

LA CITÉ DE LA MER

DOCUMENT ENSEIGNANT

HISTOIRE / JEU DE PISTE

Polisson, le petit poisson du lagon

VERSION MS, GS, CP ET CE1



Service pédagogique :

Stéphanie JAUBERT
Coordinatrice pédagogique
sjaubert@citedelamer.com
02.33.20.26.35

Stéphanie LEROUVILLOIS
Enseignante détachée
slerouvillois@citedelamer.com
02.33.20.26.62

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.

cf. [Plan de localisation des espèces de l'histoire dans les aquariums](#)

Sommaire

I. PRÉSENTATION GÉNÉRALE.....	4
1. Déroulement prévu.....	4
2. Objectifs pédagogiques.....	5
3. Organisation matérielle du jeu de piste.....	6
II. ORIENTATIONS PÉDAGOGIQUES.....	7
1. Avant la visite : bien connaître l'histoire	7
2. Pendant la visite : à la recherche des animaux réels.....	7
3. Après la visite : exploitation du récit	8
III. QUELQUES CONNAISSANCES EN BREF !	9
L'histoire	12
Fiches élèves.....	16

Voyage dans les grandes profondeurs avec Polisson, 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 Polisson, le poisson oiseau mâle, 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 de cette histoire 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.

- 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 Polisson 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 6 équipes disposent de feuilles plastifiées leur donnant des indices photographiques.

2. Objectifs pédagogiques

Domaines d'apprentissage en maternelle :

« Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions »

- Langage oral :
 - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, expliquer, questionner, proposer des solutions.

- L'écrit :
 - Découvrir la fonction de l'écrit : manifester de la curiosité par rapport à la compréhension de l'écrit (exemple : retrouver l'animal correspondant au personnage du conte à l'aide d'indices photographiques et textuels).

« Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques »

- Dessiner :
 - Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel.

« Explorer le monde »

- Découvrir le monde du vivant :
 - Reconnaître ou décrire un animal ou un végétal dans une situation d'observation du réel ou sur des images fixes.
 - Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
 - Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect de protection du vivant.

Domaines d'apprentissage du cycle 2 :

« Les langages pour penser et communiquer »

- Langage oral :
 - Écouter pour comprendre des textes lus par un adulte.
 - Repérer et mémoriser des informations importantes, les relier entre elles.

- Lecture et compréhension de l'écrit :
 - Mettre en œuvre une démarche explicite pour découvrir et comprendre un texte.
 - Savoir justifier son interprétation ou ses réponses, s'appuyer sur le texte et sur les autres connaissances mobilisées.

« Les systèmes naturels et les systèmes techniques »

- Questionner le monde du vivant :
 - Identifier ce qui est animal, végétal, minéral.
 - Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.

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 « comptines »** se rapportant à chacun des personnages avec au verso, les « **photos d'identité** » et le **nom commun** des animaux correspondants (*classeur enseignant*) ;
- Les 6 jeux d'**indices photographiques** (*1 classeur par étage d'exposition*) pour les enfants répartis en 6 équipes.

Recommandations : *Si vous souhaitez profiter de cette visite pour faire du dessin d'observation, pensez à vous munir de crayons à papier, de feuilles et de supports rigides.*

II. ORIENTATIONS PÉDAGOGIQUES

1. Avant la visite : bien connaître l'histoire

Dans le texte de l'histoire qui est assez long, les passages en gras sont des indices donnant des renseignements sur les personnages. Il est préférable de lire plusieurs fois l'histoire aux enfants. Pour les élèves de CP et CE1, le texte peut-être lu par les élèves suite à la lecture de l'enseignant.

Le travail de préparation pourrait consister à dresser une sorte de « portrait-robot » des personnages et à repérer le type d'habitat. 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 de l'histoire n'est pas adaptée au sens du parcours de visite (2^e étage, puis 1^{er} étage, puis rez-de-chaussée : descente progressive vers les grandes profondeurs), 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.

Le regroupement pour valider les résultats de cette recherche (**jeu du « Qui suis-je ? »**) pourra se faire dans un endroit calme : à proximité des ascenseurs à la fin de chaque étage ou devant l'aquarium situé au rez-de-chaussée, ou à la Médiathèque par exemple (Contacter Laëtitia pour une réservation de 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.

