



Document enseignant

Histoire / Jeu de piste

Friponne, le petit poisson du lagon

Version PS



Service pédagogique :

Contactez Stéphanie JAUBERT de 9h à 12h et de 14h à 18h du lundi au vendredi

Email : sjaubert@citedelamer.com

Tél : 02.33.20.26.35

Attention, entre l'envoi du document enseignant et votre visite à La Cité de la Mer, les animaux de l'histoire peuvent changer.

Merci de consulter, le jour de votre visite, la première page du classeur enseignant afin de savoir à quelles espèces correspondent les personnages de l'histoire et à quel étage vous pouvez les observer.

Sommaire

I. Présentation générale	4
1. Déroulement prévu.....	4
2. Objectifs pédagogiques.....	5
3. Organisation matérielle du jeu de piste	5
II. Orientations pédagogiques	6
1. Avant la visite : bien connaître l'histoire.....	6
2. Pendant la visite : à la recherche des animaux réels.....	6
3. Après la visite : exploitation du récit	7
a) À la Médiathèque de La Cité de la Mer	7
b) Prolongements possibles en classe	7
III. Quelques connaissances en bref !	8
IV. Bibliographie	12
L'histoire.....	13
Fiche accompagnateur	15
Fiches-élèves.....	16

Voyage dans les grandes profondeurs avec Friponne, le petit poisson du lagon !

Pour...

- Favoriser l'appropriation du monde réel par l'observation et la comparaison de différents éléments d'un milieu donné.
- Construire des représentations rationnelles du monde vivant.

Au cours de leur visite des aquariums, les enfants accompagneront le personnage de Friponne, le poisson oiseau femelle, dans son voyage vers les grandes profondeurs de l'océan !

I. Présentation générale

1. Déroulement prévu

À partir de la lecture d'une histoire (*disponible à la fin de ce document*), retrouver au cours de la visite, les différents personnages et apprendre à mieux les connaître (1h30).

Remarque : La structure initiale de cette histoire, destinée dans un premier temps aux moyennes et grandes sections (jusqu'au CE1), est adaptée du récit « Baleineau » qui fut inventé par les élèves de Chantal Grimpard (MS/GS de l'école des Roquettes à Cherbourg-Octeville) et écrit par l'auteur François David Landemer. La présente version, destinée aux élèves de Petite Section, a été adaptée par les enseignantes des écoles maternelles Alma et Paul Nicolle de Cherbourg-Octeville.

- Afin que les enfants soient bien imprégnés de l'histoire et donc motivés pour le jeu de piste, il est conseillé de l'avoir lue en classe 3 ou 4 fois. On peut commencer la visite de La Cité de la Mer par une relecture de l'histoire, ou directement par le jeu de piste si l'histoire est bien maîtrisée.
- Partir à la recherche des personnages que Friponne rencontre au cours de son voyage dans les grands fonds.
- Les identifier au cours de la descente vers les grandes profondeurs.

Pour chaque animal, les élèves répartis en 7 équipes disposent de feuilles plastifiées leur donnant des indices photographiques.

2. Objectifs pédagogiques

Dominante « découvrir le monde » :

- Exercer sa curiosité par une approche sensorielle du monde vivant en découvrant quelques éléments de la faune marine appartenant à des milieux moins familiers (faune tropicale, méditerranéenne, des grands fonds).

Compétences :

- Repérer quelques caractéristiques des milieux.
- Découvrir et reconnaître quelques éléments de la faune à partir d'un récit.

Dominante « la sensibilité, l'imagination, la création » :

- Retrouver l'animal correspondant au personnage de l'histoire (indices photographiques et textuels).
- Utiliser le dessin comme moyen de représentation et d'expression.

3. Organisation matérielle du jeu de piste

À votre arrivée à La Cité de la Mer, l'agent d'accueil vous remettra en billetterie une valisette contenant :

- La **fiche descriptive du jeu de piste** (*classeur enseignant*) ;
- Le **récit** (*classeur enseignant*) ;
- Les **fiches « comptine »** se rapportant à chacun des personnages avec au verso, les « **photos d'identité** » et le **nom commun** des animaux correspondants (*classeur enseignant*) ;
- Les 7 jeux d'**indices photographiques** (*classeurs Étage*) pour les enfants répartis en 7 équipes ;
- 7 jeux de **puzzles** pour reconstituer ensuite les animaux de l'histoire.

