



## 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)