

Séquence de classe

Cycle 2

Identifier les espèces qui nous entourent

Cette ressource s'inscrit dans le projet **Piafs de ma rue** (étape 4/7).

Les problématiques en lien avec la biodiversité sont aujourd'hui bien présentes dans nos esprits. Mais qu'entend-on précisément par « biodiversité » ? Et pourquoi la biodiversité est-elle si précieuse pour nos sociétés ?

Le projet **Piafs de ma rue** propose un éveil des élèves au monde vivant qui les entoure en choisissant l'univers des oiseaux comme porte d'entrée. Il présente quelques notions scientifiques fondamentales sur le monde vivant. Il pose des bases sur la manière dont le savoir est produit. Il motive une action collective et éclairée en faveur de l'environnement.

Au cours de cette étape, les élèves apprennent à observer et à décrire de manière rigoureuse et précise les êtres vivants, à la manière des scientifiques.

La séquence en un coup d'œil

Phase 1

- Les élèves découvrent un jeu d'identification des espèces d'oiseaux et se heurtent à sa difficulté.

Phase 2

- Les élèves obtiennent une aide : une fiche de vocabulaire de description. En rejouant au même jeu, ils découvrent qu'un vocabulaire précis est indispensable pour décrire correctement un être vivant.

Phase 3

- Les élèves dressent un bilan de l'exercice d'identification des êtres vivants et de l'observation scientifique.

Activité : Identifier quelques oiseaux communs

Résumé	
Disciplines	Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets
Déroulé et modalités	Les élèves jouent à un jeu d'identification de quelques oiseaux et apprennent ainsi à porter leur attention sur des caractères anatomiques précis.
Durée	1 h
Matériel	<p>Par groupe d'élèves :</p> <ul style="list-style-type: none">• un <i>Qui est-ce ?</i> des oiseaux (fiche 1) (un par élève) ;• optionnel : un support pour disposer les cartes (celui du jeu original ou des porte-lettres d'un jeu de <i>Scrabble</i>) ;• les planches d'anatomie (fiche 2). <p>Note : Deux exemplaires du jeu de cartes de la fiche 1 sont distribués à chaque groupe (un des deux sert pour piocher les cartes à faire deviner). Le jeu peut être fait en atelier (pendant que le reste de la classe travaille sur une autre activité) afin de limiter le matériel.</p>
Message à emporter	
<p>Connaissance : Pour identifier les êtres vivants qui nous entourent, il faut repérer des caractères qui leur sont propres. Pour décrire ce qu'on observe et parvenir à identifier ce qu'on observe, un vocabulaire scientifique est nécessaire.</p> <p>Savoir-faire : Observer des animaux de l'environnement proche.</p>	



Phase 3 : Bilan (15 minutes)

L'aspect ludique de cette activité aura facilité l'implication des élèves. Cependant, il est nécessaire de prendre un temps d'explicitation du travail effectué, sans quoi les enfants auraient l'impression d'avoir seulement joué à un jeu sur les oiseaux.

- L'enseignant donne quelques précisions en groupe classe :
 - Identifier les êtres vivants n'est pas toujours facile pour au moins deux raisons :
 - certaines espèces se ressemblent ;
 - certaines conditions d'observation sont défavorables (par exemple, on voit moins les couleurs à contre-jour).
 - Pour déterminer précisément l'espèce à laquelle appartient un être vivant, une observation rapide ne suffit pas. Il faut s'appuyer sur des critères précis (trouver l'animal « beau », par exemple, n'est pas un bon critère, car cela dépend du goût de l'observateur). L'utilisation d'un vocabulaire précis permet de faire correctement ce travail.
- L'enseignant peut maintenant faire noter aux élèves la trace écrite, en s'inspirant du texte suivant :
« Pour identifier les êtres vivants qui nous entourent, il faut repérer des caractères qui leur sont propres. Si on s'appuie sur un vocabulaire scientifique pour décrire nos observations, il est plus facile de réaliser ce travail d'identification. »