II. Orientations pédagogiques

1. Avant la visite : bien connaître l'histoire

Il est préférable de lire plusieurs fois l'histoire aux enfants : cette étude préparatoire facilitera la recherche des animaux sur les 3 étages de l'exposition.

2. Pendant la visite : à la recherche des animaux réels

Chaque accompagnateur d'un groupe (au maximum 5 enfants) peut relire l'histoire au cours de la visite des aquariums. Il faut dans ce cas prévoir une photocopie par accompagnateur (*voir texte de l'histoire à la fin de ce document*).

Les enfants devront partir à la recherche des animaux qui se cachent derrière les personnages de l'histoire. La chronologie n'est adaptée au sens du parcours de visite (2^e étage, puis 1^{er} étage, puis rez-de-chaussée), mais le jeu de piste peut se concevoir différemment selon la localisation des espèces de l'histoire dans les aquariums ou pour des raisons pratiques de répartition de groupes dans les espaces (*utiliser alors les feuilles de route données en annexe de ce document*).

Le regroupement pour valider les résultats de cette recherche (**jeu du « Qui suis-je ? »**, **jeu du puzzle**) pourra se faire dans un endroit calme : derrière les grosses portes en bois à la fin de chaque étage ou devant l'aquarium du rez-de-chaussée, ou en Médiathèque par exemple (*vérifier les horaires d'ouverture en appelant la Médiathèque au 02 33 20 26 55*).

Jeu du « Qui suis-je ? » :

- lire la comptine pour chaque personnage et demander « Qui suis-je ? » ;
- demander aux enfants de retrouver la fiche « photo » de l'animal correspondant et si possible le nommer ;
- justifier son choix ;
- valider ou invalider.

Jeu du puzzle :

- distribuer à chacune des 7 équipes une enveloppe contenant les pièces des puzzles ;
- chaque équipe doit reconstituer les puzzles des 7 animaux de l'histoire.

3. Après la visite : exploitation du récit

a) À la Médiathèque de La Cité de la Mer

- Possibilité de consulter des livres sur les animaux marins : cf. [sélection de livres pour les tout-petits](#)

Vérifier les horaires d'ouverture en appelant la Médiathèque au 02 33 20 26 55

b) Prolongements possibles en classe

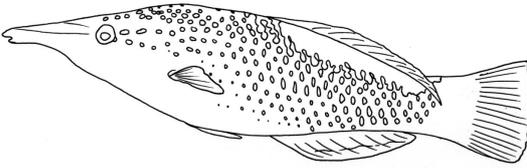
- Les comptines peuvent être reprises en classe, voire réécrites.
- Illustrer l'histoire.
- Utiliser les jeux proposés en annexe.
- Faire un carnet de voyage.
- Faire des dessins humoristiques ou des collages.
- Colorier les personnages.

ATTENTION !

**Les fiches-élèves proposées à la fin du document
ne doivent être exploitées qu'après la visite.**

III. Quelques connaissances en bref !

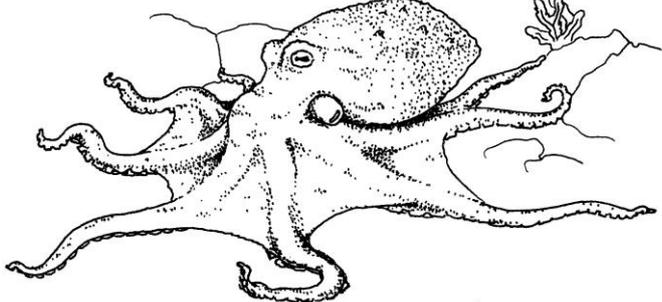
Friponne, le poisson oiseau

<p>Je m'appelle Friponne Le petit poisson Je cherche du plancton Pour mes provisions !</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Le poisson oiseau (ou labre oiseau) peut atteindre 30 cm à l'état sauvage mais reste plus petit en aquarium. Il vit dans l'océan Indo-Pacifique, dans les prairies d'algues et les secteurs riches des récifs coralliens. Aisément reconnaissable à son long museau, l'adulte présente deux colorations : bleu profond pour le mâle, et blanc/marron pour la femelle (avec une tache orange sur le museau). Il se nourrit de petits invertébrés qu'il capture parmi les coraux grâce à son museau effilé. Comme la plupart des labridés, le labre oiseau est hermaphrodite : les individus sont d'abord femelles, puis mâles. Sa façon de nager ressemble à un vol : il utilise principalement ses nageoires pectorales.

