



Le béret aquatique

publié le 08/12/2011

Descriptif :

Une activité scientifique pour lancer une dynamique de classe autour de l'identification des êtres vivants.

Sommaire :

- Matériel
- Déroulement
- Prolongements

Une activité scientifique pour lancer une dynamique de classe autour de l'identification des êtres vivants.

Ce jeu a été créé par un groupe de trois jeunes en service civique au sein de la fédération de la Charente pour la pêche et la protection des milieux aquatiques. Encadrés par l'association "Unis-Cité", ils ont conclu leur mission de six mois, principalement consacrée aux pêches de sauvegarde, par une série de huit animations dans les classes de cycle trois.



● Matériel

12 à 16 cartes de jeu différentes (chaque carte est constituée au recto de la photo A4 d'un être vivant et au verso, de son nom pour vérification) à imprimer et éventuellement plastifier.

-  [Jeu du béret aquatique: 16 cartes pour commencer](#) (PDF de 1 Mo)

● Déroulement

Il est identique au jeu du béret :

- la classe est séparée en deux groupes, alignés face à face
- chaque élève se voit attribuer un numéro dans chaque équipe
- les cartes sont posées au sol, alignées, le côté photo est seul visible.
- l'enseignant(e) appelle les numéros et indique "Trouvez le..." (nom de l'être vivant concerné)
- lorsque le nom d'un animal ou végétal est inconnu des deux joueurs appelés, les camarades de classe peuvent aider, donner des indices. Si l'être vivant n'est connu de personne, l'enseignant(e) peut retourner la bonne carte et la montrer ; elle est rappelée ultérieurement.
- en fin de séance, l'enseignant(e) peut proposer aux élèves d'installer des flèches rouges (la flèche rouge signifie « mange ») entre les êtres vivants pour symboliser la chaîne alimentaire.

● Prolongements

- on peut travailler ainsi de façon plus précise sur différents milieux naturels
- les élèves peuvent donc fabriquer d'autres cartes de jeu, concernant d'autres milieux (forêt, montagne, pelouses calcaires...) et enrichir le jeu en indiquant au verso des cartes les principales caractéristiques de chaque animal ou végétal (description, habitat, reproduction, alimentation, prédateurs)
- on peut donc ensuite passer à un jeu de devinettes (cf malle pédagogique "Eau", prochainement en prêt au CDDP)