Ritualiser l'observation et la description scientifique

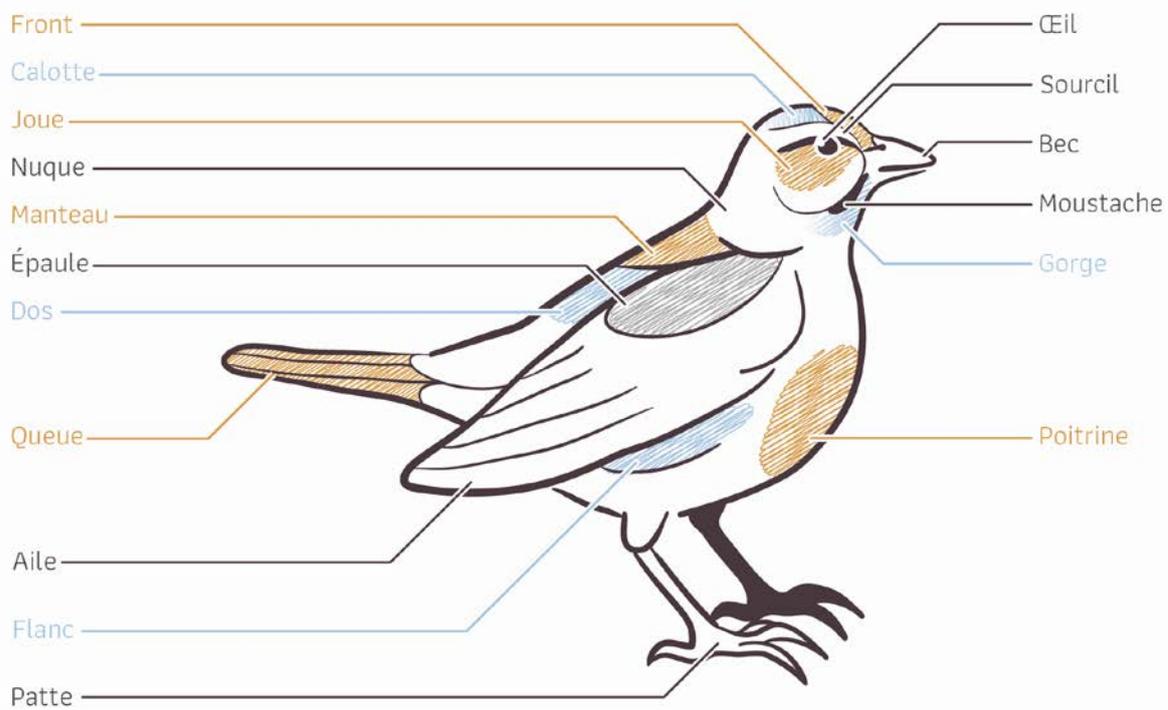
L'enseignant peut proposer aux élèves de réinvestir les compétences acquises de plusieurs manières :

- En autonomie, dans le « coin science ». Pour cela, il dispose des images d'oiseaux à légender et place dans des enveloppes la réponse attendue.
- Toujours dans le « coin science », il peut permettre aux élèves de jouer au *Qui est-ce ?* des oiseaux. Avec les mêmes cartes, il peut proposer, en adaptant le nombre de cartes à l'âge des enfants, un jeu de *Memory* ou de *Kim* (on enlève une carte au sein d'une collection et le joueur doit la retrouver).
- Lorsque les élèves racontent des anecdotes d'oiseaux observés chez eux ou sur le chemin de l'école, l'enseignant les invite à faire l'effort de les décrire.

Fiche 1 - Le jeu



Fiche 2 – La planche d’anatomie



Coordination

Mathieu FARINA pour la Fondation *La main à la pâte*

Contribution

Mathieu FARINA, Cyprien GAUTHIER, Annaig RUYFFELAERT, Nathalie GIORGI, Léa SCHABO, Joaquim ARGELLIES, Laetitia CACACE, Joëlle DURIEZ, Lydie MASCORT

Crédits illustrations

Marjorie GARRY pour la Fondation *La main à la pâte* (dessins p. 5 et 6) et Fondation *La main à la pâte* (pour le reste)

Remerciements

Tests et relecture pédagogique : Cyprien GAUTHIER, Annaig RUYFFELAERT, Anne BERNARD-DELORME, Nathalie GIORGI

Relecture scientifique : Charlotte FRANCESIAZ

Cette ressource a été produite avec le soutien de :



fonds
MAIF pour
l'éducation

Date de publication

Septembre 2025

Licence

Ce document a été publié par la Fondation *La main à la pâte* sous la licence Creative Commons suivante : Attribution + Pas d'utilisation commerciale + Partage dans les mêmes conditions.



Le titulaire des droits autorise l'exploitation de l'œuvre originale à des fins non commerciales, ainsi que la création d'œuvres dérivées, à condition qu'elles soient distribuées sous une licence identique à celle qui régit l'œuvre originale.

Fondation *La main à la pâte*

43 rue de Rennes

75006 Paris

01 85 08 71 79

contact@fondation-lamap.org

www.fondation-lamap.org

