

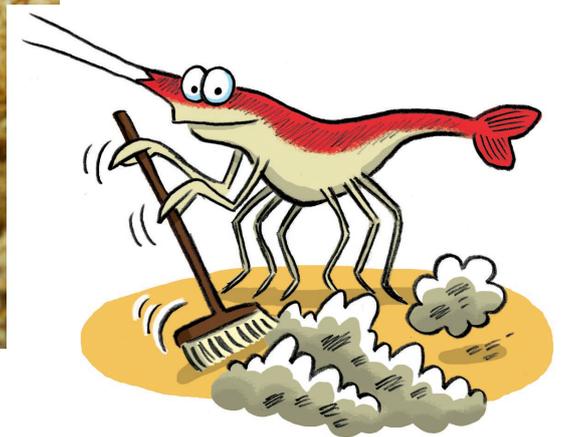
LA CITÉ DE LA MER

C H E R B O U R G

Document enseignant

Fiches

Animaux devinettes MS – GS – CP



Service pédagogique :

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

sjaubert@citedelamer.com

Tél : 02.33.20.26.35

Objectifs pédagogiques

- Découvrir les espèces marines.
- Amener l'élève à s'exprimer et à échanger.

Lien avec les programmes de l'école primaire (2015)

- Domaine d'apprentissage « Explorer le monde » :
Découvrir le monde vivant : observer différentes manifestations de la vie animale.
- Articulation avec un autre domaine d'apprentissage « Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions » : La pratique du langage associée à l'ensemble des activités contribue à enrichir le vocabulaire de l'enfant et l'introduit à des usages variés et riches de la langue (questionner, expliquer, décrire, nommer...).
Oser entrer en communication : permettre à chacun de pouvoir dire, exprimer un avis, questionner.
Echanger et réfléchir avec les autres : argumentation, explication, questions, intérêt pour ce que les autres croient, pensent et savent.

Principe

L'activité « Animaux devinettes » a recours à des photographies d'animaux aux noms insolites qui permettent aux enfants de :

- **découvrir et repérer différents animaux** dans les aquariums de La Cité de la Mer ;
- **observer et décrire** les animaux à repérer ;
- **proposer un nom à partir de l'observation** pour chaque espèce et **justifier son choix**.

Pour chaque animal à observer, une fiche est disponible, que l'enseignant peut imprimer : photographie de l'animal à observer au recto, devinette, dessin humoristique et partie « Le savais-tu ? » pour expliquer l'origine du nom de l'animal au verso.

Exploitation de l'activité « Animaux devinettes »

L'activité « Animaux devinettes » peut s'inscrire dans un projet rallye dont le but est de découvrir le nom donné aux animaux retenus : il s'agit de répondre à la question « Qui suis-je ? » en reconstruisant la dénomination à partir d'observations.

- Finalisation possible : réaliser un jeu de cartes intitulé « Qui suis-je ? » dont le principe est d'apparier un animal, à partir d'observations, avec le nom qui lui correspond le mieux. En cas de difficultés, des indices peuvent aider le joueur à trouver la bonne réponse.

L'enseignant divise sa classe en équipes, avec un accompagnateur pour chaque groupe d'élèves. L'enseignant peut remettre à chaque accompagnateur les fiches des animaux devinettes à observer.

À chaque étage et devant chaque bassin où il y a un animal à deviner :

- L'accompagnateur présente aux élèves le recto de la fiche - la photographie de l'animal - et pose la question « Qui suis-je ? ».
- Les élèves repèrent l'animal dans le bassin et l'observent. Ils doivent alors le décrire, guidés par un questionnement de l'accompagnateur qui prend en note les observations et les remarques des élèves : quelle forme, quelle couleur, quelle taille, quelle particularité ? à quoi fait penser tel ou tel élément... ? C'est l'occasion de nommer précisément tous les éléments nécessaires pour identifier et nommer l'animal que l'on décrit.
- Le groupe propose un nom à l'animal observé et justifie le choix de cette proposition (dictée à l'accompagnateur).

Voir plans de localisation des espèces dans les aquariums disponibles [ici](#).

En classe entière à la fin de chaque étage (espace disponible face à l'ascenseur avant de descendre les escaliers), l'enseignant peut procéder à un regroupement collectif pour une mise en commun du travail effectué par chaque groupe.

