ce que l'on ne voit pas : le krill ! Cet atelier a pour objectifs : de découvrir la nourriture favorite des baleines à bosse de Polynésie française et les menaces qui pèsent sur le stock de krill. La principale cause du déclin de ce dernier ? Le réchauffement climatique et ses conséquences désastreuses.

Et si la solution était juste devant notre nez ?

Compétences développées :

- Découvrir le monde vivant
- Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres
- Sensibilisation à la préservation de la nature et aux changements climatiques

LE RÉSEAU TROPHIQUE

Cycle 3, 4, lycée et université

Un réseau trophique, ou réseau alimentaire, désigne un groupe de chaînes alimentaires connectées les unes aux autres. Dans cet atelier, nous faisons réfléchir les élèves sur la place et le rôle des animaux marins en fonction de leur régime alimentaire. Avec l'aide de l'éducateur, pas à pas et en équipe, leur mission est de reconstruire le réseau trophique aquatique.

Cet atelier nous aide au final à répondre à cette question importante : quel est le rôle des cétacés dans les océans ?



Compétences développées :

- Écouter ce que disent les autres joueurs pour en tirer des informations utiles
- Apprendre à coopérer
- Échanger et réfléchir avec les autres
- Découvrir le monde vivant

LA PHOTO-IDENTIFICATION

Cycle 4, lycée et université

Cet atelier est une véritable introduction à la photo-identification des mammifères marins.

Pour le scientifique, connaître les individus présents sur sa zone de recherche est la première étape de toute étude. Grâce à des photos de nageoires dorsales pour les dauphins par exemple et de nageoires caudales chez les baleines, la photo-identification représente un outil de recensement des populations à partir duquel on peut déterminer entre autre le sexe de l'individu, le nombre et la fréquence des naissances, ou bien encore leur état de santé.

Ces connaissances sur la population peuvent nous aider à mieux comprendre les impacts des activités humaines sur la population des cétacés de Polynésie française pour mieux les protéger.

Seul ou en groupe, grâce à un catalogue d'individus de grands dauphins ou de baleines à bosse et une sélection de photographie d'individus à identifier, les élèves doivent rechercher dans le catalogue si les individus rencontrés ont déjà été vus.



Compétences développées :

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- Coopérer et mutualiser

AUTRES PRESTATIONS

...

Tous publics

- Ramassage de déchets aux abords de l'école, sur le littoral ou également en mer.
- Écoute sous-marine du chant des baleines grâce à des haut-parleurs sous-marins dans le lagon.
- Intervention dans le cadre des Aires Marines Educatives (AME).
- Participation aux journées événementielles organisées par l'établissement scolaire (journée de l'environnement, journée polynésienne, journée mondiale de l'océan, ...)
- Sortie en mer et sensibilisation à l'observation des cétacés (dauphins, baleines à bosse, ...)



TARIFICATION

Afin d'offrir un contenu pédagogique de qualité, nous privilégions les interventions d'une **durée minimale de 2 heures**, directement au sein de votre établissement.

Tarif : 6 000 F CFP par heure et par éducateur.

Nombre d'enfants	Nombre d'éducateurs Oceania	Tarification pour 2h
entre 0 et 30	1	12 000 F CFP
Entre 30 et 60	2	18 000 F CFP
Entre 60 et 90	3	30 000 F CFP

Oceania peut intervenir sur Tahiti. Cependant, les frais de déplacement sont à la charge de l'établissement, incluant la navette aller-retour entre Tahiti et Moorea, ainsi que le taxi si l'accès à l'école n'est pas possible à pied.





Oceania

OUR BLUE CONNEXION



Résidence Océane
PK 28,7 côté mer
Tiahura, Moorea, 98729
Polynésie française



BP 1636 Papetoai 98729 Moorea



89 57 20 99



education@asso-oceania.com