Remarque : Friponne est le poisson oiseau femelle ; Polisson, son copain, présent dans la version MS/GS/CP/CE1, est le poisson oiseau mâle.

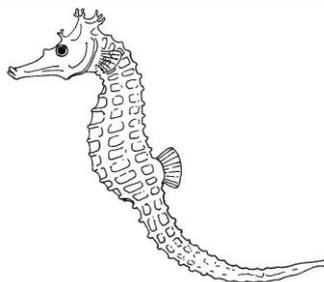
Aquarella, la pieuvre

<p>Je m'appelle Aquarella. J'ai plusieurs bras, Je lance de l'encre. Gare à toi !</p>	
---------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

La pieuvre, ou poulpe, fait partie de la famille ayant « les pieds sur la tête » appelée Céphalopodes. Munie de 8 tentacules pouvant comporter chacun jusqu'à 200 ventouses, c'est un animal entièrement mou hormis son bec semblable à celui du perroquet. Refoulant l'eau par un siphon, la pieuvre prend la fuite en se propulsant comme un avion à réaction et en projetant un nuage d'encre noire. Chassant surtout les crabes et les coquillages, c'est un animal relativement intelligent capable de se débarrasser des carapaces et des coquilles. Après avoir pondu ses œufs dans une niche au milieu des rochers, la femelle va s'occuper de ces œufs jusqu'à en mourir de fatigue et de faim.

Trompette, l'hippocampe

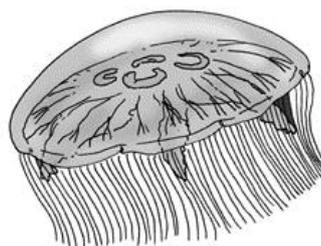
Je m'appelle Trompette
Avec mon nez pirouette
Je trouve une bonne cachette !



Les hippocampes sont des poissons dépourvus d'écaillés. Leur corps est couvert de quelques rangées de plaques osseuses épidermiques. Le museau est tubulaire et terminé par une bouche dépourvue de dents. Pas d'opercule mais une ouverture branchiale petite et ronde. Pas de nageoire ventrale, ni de caudale et la nageoire anale quand elle existe est très petite. Ils se déplacent par des ondulations rapides de la nageoire dorsale. Ils habitent les zones calmes telles que les prairies d'herbes marines et d'algues. Ils s'accrochent par la queue au substrat pour se reposer. La reproduction est particulière. La femelle dépose les œufs dans la poche du mâle dont l'ouverture se situe en dessous de la queue. La fécondation s'effectue à l'intérieur de cette poche incubatrice. La durée de l'incubation est de quelques semaines et dépend de la température. Ils se nourrissent de crustacés planctoniques et de larves de poissons. Leurs yeux sont très mobiles et seules les proies mobiles déclenchent le réflexe de chasse.

Médusine, la méduse

Je m'appelle Médusine.
Avec mes copines,
Je danse comme Colombine !



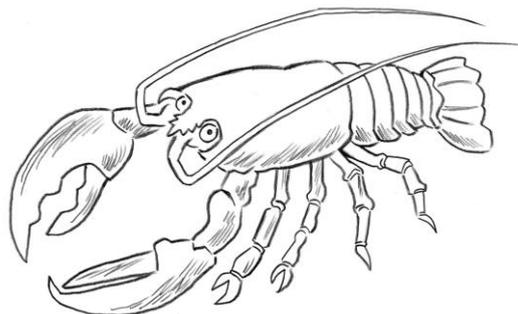
Constituée d'eau à 96%, la méduse *Aurelia aurita* (ou aurélie) est, contrairement à certaines autres méduses, très peu urticante. Son faible venin est destiné à la capture des êtres planctoniques qui constituent sa nourriture. Elle utilise pour cela les longs filaments qui la bordent, la nourriture étant ensuite répartie dans les 4 lobes de son estomac qui constituent le motif en « trèfle à quatre feuilles » visible sur le dessus de son ombrelle. Supportant des eaux de -4°C à plus de 30°C , cette méduse est commune dans pratiquement toutes les mers du monde.