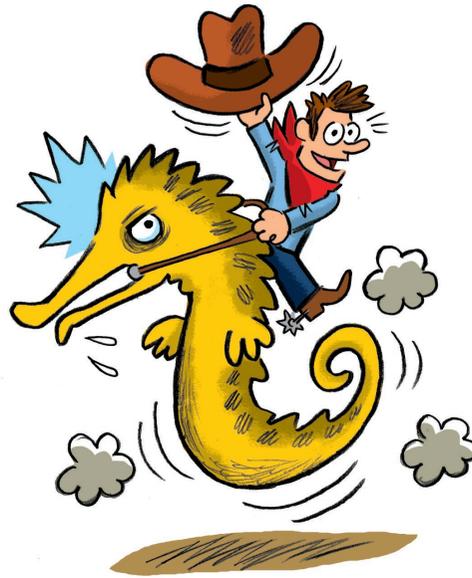
À partir des notes prises par les accompagnateurs, les élèves font part de leur proposition de nom pour chaque animal et expliquent leur choix.

L'enseignant peut alors utiliser la devinette présente au verso de la fiche pour compléter les apports des élèves et valider les réponses. Il peut ensuite montrer le dessin humoristique et lire la partie « Le savais-tu ? » pour expliquer l'origine du nom de l'animal.

Prolongements possibles en classe

- Colorier les dessins humoristiques mis à disposition en noir et blanc. Créer un jeu de cartes « Qui suis-je ? ».
- Rechercher et dessiner d'autres animaux devinettes réels. Produire un écrit expliquant l'origine de leur nom.
- Imaginer et dessiner des animaux devinettes irréels. Leur donner un nom et produire un écrit qui explique le choix de ce dernier.

Le cheval de mer ou
hippocampe
2^e étage

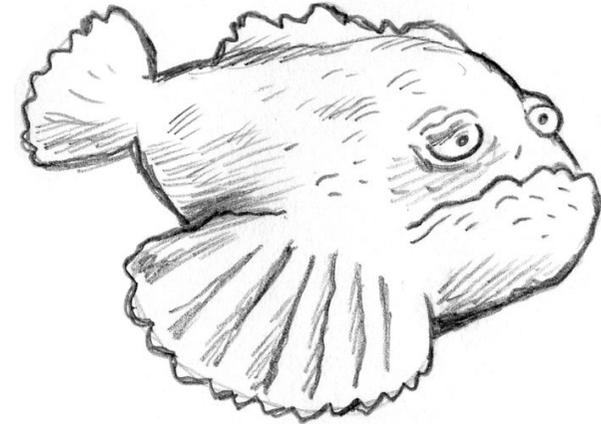
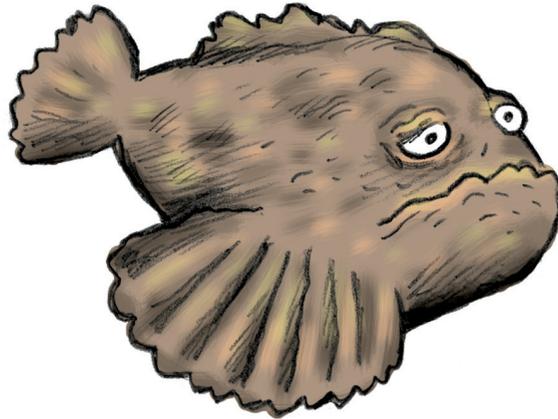


L'hippocampe est un poisson avec une tête en forme de cheval, d'où son nom de cheval de mer.

Je suis un poisson qui porte le nom d'un animal :

- qui a 4 longues pattes, des sabots et une crinière ;
- qui hennit ;
- qui trotte et galope ;
- sur lequel tu peux monter.

Le poisson pierre
1^{er} étage



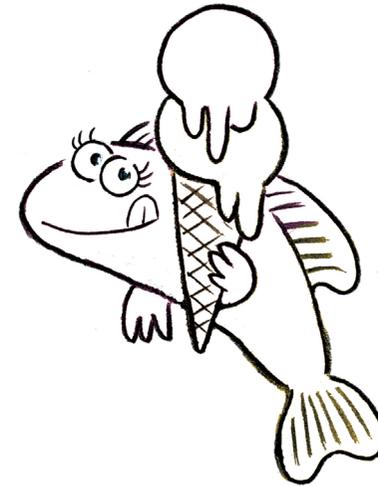
Son nom vient de son immobilité, de sa forme et de sa couleur qui font penser à un gros caillou.