3. Après la visite : exploitation du récit

À la Médiathèque de La Cité de la Mer

- Ilots de lecture, en petits groupes, d'albums sur les animaux marins.
cf. [bibliographie sur les animaux de l'histoire Polisson](#)
- Coloriage des personnages du conte.

Laëtitia et Rozenn accueillent les enseignants, avec ou sans leur classe, sur rendez-vous au 02.33.20.26.55 ou mediatheque@citedelamer.com.

Prolongements possibles en classe :

- Les comptines peuvent être reprises en classe, voire réécrites.
- Écrire les cartes d'identité des animaux.
- Illustrer l'histoire.
- Faire un carnet de voyage.
- Faire des dessins humoristiques ou des collages.
- Colorier les personnages.
- « La poche à livres » : mise à disposition d'un fonds temporaire de ressources pour la classe.

Contactez Laëtitia ou Rozenn pour réserver au 02.33.20.26.55 ou mediatheque@citedelamer.com.

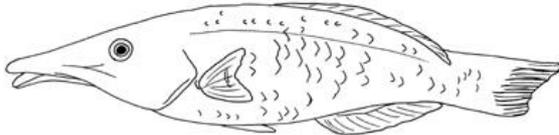


ATTENTION !

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

III. QUELQUES CONNAISSANCES EN BREF !

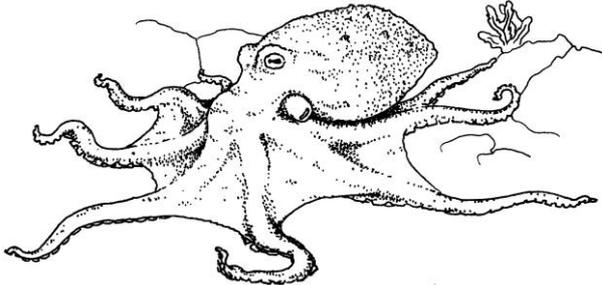
Polisson, le poisson oiseau

<p>Je m'appelle Polisson Le petit poisson du lagon Parti sans provisions À la recherche du plancton Du plancton des grands fonds !</p>	
--	--

Pour en savoir plus : Retrouvez la fiche du [poisson oiseau](#) sur le site de la Médiathèque

Remarque : **Polisson est le poisson oiseau mâle** ; Friponne, sa copine, présente dans la version TPS-PS, est le poisson oiseau femelle.

Aquarella, la pieuvre

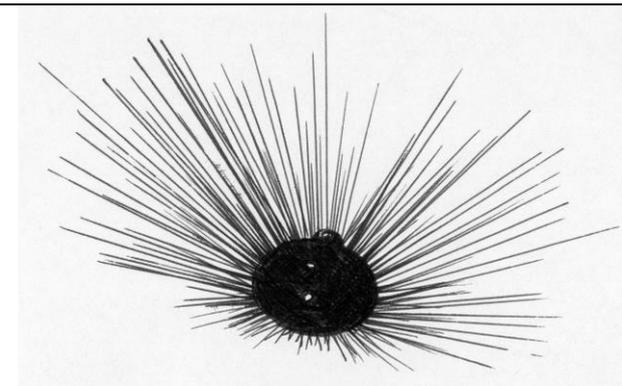
<p>Je m'appelle Aquarella J'ai plusieurs bras De l'encre en veux-tu en voilà Pour les méchants d'ici-bas !</p>	
--	---

Pour en savoir plus : Retrouvez la fiche du [poulpe commun](#) sur le site de la Médiathèque

Remarque : les mots pieuvre et poulpe désignent le même animal : pieuvre est un terme popularisé par Victor HUGO qui l'a découvert durant un de ses séjours à Guernesey.

Globuleux, l'oursin diadème

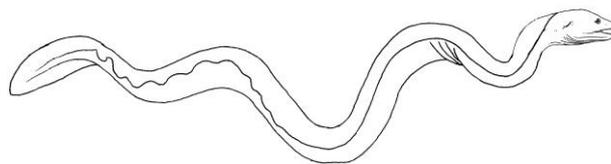
Je m'appelle Globuleux
Au caractère plutôt épineux.
Gare aux aventureux
Qui n'y verraient que du feu !