Madame Longues-Pattes, le homard

Je m'appelle Madame Longues-Pattes.

Regarde : j'ai 8 pattes.

Avec elles, je me carapate.



Le homard peut atteindre 60 cm et peser 8 kg. Sa carapace est de couleur bleue souvent sombre (elle devient rouge à la cuisson). Il possède deux grandes pinces puissantes, l'une est large pour broyer la nourriture, l'autre plus fine pour couper. Le homard vit dans les mers froides et tempérées de la Manche, de l'Atlantique (de la Norvège au Maroc) et de la Méditerranée. On le trouve sur les fonds rocheux entre 20 et 100 m de profondeur. Le jour, il vit caché dans son trou ; il sort la nuit à la recherche de nourriture. Carnivore, il se nourrit de tout ce qu'il peut attraper : mollusques, vers, échinodermes, mais aussi autres crustacés, poissons ou animaux morts. Assez agressif, il attaque tout animal de taille inférieure à la sienne : c'est un animal solitaire. Comme tous les crustacés, sa carapace ne grandit pas, il doit muer.

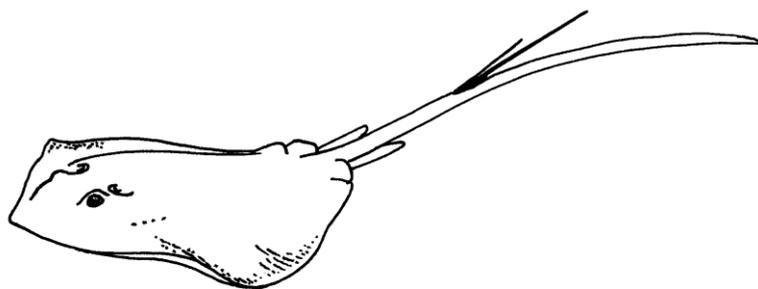
Manta, la raie

Je m'appelle Manta

Un poisson plat comme ça.

D'un seul coup d'ailes,

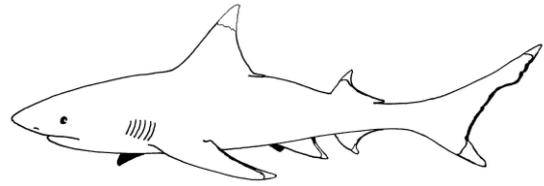
Je te ramène vers le ciel !



La raie, cousine du requin, a comme lui un squelette cartilagineux et des nageoires sans vrais rayons. La raie brunette présente dans l'aquarium de La Cité de la mer, peut atteindre 1 mètre de long et est présente d'Irlande jusqu'au Sénégal, et en Méditerranée, jusqu'à 200 m de profondeur. Elle habite les fonds sablonneux où elle trouve sa nourriture (principalement des crustacés : crabes ou crevettes). Ovipare, ses œufs font jusqu'à 9 cm de long pour 5 cm de large (en Manche, elles pondent à la fin de l'été), chaque œuf contenant un embryon unique.

Prédateur, le requin pointes noires

Je m'appelle Prédateur,
Je chasse et je dévore !
Gare au poisson qui s'endort...



Malgré leur silhouette inquiétante, ces requins sont petits (moins de 2 m) et peu agressifs, voire timides. Ils peuplent le replat récifal. Ils vivent en eaux peu profondes (moins de 15 m). Actifs et capables de virages brutaux, ils se déplacent en groupe. Ils s'alimentent de nuit. Ce requin nage sans cesse, bouche ouverte, pour assurer une circulation d'eau car il ne possède pas de musculature suffisante au niveau des fentes branchiales. Il nage sans cesse pour s'« hyper-ventiler » : on parle de ventilation « forcée » car la demande en oxygène augmente, en cas de nage rapide notamment. C'est un système qui ne fonctionne que lorsque les animaux se déplacent et qui force l'eau à passer à travers les branchies.