Je suis un poisson qui porte :

- *le prénom d'un garçon ;*
- *le nom d'une matière naturelle dure et solide ;*
- *le nom d'un « caillou » qui peut être précieux.*

Le poisson vanille fraise

1^{er} étage



Le nom de ce poisson vient de ses 2 couleurs qui rappellent les glaces à la vanille et à la fraise.

Je suis un poisson qui porte le nom de deux fruits :

- *Le premier fruit est noir et long comme un bâton. On met les graines dans les gâteaux et les glaces.*
- *Le deuxième fruit est rouge et sucré avec une queue verte. On le ramasse et on le mange en été.*

Le poisson clown
1^{er} étage



Les couleurs vives de ce poisson rappellent un costume de clown. Sa façon particulière de nager, en se dandinant comme un canard, rappelle également la démarche d'un clown.

Je suis un poisson qui porte le nom d'une personne :

- *qui aime faire des farces ;*
- *qui fait beaucoup rire les enfants avec ses grimaces ;*
- *qui tombe souvent à cause de ses grandes chaussures ;*
- *qui fait des spectacles dans un cirque.*

Le poisson pyjama
1^{er} étage

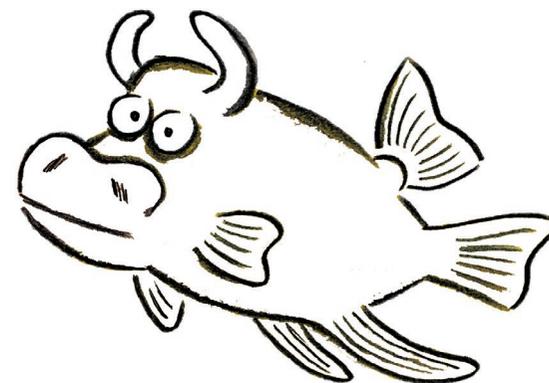
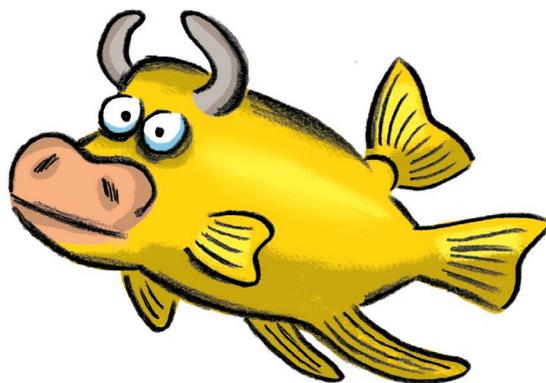


Les motifs à carreaux et à pois de ce poisson lui ont valu le nom de poisson pyjama.

Je suis un poisson qui porte le nom d'un vêtement :

- *composé d'une chemise et d'un pantalon ;*
- *que tu mets pour dormir.*

Le poisson vache
1^{er} étage

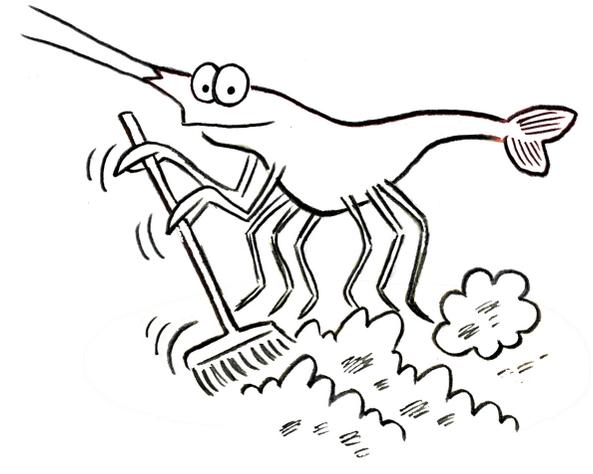


Il est appelé ainsi à cause de ses « cornes » sur la tête qui rappellent l'animal du même nom. Il possède également des « cornes » sous la queue dirigées vers l'arrière.

Je suis un poisson qui porte le nom d'un animal :

- Qui a 4 pattes, 2 cornes et des sabots
- Qui est noire et blanche en Normandie
- Qui mange de l'herbe
- Qui donne du lait
- Qui meugle « meuh »

La crevette nettoyeuse
2^e étage



Cette crevette vit à proximité de certains poissons pour les débarrasser de leurs parasites.