Pour en savoir plus : Retrouvez la fiche de l'[oursin diadème](#) sur le site de la Médiathèque

Héléna, la murène ruban

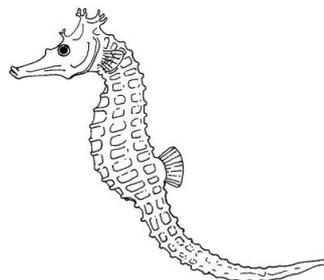
Je m'appelle Héléna
Un poisson long comme ça.
La tête hors de mon habitat,
Je suis à l'affût de mon repas !



Pour en savoir plus : Retrouvez la fiche de la [murène ruban](#) sur le site de la Médiathèque

Trompette, l'hippocampe

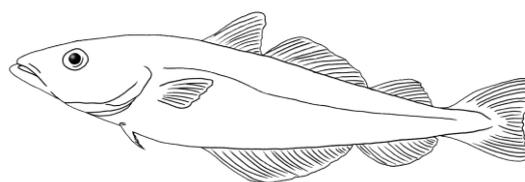
Je m'appelle Trompette
Vois mon nez pirouette
Et ma nageoire ailette !
Dans les algues follettes
C'est une bonne cachette !



Pour en savoir plus : Retrouvez la fiche de l'[hippocampe](#) sur le site de la Médiathèque

Débonnaire, le lieu

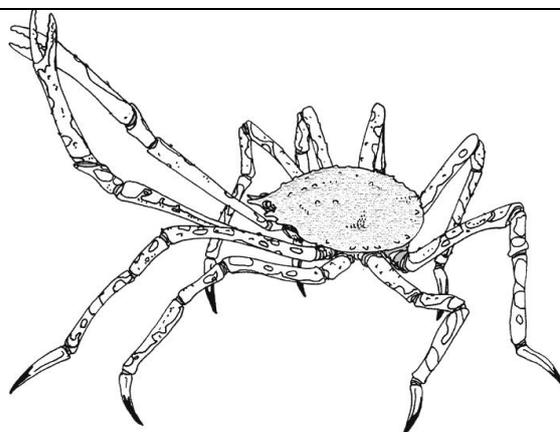
Je m'appelle Débonnaire
Avec mon bon air
De poisson grand-père
J'ai le regard légendaire
D'un spécimen d'apothicaire !



Pour en savoir plus : Retrouvez la fiche du [lieu](#) sur le site de la Médiathèque

Madame Longues-Pattes, l'araignée de mer

Je m'appelle Madame Longues-
Pattes.
Avoue qu'il t'épate
L'arc de mes pattes !
Quand vient le soleil écarlate
Droit vers les fonds je me carapate !



Pour en savoir plus : Retrouvez la fiche de l'[araignée de mer](#) sur le site de la Médiathèque

Prédateur, le requin pointes noires

Je m'appelle Prédateur
Au crépuscule, à l'aurore,
Je chasse et je dévore !
Gare au poisson qui s'endort...
Je suis un carnivore !



Pour en savoir plus : Retrouvez la fiche du [requin pointes noires](#) sur le site de la Médiathèque

L'histoire

« Polisson, le petit poisson du lagon »

Il était une fois
Loin, très loin
Dans les mers chaudes
Toutes colorées.
Il était une fois donc
Un petit poisson du lagon
Qui s'appelait Polisson.

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

« Mange, Polisson, mange le plancton, hum, hum, c'est bon !

- Non et non, je ne mangerai pas de plancton, répondait Polisson, d'abord parce que je n'aime pas ça et ensuite parce que je ne veux pas être grand. Je préfère rester petit. Si c'est comme ça, j'aime autant aller voir ailleurs ! »

Polisson part alors à l'aventure, sans hésiter davantage, sans emporter de provisions ni de bagages. Mais, au beau milieu de ses pensées, il se trouve saisi par le courant. Il dérive. Il est emporté...