IV. Bibliographie

SOHIER Sandra, PETIT DE VOIZE Patrice, NOËL Pierre *in* : DORIS,
01/06/2017 : *Homarus gammarus* (Linnaeus, 1758),
<http://doris.ffesm.fr/ref/specie/747>

L'histoire

« Friponne, le petit poisson du lagon »

Du matin au soir, la maman de Friponne répétait à son enfant :

« Mange, Friponne mange le plancton, hum, hum, c'est bon et tu deviendras grande.

- Non et non, je ne mangerai pas de plancton, répondait **Friponne**, je n'aime pas ça, je ne veux pas être grande, laisse-moi tranquille. »

Friponne part alors à l'aventure, sans emporter de provisions. Tout à coup, le courant l'emporte...

« Au secours, au secours ! hurle Friponne.

- Au secours ? répond une grosse voix. Qui appelle ?

- C'est moi, Friponne, qui es-tu, toi ? demande la petite Friponne.

- Je suis **Aquarella**, celle qui a plein de bras et qui s'en va...

- Mais où vas-tu ? » s'inquiète Friponne dans le noir.

Aucune réponse. Tout seul, le petit poisson a très peur...

C'est alors qu'un petit animal à la queue enroulée, dressé dans les algues vertes l'appelle pour lui dire :

« Ne reste pas là, c'est dangereux par ici. Suis-moi, suis-moi ! »

D'un coup de nageoire, Friponne toute tremblante s'approche de son nouvel ami. Ouf, sauvée !

« Comment t'appelles-tu et que viens-tu faire ici ? demande **Trompette**.

- Je m'appelle Friponne, et je ne veux pas de plancton.

- Alors continue par-là, je dois rentrer chez moi », dis Trompette.

Friponne se retrouve toute seule, perdue au milieu des eaux noires comme la nuit. Elle commence à trouver le temps long, loin de sa maman. Friponne continue son voyage. Elle s'enfonce et tout devient étrange...

Tout à coup, de drôle de lumières dansent autour du poisson. La plus petite, qui s'appelle **Médusine**, s'approche de Friponne et la caresse de sa robe transparente.

« Je veux rentrer ! crie Friponne.

- Où ça, petite polissonne ?

- Quoi ? Qui parle ?

- Là, derrière toi. On me surnomme **Madame Longues-Pattes**. Que fais-tu ici ?

- Je ne voulais plus manger de plancton, alors je suis partie. Il fait nuit, il fait froid, j'ai faim, je ne suis qu'un petit poisson et ma maman me manque, dit Friponne qui avait bien du mal à ne pas pleurer devant cette drôle de bête.

- Allez, ne sois pas triste, je vais demander à une amie de te ramener chez toi. »

C'est ainsi que Friponne monte sur le dos de **Manta**, l'amie de Madame Longues-Pattes, et d'un coup d'ailes Friponne s'élève vers l'eau plus claire.

Brusquement, toutes deux se sentent secouées par une vague. Une forme allongée aux nageoires en forme d'ailes d'avion glisse vers nos deux amies et les surprend par derrière ! La mâchoire largement ouverte de l'énorme poisson aux yeux de chat se referme sur... la flèche lancée par un plongeur qui passait par là ! **Prédateur** ne réussit qu'à se casser les dents sur ce pic !

« Pars et nage vers ta maison ! lui dit Manta.

- Merci, tu m'as sauvé la vie, répond Friponne qui tremble encore de peur.

De retour dans sa mer bleue, Friponne retrouve sa maman.

« Alors, c'était bien au moins ton petit voyage ?

- J'ai fait plein de rencontres pas toujours agréables, mais c'était très bien ! J'ai rencontré :

Aquarella, avec tous ses bras

Trompette, avec sa queue en rosette

Médusine, qui danse comme Colombine

Madame Longues-Pattes, et ses huit pattes

Manta, le poisson plat

Prédateur, qui se croyait fort...

...Dis, maman, tu n'aurais pas un petit bol de plancton ? »

Equipe n° :

Enfants de l'équipe :

Parent accompagnateur :

.....
.....
.....
.....