Je suis une crevette :

- qui aime que tout soit propre ;
- qui fait le ménage ;
- qui nettoie la bouche des poissons.

QUI SUIS-JE ?



Je suis visible au 2^e étage.



© La Cité de la Mer

QUI SUIS-JE ?

Je suis un poisson qui porte le nom d'un animal :

- qui a 4 longues pattes, des sabots et une crinière ;
- qui hennit ;
- qui trotte et galope ;
- sur lequel tu peux monter.

Je suis le cheval de mer, aussi appelé hippocampe.



LE
SAVAIS -
TU ?



L'hippocampe est un poisson avec une tête en forme de cheval, d'où son nom de cheval de mer.

QUI SUIS-JE ?



Je suis visible au 1^{er} étage.



QUI SUIS-JE ?

Je suis un poisson qui porte :

- le prénom d'un garçon ;
- le nom d'une matière naturelle dure et solide ;
- le nom d'un « caillou » qui peut être précieux.

Je suis le cheval de mer, aussi appelé hippocampe.



Son nom vient de son immobilité, de sa forme et de sa couleur qui font penser à un gros caillou.

QUI SUIS-JE ?



Je suis visible au 2^e étage,
dans le bassin



QUI SUIS-JE ?

Je suis un poisson qui porte le nom de deux fruits :

- Le premier fruit est noir et long comme un bâton. On met les graines dans les gâteaux et les glaces.
- Le deuxième fruit est rouge et sucré avec une queue verte. On le ramasse et on le mange en été.

Je suis le poisson vanille fraise.



LE
SAVAIS -
TU ?

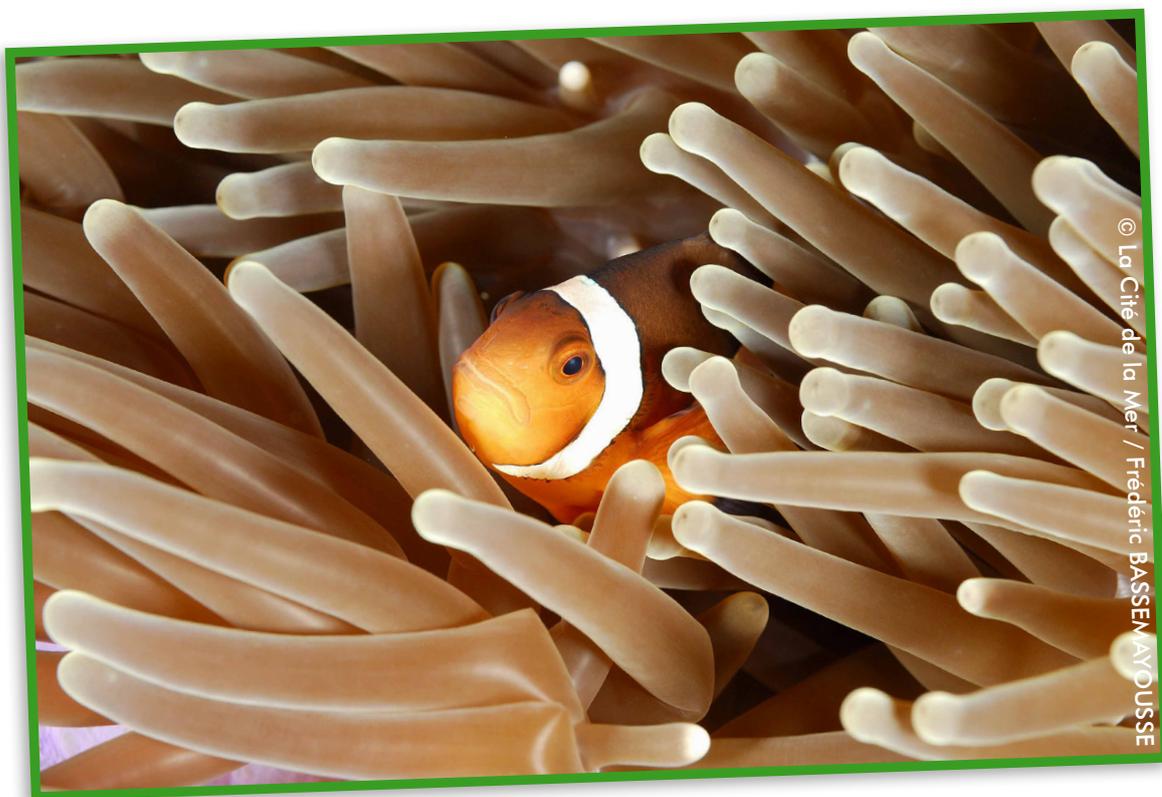


Le nom de ce poisson vient de ses 2 couleurs qui rappellent les glaces à la vanille et à la fraise.