« Assez, assez, hurle Polisson, assez !

- Assez ? répond une voix en écho. Voici un bien curieux voyageur !

- Où suis-je ? Et qui êtes-vous ? dit Polisson.

- Oh ! Mais ne me parlez pas sur ce ton ! Soyez poli, jeune étranger !

- Pardon, pardon, dit Polisson. Mais ne puis-je savoir au moins comment se nomme cette mer au-delà des tourbillons ?

- Bien sûr. Cette mer s'appelle Profonde et moi, **je suis Aquarella, celle qui jette de l'encre plus vite que son ombre !**

- Plus vite que votre ombre !!! Mais il fait noir ici, il n'y a pas d'ombre !

- Oh, mais ce n'est qu'une expression ! Et toi, d'où viens-tu ? Qui es-tu ?

- **Je m'appelle Polisson. Je viens du pays où le soleil brille et jette dans le lagon ses rayons brûlants.** Qu'il fait sombre ici ! Mais où êtes-vous... ? Bah ! Disparue, envolée ! »

Au même moment, **quelque chose de piquant** le fait sursauter !

« Aïe ! crie Polisson, mais qu'est-ce qui vous prend ?

- Oh, mais dites donc l'intrus, vous êtes chez moi ici ! répond **Globuleux, un animal au caractère plutôt épineux. Ne vous y frottez pas sinon gare aux piqûres !** »

Découragé par tant d'hostilité, Polisson veut rebrousser chemin mais c'est sans savoir ce qui l'attend...

À cet instant, **un poisson très, très long l'enroule dans son corps de serpent** ; il se retrouve entraîné **au fond d'une étroite cavité** !

Il est bel et bien prisonnier...

« Je veux sortir ! Je veux sortir ! dit Polisson.

- Inutile de crier ! réplique **Héléna** – oui, c'est son nom - personne ne peut t'entendre, et puis, qui s'intéresserait à toi ? **Tu as l'air tellement bizarre ! Un poisson tout bleu avec un long bec d'oiseau**, qui a déjà vu ça ? Enfin, pour mon repas de demain, tu feras bien l'affaire. »

Sur ce, elle repart chasser.

Polisson doit se rendre à l'évidence : il ne peut sortir d'ici, coincé dans ce drôle de garde-manger !

C'est alors qu'**une petite créature à la queue enroulée, dressée dans les algues vertes**, lui fait signe par un petit trou du tuyau où il est retenu prisonnier.

« Allez petit frère, dépêche-toi ! Héléna ne va tarder à revenir ! Il faut filer ! »

Mais Polisson a beau être petit, il ne parvient pas à passer par le trou ! Pris au piège, il s'affole :

« Que c'est dur ! Je n'arrive pas à passer par ce trou, il est trop petit ! Regarde, je parviens tout juste à faire passer **mon long museau**, je vais rester coincé ici ! »

Polisson a beaucoup de mal à s'extraire de la cachette d'Héléna, mais avec l'aide d'un ami, tout est toujours plus facile ! Ouf, sauvé !

« Salut, je m'appelle **Trompette**, et toi, quel est ton nom, drôle de poisson ? D'où viens-tu ?

- Je m'appelle Polisson et je viens du lagon. »

Mais à peine ont-ils fini les présentations que son nouvel ami disparaît comme avait disparu Aquarella dans la nuit des profondeurs...

Décidément, c'est une manie !

Il se retrouve seul, perdu au milieu des eaux noires comme la nuit. Mais il ne regrette rien ; sauf qu'il commence à trouver le temps long, loin de sa maman.

Polisson continue son voyage sans trop savoir où il va, se laisse porter par les courants qui l'entraînent toujours plus loin vers le fond de l'océan.

« Quel étrange pays ! Je commence à avoir froid et faim ! se dit Polisson.

- Que marmonnes-tu, curieux voyageur ?

- Oui... ? Qui parle ?

- C'est moi, le vieux **Débonnaire** ! Ne t'inquiète pas, **je ne te veux pas de mal ! Je suis peut-être cent fois plus gros que toi**, mais je ne te mangerai pas. Après tout, tu es un poisson toi aussi, on fait partie de la même grande famille !