Animal à retrouver	Localisation de l'animal	Indice n°1 à montrer *	Indice n°2 à montrer *
Friponne	2 ^e étage / (1 ^{er} étage)	Tête	Queue
Prédateur	2 ^e étage	Aileron	Queue
Trompette	2 ^e étage	Museau	Queue enroulée
Madame Longues-Pattes	1 ^{er} étage	Tête + pinces	Queue
Médusine	1 ^{er} étage	« Trèfle à 4 feuilles »	Filaments
Manta	1 ^{er} étage	Yeux et museau	Queue
Aquarella	1 ^{er} étage	Tentacule / ventouses	Tête

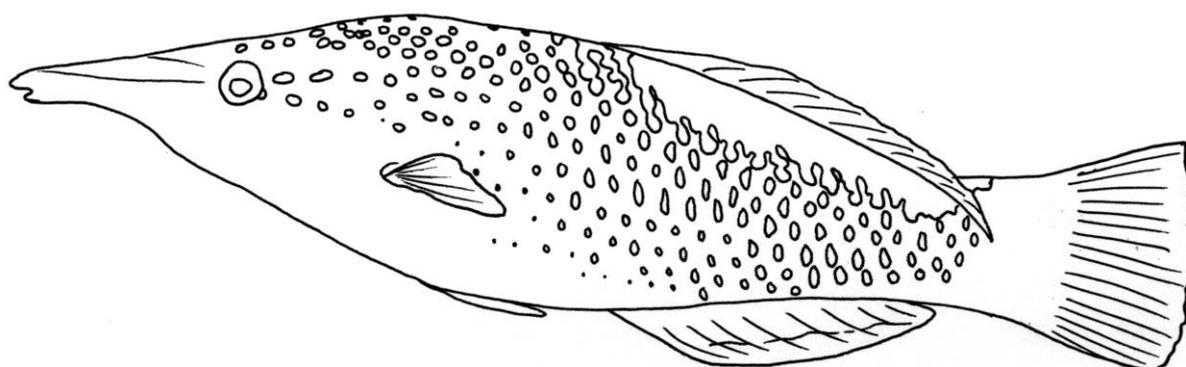
* Faire une croix quand l'animal a été repéré

Comptines et puzzle à reconstituer : (Faire une croix pour valider les réponses et la réussite du puzzle)

Friponne	
Prédateur	
Trompette	
Madame Longues-Pattes	
Médusine	
Manta	
Aquarella	

Prénom :

Colorie Friponne, le poisson oiseau :



Prénom :



Dessine l'animal que tu préfères :

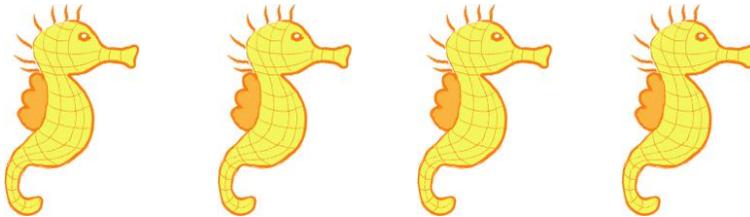
Prénom :



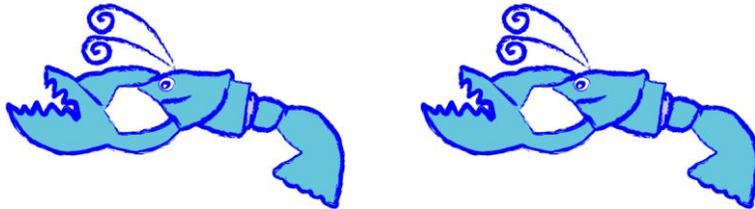
J'entoure le chiffre correspondant à la quantité d'animaux :