QUI SUIS-JE ?



Je suis visible au 1^{er} étage.



QUI SUIS-JE ?

Je suis un poisson qui porte le nom d'une personne :

- qui aime faire des farces ;
- qui fait beaucoup rire les enfants avec ses grimaces ;
- qui tombe souvent à cause de ses grandes chaussures ;
- qui fait des spectacles dans un cirque.



Je suis
le poisson clown.



Les couleurs vives de ce poisson rappellent un costume de clown. Sa façon particulière de nager, en se dandinant comme un canard, rappelle également la démarche d'un clown.

QUI SUIS-JE ?



Je suis visible au 1^{er} étage.



QUI SUIS-JE ?

Je suis un poisson qui porte le nom d'un vêtement :
- composé d'une chemise et d'un pantalon ;
- que tu mets pour dormir.

Je suis le poisson pyjama.



Les motifs à carreaux et à pois de ce poisson lui ont valu le nom de poisson pyjama.

QUI SUIS-JE ?



Je suis visible au 1^{er} étage.

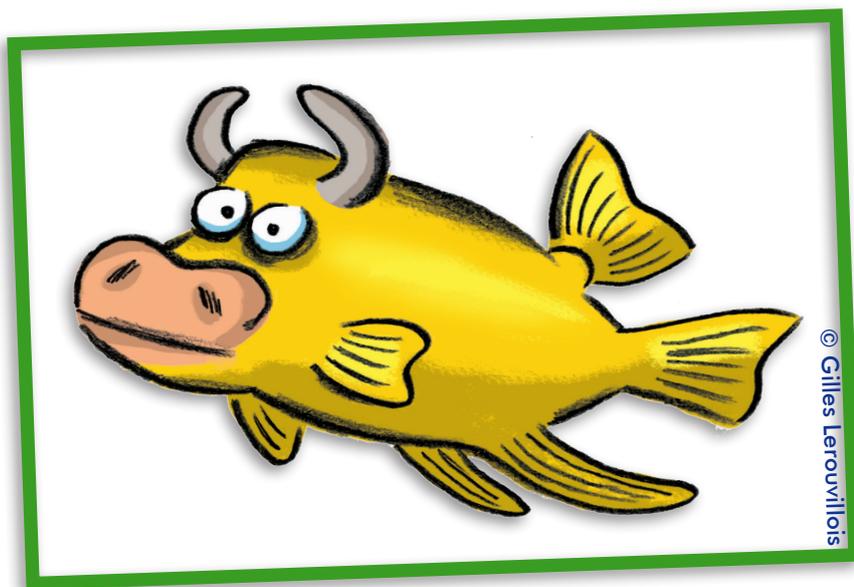


QUI SUIS-JE ?

Je suis un poisson qui porte le nom d'un animal :

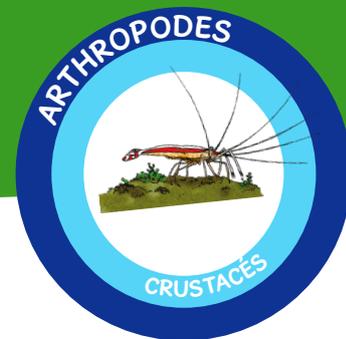
- qui a 4 pattes, 2 cornes et des sabots ;
- qui est marron, noir et blanc en Normandie ;
- qui mange de l'herbe ;
- qui donne du lait ;
- qui meugle « meuh ».

Je suis le poisson vache.



Il est appelé ainsi à cause de ses « cornes » sur la tête qui rappellent l'animal du même nom. Il possède également des « cornes » sous la queue dirigées vers l'arrière.

QUI SUIS-JE ?



Je suis visible au 1^{er} étage.



© La Cité de la Mer - F. BASSEMAYOUSSE

QUI SUIS-JE ?

Je suis une crevette :

- qui aime que tout soit propre ;
- qui fait le ménage ;
- qui nettoie la bouche des poissons.

Je suis la crevette nettoyeuse.



Cette crevette vit à proximité de certains poissons pour les débarrasser de leurs parasites.