



Identifier des invertébrés aquatiques par des jeux

Auteur : Réseau Ecole et Nature - Collectif

En jouant, chacun pourra repérer chez les invertébrés aquatiques la diversité de leur mode de déplacement, la variété de leur forme, des éléments de classification...

Typologie de l'activité

Approche pédagogique

Ludique

Objectifs

- Identifier des invertébrés aquatiques. • Observer et apprendre par le jeu. • Créer un lien avec des animaux souvent ignorés voire rejetés. • Développer l'expression orale et la communication. • Utiliser un vocabulaire précis.

Infos pratiques

Matériel

- Un aquarium, l'aquakit (Petits outils), ou bassine. • Un verre par animal, des présentoirs surnoms (papier ou carton). • Un verre par animal et bulle de BD (papier ou carton).

Préparation

Déroulement

Après une petite pêche, disposer les prises dans un aquarium, observer librement les animaux puis proposer les jeux suivants : 1 - Mimes Chaque participant (ou équipe) choisit secrètement un animal et le mime. Les autres doivent découvrir l'animal en observant l'imitateur et l'aquarium (observer formes, déplacements...) 2 - Surnoms Préparer des présentoirs surnoms pour différents animaux pêchés, ex: patineur, fusée..., installer un animal par verre et demander au participant de placer le bon présentoir devant chaque animal. 3 - Bulles Même principe que le jeu des surnoms, mais ici les participants doivent retrouver ce que pourrait dire un animal, ex: "Tournicoti, tournicoton!", "Je suis champion de la brasse"... 4 - Dessin sans voir Faire des groupes de 2 : un dessinateur et un «présentateur». Ce dernier décrit un animal au dessinateur qui lui a le dos tourné et ne voit pas l'aquarium. Puis, grâce à son «croquis» il doit retrouver l'animal. Inverser les rôles.

Compléments : • Ces jeux permettant une observation précise et sélective, peuvent servir de base à un essai de classification et de détermination, mais aussi à l'étude des modes de vie de ces invertébrés. • Réalisation d'une exposition interactive. Source : SNPN - H. Labbe - C. Lapoix Malle Nature Jeunesse et sport.

Thèmes

Biodiversité
Eau
Faune

Participants

Tout public
Cycle 3 (CE2-CM1-
CM2)

Nombre de participants

Activité en grand
groupe

Encadrement

exemple : nombre
d'accompagnateurs

Durée de l'activité

1H00

Lieu

Intérieur
(ou sur le terrain)