

Protocole Acquisition de vidéos

1. Décrire la sortie

Une fiche est à remplir sur le terrain avec les groupes pour chaque caméra (ces informations permettent d'enregistrer les données de la sortie et les mettre à disposition sur le portail (<https://www.moorev.fr>)).

Renseigner dans la fiche les caractéristiques du site :

Indiquez la localisation précise (avec les coordonnées GPS si disponibles).

Notez les activités humaines à proximité.

Précisez si le site est dans le périmètre d'une Aire Marine Educative.

Décrire la sortie et les conditions du milieu étudié :

Précisez la date et l'heure de début.

Indiquez le type de sortie : scolaire - précisez l'établissement et classes, autre - précisez le public et structure accompagnatrice.

Renseignez la zone de l'estran où sont réalisées les vidéos : rochers, plage ou autre (exemple: vasière, estuaire).

Notez les conditions conditions météo (vent, ensoleillement, température de l'air), et l'état de la mer (vagues, houle, couleur).

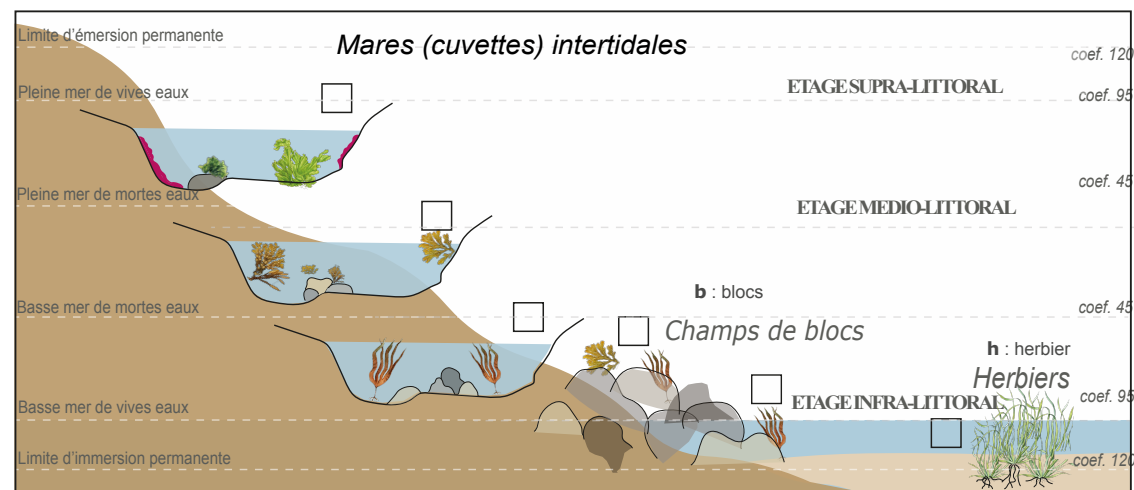
2. Choisir un jeu de microhabitats différents

Pour pouvoir comparer les espèces et leurs relations dans différentes conditions microclimatiques, observez la zone et choisissez trois microhabitats, accessibles sur la marée et dans le temps disponible pour la sortie (schéma).

Cas n°1 : Trois mares de taille différentes au même niveau de l'estran

Cas n°2 : Trois mares de taille comparable à différents niveaux de l'estran

Cas n°3 : Trois habitats de nature différente - cuvette, champ de blocs, herbier.



3. Acquérir les vidéos

Enregistrez un plan fixe de 15 minutes (ou plus) en immergeant la caméra dans chaque microhabitat. A la fin de l'enregistrement placer la mire 3D dans le champ de la caméra (Rubik's cube ou autre type de mire) pour mise à l'échelle et, si besoin, correction des couleurs de la vidéo. Associer à chaque vidéo, une vue d'ensemble de la zone avec la mire en position.

> **Sélectionner une scène à filmer** selon le protocole choisi (attention : la hauteur d'eau doit être supérieure 20 cm et la profondeur de champ minimale de 15 cm).

> **Démarrez l'enregistrement et positionnez la caméra**, vérifiez sa stabilité et notez l'heure de début dans la tableau.

Placez un repère visuel à proximité en dehors de l'eau (la mire 3D) et éloignez-vous pendant 15 min (même la voix perturbe le comportement des animaux).

> Lorsque ce temps est écoulé, **placer la mire 3D dans le champ de la caméra à 20 cm** et attendre 15 secondes. Récupérer la caméra en laissant la mire en place.

> Essuyer le hublot de la caméra et **enregistrer une vue d'ensemble en balayant toute la zone autour de la mire** (1 à 2 m² couvrant la mare et sa périphérie). Puis éteindre la caméra et récupérer la mire.

> Si une sonde est disponible, mesurer la température dans l'eau où était placée la caméra (pH et salinité si disponible) et **noter les valeurs dans le tableau**.

4. Compléter le tableau descriptif des enregistrements

Numérotez la prise de vue et reporter le numéro sur le schéma. Noter le code couleur de la caméra.

Pour chaque vidéo, décrire les propriétés de l'habitat : compléter le tableau en reportant les codes "taille des mares" et "despèces constructrices dominantes". Indiquez le type d'habitat et les espèces constructrices les plus abondantes. Pour une mare préciser la taille (reporter les codes définis dans le lexique sous le tableau).

Notez les observations complémentaires pouvant être utiles à l'exploitation ultérieure des vidéos (par ex. espèces ou comportement remarquable)

Taille des mares

Profondeur < ou > 30 cm

Longueur < ou > 2m

A: petite et peu profonde



B: petite et profonde



C : grande et peu profonde



D: grande et profonde



Espèces constructrices :



ab : algues brunes



ar : algues rouges



av : algues vertes



pm : plantes marines



mh : moules-huitres



h : hermines

Numéro de la vidéo	Heure de début	Heure de fin	Type d'habitat	Espèces constructrices	Propriétés de l'eau
1 - bleue (rappeler le code couleur si plusieurs caméras)			mA,mB, mC, ou mD (mare) ou h (herbier) ou b (blocs)	ex: ab (algues brunes) ou ar, ou av ou pm ou mh ou h	Température (en °C) pH Salinité