- Ah ! Mais ma maman m'a appris à me méfier des gros poissons. Mais vous, **vous avez l'air plutôt sympathique** ! Il fait froid, vous ne trouvez pas ?

- C'est normal, fiston, on est très profond, au moins à 160 mètres sous l'eau !

- Que c'est loin, je crois que je vais penser à rentrer chez moi ! »

Sur ces bonnes paroles, Polisson se trouve pris à nouveau dans un violent tourbillon de grands fonds.

« Tu ne me laisseras donc jamais tranquille, Mer Profonde ! Je veux rentrer ! crie Polisson.

- Où ça, petit fripon ?

- Quoi ? Qui parle ?

- Là, derrière toi ! On me surnomme **Madame Longues-Pattes**. Que fais-tu par là, au plus profond de l'océan ?

- J'ai voulu partir à la recherche de la face cachée de l'océan, loin des eaux calmes baignées par le soleil. Mais plus je voyage et plus il fait nuit, plus il fait froid, plus il fait faim et je ne suis encore qu'un petit poisson... et ma maman me manque ! répond Polisson qui a bien du mal à ne pas pleurer devant cette étrangère.

- Allez, viens, suis-moi et ne sois pas si triste ; je vais te ramener chez toi.

Impatient de retrouver son lagon bleu, Polisson trouve le voyage du retour bien long, même en compagnie de sa nouvelle amie : plusieurs centaines de mètres à parcourir, ce n'est pas le corail d'à côté !

Brusquement, tous deux se sentent secoués par un courant inhabituel...

Une forme allongée, aux nageoires en forme d'ailerons d'avion, glisse vers nos deux amis et les surprend par derrière ! La mâchoire largement ouverte de **l'énorme poisson aux yeux de chat** se referme sur... la carapace de Madame Longues-Pattes qui a tout juste le temps de se mettre en travers pour sauver Polisson !

Prédateur, le prédateur des mers, ne réussit qu'à se casser les dents sur cette carapace !

« Pars ! Et nage vite vers ta maison ! lui dit Madame Longues-Pattes en guise d'adieu.

- Merci ! », répond Polisson qui tremble encore de peur.

De retour dans son lagon bleu, Polisson retrouve ses parents et bien sûr ses amis, les poissons de toutes les couleurs.

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

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

Aquarella, le mollusque à plusieurs bras

Globuleux, au caractère plutôt épineux

Héléna, un poisson long comme ça

Trompette, avec son nez pirouette

Débonnaire, le poisson solidaire

Madame Longues-Pattes, au port aristocrate

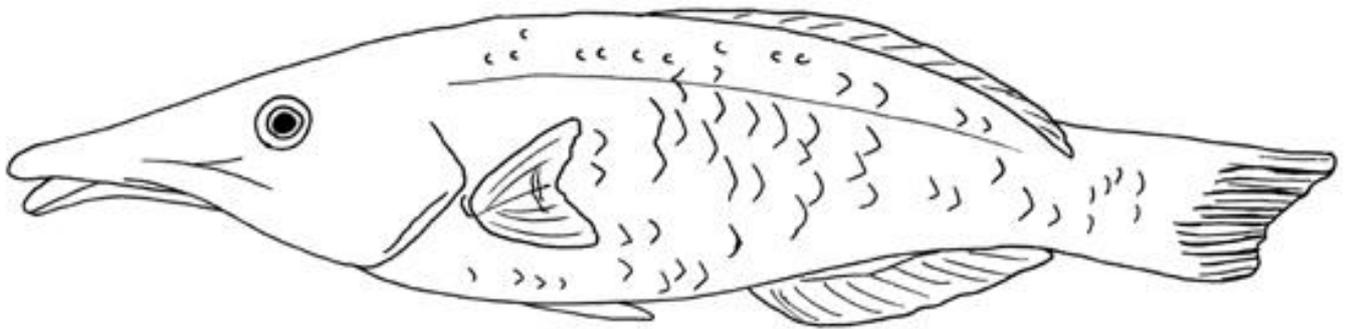
Et **Prédateur**, quel mauvais sort ! »

... et...