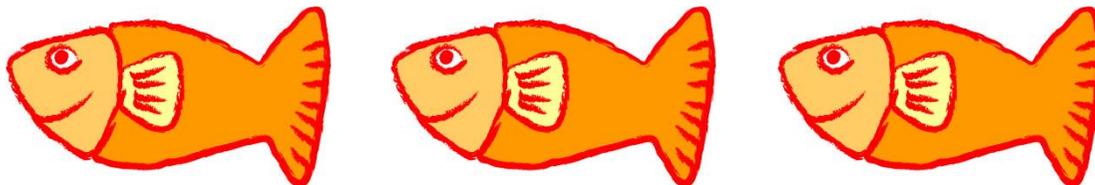
0 1 2 3 4 5



0 1 2 3 4 5



0 1 2 3 4 5

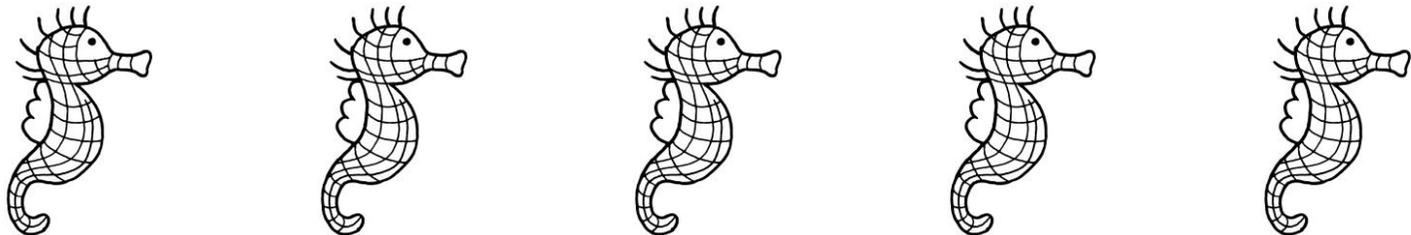
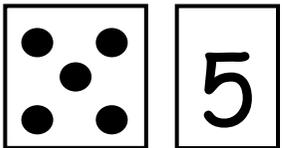
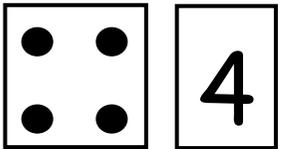
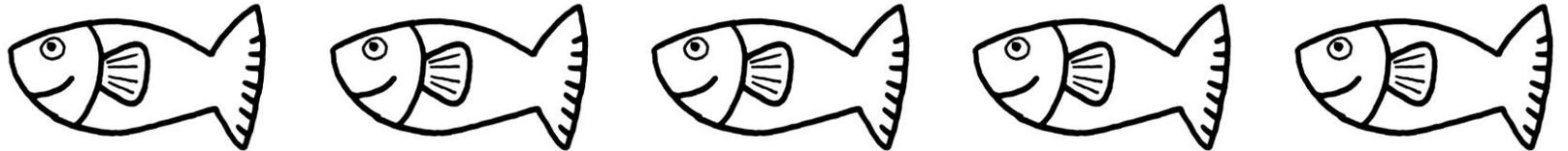
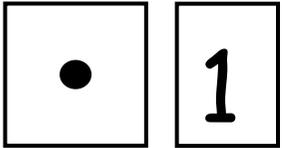
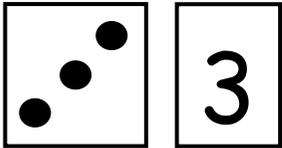


0 1 2 3 4 5

Prénom :



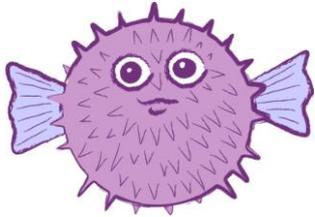
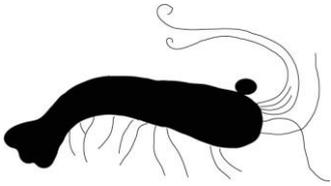
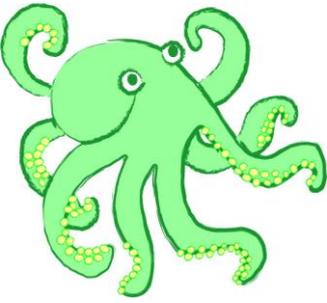
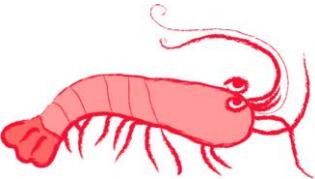
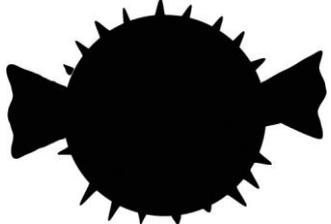
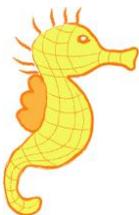
Je colorie le nombre d'animaux indiqué :



Prénom :



Je relie chaque animal à son ombre :

	•	•	
	•	•	
	•	•	
	•	•	
	•	•	

Prénom :



Je colle 4 poissons dans chaque aquarium :

