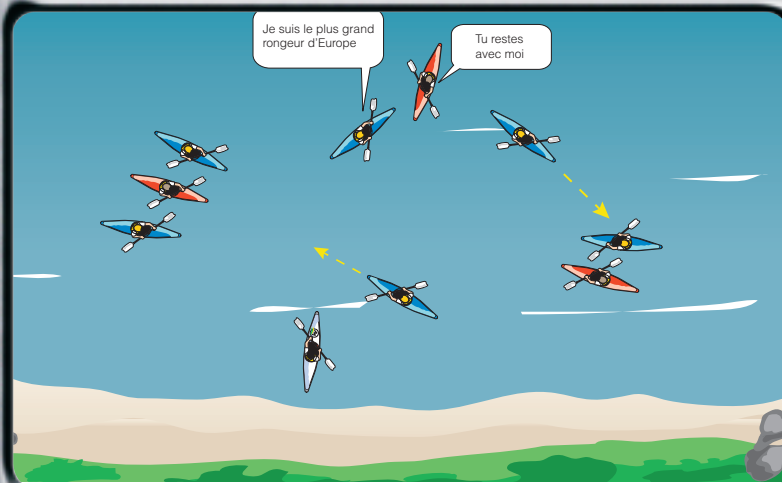




CONNAÎTRE LES ANIMAUX DE SON MILIEU DE PRATIQUE

KI EST KI



LE DÉROULEMENT :

A faire avec un groupe d'au moins 12 pagayeurs.

Distribuer à chacune, une carte jeu (photo de l'animal/ Caractéristique(9)).

Chaque pagayeur "Animal" regarde la photo de son animal sans la montrer aux autres, puis la rend au moniteur.

Puis il s'éloigne d'une trentaine de mètres. Chaque "Caractéristique" passe voir un "Animal" et annonce la caractéristique qu'il possède.

L' "Animal" décide de conserver la "Caractéristique" avec lui s'il estime qu'elle lui correspond ou de le laisser aller vers un autre "Animal".

Lorsque 3 "Caractéristiques" sont choisies par un 1 "Animal", elles cherchent le nom de l'animal et le propose

■ LE BUT DE LA SITUATION

Rassembler toutes les caractéristiques décrivant le même animal et trouver son nom.

■ LES CRITÈRES DE RÉUSSITE

Les trois groupes se sont formés et le nom des animaux a été trouvé. Le premier groupe à revenir avec la bonne réponse a gagné.

■ LES CONSIGNES

Possibilité de choisir vers quel pagayeur "Animal", les pagayeurs "Caractéristique" veulent aller. Quand un "Animal" est occupé, les autres attendent à 2 mètres environ.



■ LE LIEU DE DÉROULEMENT

Étang, lac ou rivière classe 1 dérive des flotteurs.

→ AUTEUR

Florence GORET
Monitrice du Canoë-kayak Trappes
Saint Quentin en Yvelines

→ En savoir plus...

-  Fiche de situation : L'oiseau de l'onde ou le petit peuple
-  Fiche antisèche : la faune des eaux calmes





La tribune du moniteur

■ Les compétences visées :

Connaître et reconnaître des animaux typiques du site (comportements et morphologies).

■ La mise en place :

Depuis le bateau, surveiller le déroulement du jeu, vous êtes prêt à intervenir.

A la fin du jeu, vous présentez l'ensemble des « Animaux » avec leurs caractéristiques à tout le groupe.

■ Le matériel :

- 3 fiches "Animal"
- 9 fiches "Caractéristiques"

Exemple : photo du castor, Caractéristique 1 : plus grand rongeur d'Europe, Caractéristique 2 : coupe les arbres et

évitent qu'ils ne deviennent sénescents (risque d'embâcles)
Caractéristique 3 : ne s'éloigne jamais de l'eau.

■ Les critères d'évaluation

Les noms des animaux ont été trouvés.

■ Idées pour simplifier

Augmenter le nombre de caractéristiques ou trouver des caractéristiques plus évidentes.

Trouver des animaux très connus.

■ Idées pour complexifier

Diminuer le nombre de caractéristiques ou trouver des caractéristiques moins évidentes.

Proposer des animaux moins connus du site.

A faire en pagaie simple avec un canoë.

■ Problèmes :

- Une "Caractéristique" ne trouve pas son "Animal".
- Les animaux ne sont pas trouvés.

■ Solutions :

- > Donner un indice supplémentaire
- > Donner un indice supplémentaire.

■ Ce qu'il faut intégrer :

- Chaque milieu a sa faune et chaque faune a son milieu. Le jeu peut être adapté à chaque changement de lieu de pratique.
- Le jeu peut être adapté en version connaissance de la flore de son milieu de pratique.