... et... vous n'auriez pas, par hasard, un petit bol de plancton ?

Prénom :

Colorie Polisson, le poisson oiseau :



Prénom :

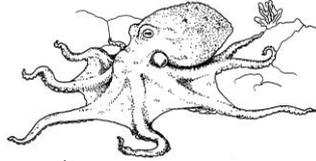
**LA CITÉ
DE LA MER**

Dessine l'animal que tu préfères :

Prénom :

Relie les animaux à leurs noms :

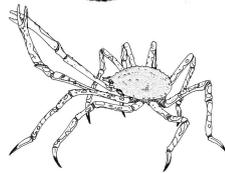
La pieuvre



•

• Madame Longues-Pattes

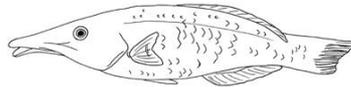
L'araignée de mer



•

• Aquarella

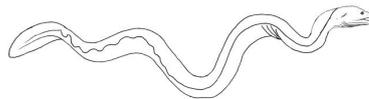
Le poisson oiseau



•

• Héléna

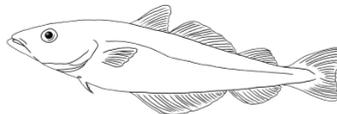
La murène ruban



•

• Débonnaire

Le lieu



•

• Polisson

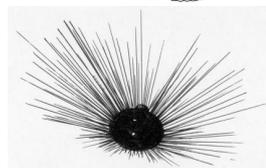
L'hippocampe



•

• Prédateur

L'oursin



•

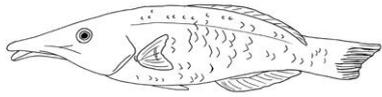
• Trompette

Le requin pointes noires

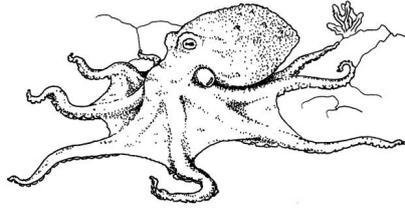


•

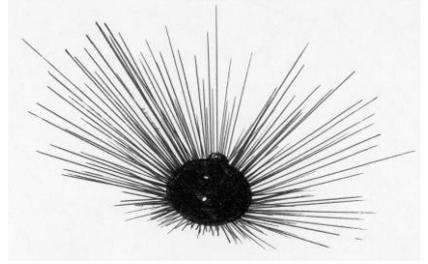
• Globuleux



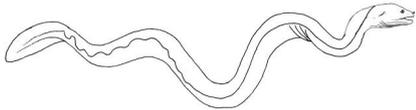
Polisson
Le poisson oiseau



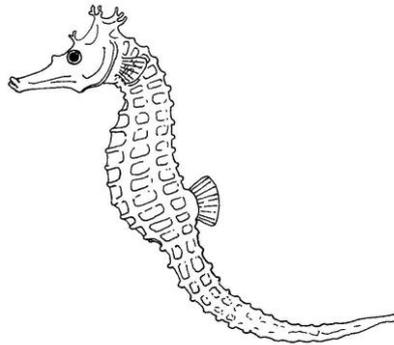
Aquarella
La pieuvre



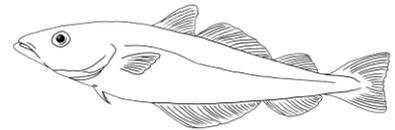
Globuleux
L'oursin diadème



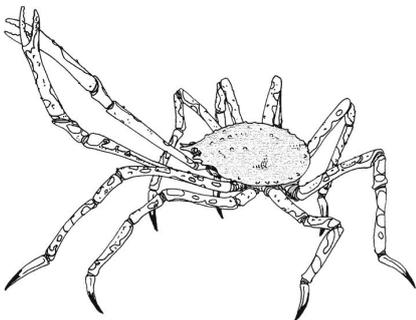
Hélène
La murène ruban



Trompette
L'hippocampe



Débonnaire
Le lieu



**Madame
Longues-Pattes**
L'araignée de mer



Prédator
Le requin pointes
noires