

Règle du jeu

A partir de 3 ans - 6 joueurs.

Matériel

- La poésie et les images agrandies
- La représentation du saumon derrière laquelle on a fixé une baguette
- Des plots, briques, cordes et barres en plastique
- Prendre les cartes suivantes du jeu de cartes : saumon, pêcheurs, barrage et température
- Les flèches.

Organisation

Travail collectif avec un groupe de 6 élèves. Activité.

But du jeu

Comprendre les problèmes du poisson migrateur et se repérer dans l'espace pour visualiser son déplacement.

Déroulement

L'enseignant présente les illustrations du saumon, du pêcheur, du barrage et de la température. Il les affiche au tableau. Il présente ensuite la représentation du saumon et fait remarquer qu'elle peut se déplacer grâce à la baguette.

ETAPE 1

Découvrir la poésie :

*Un matin un saumon argenté,
Dans sa rivière est retourné
Il remonte le courant
Pour devenir parent*

*Il évite les filets,
Des pêcheurs s'en est allé.
Il contourne les obstacles,
Par le courant fait des miracles.*

*Si la température est trop élevée,
Cet endroit est à éviter.
« Youpi » dit le saumon argenté
Dans ma rivière suis retourné.*

Ecouter la poésie. Comprendre les problèmes du saumon. Déplacer la représentation du saumon pour visualiser le déplacement du saumon.

ETAPE 2

Dans la salle de jeux, par groupe de 6 à 8 enfants. Les dessins du pêcheur, du barrage et de la température sont fixés sur trois plots qui représentent le lieu où cela se passe.

Un enfant est le saumon, il se déplace de plot en plot en respectant l'ordre des problèmes donnés par la poésie et redits oralement par un camarade.

Faire le même parcours mais en variant l'ordre des problèmes.

Cheminer en respectant l'ordre des problèmes donné oralement par un camarade.

ETAPE 3

Représenter un parcours.

L'enseignant donne la consigne que l'on ne peut plus utiliser la parole pour indiquer le parcours à un autre élève.

Proposer des solutions : montrer les images au fur et à mesure de la progression du saumon, poser les images agrandies pour visualiser le parcours, placer une succession d'images pour anticiper tout le trajet.

Tester les différentes solutions.

Chercher différents parcours possibles.

Comment faire pour se souvenir de tous les parcours possibles ? Sont-ils tous différents ?

Dessiner les trajets et comparer les tracés.

ETAPE 4

Cette fois-ci, on joue avec le plateau de jeu.

Le codage consiste à disposer les cartes et les flèches dans l'ordre des événements et la carte saumon passe de l'un à l'autre sur le plateau de jeu...

>>>

Décoder et coder un parcours.

Décoder la suite d'images et placer les flèches pour représenter le parcours du poisson.

Coder le parcours fléché par l'enseignant ou un autre enfant en plaçant les images dans l'ordre.



Conception : A. Baisez
Réalisation : N. Martel - P. Camacho.













