

Hamster et poisson

Descriptif de la séquence

Domaine disciplinaire	découvrir le monde du vivant
Niveau(x) dans le cycle	PS MS
Période la plus favorable	période 3
Durée de la séquence	deux semaines

➔ Buts :

- Permettre aux enfants de mieux connaître les animaux familiers.
- Réaliser des portraits de quelques-uns de ces animaux familiers. Fabriquer un jeu.

➔ Compétences devant être acquises dans la discipline

- Être capable de distinguer le vivant du non-vivant.
- Savoir comment les animaux se nourrissent, se déplacent, se reproduisent.
- Savoir observer des animaux.

➔ Compétences mobilisées concernant la communication

- Être capable de répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre.
- Être capable de participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui.

➔ Compétences mobilisées concernant le langage en situation

- Être capable de dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade.

➔ Compétences mobilisées concernant le langage écrit

- Savoir distinguer « dessiner » et « écrire ».
- Savoir dicter les légendes d'un dessin.

➔ Compétences mobilisées concernant le langage iconographique

- Associer un animal avec sa photographie, ses symboles ou un dessin.

➔ Compétences mobilisées concernant le langage mathématique

- Trier, classer, représenter le résultat d'un classement.

➔ Références institutionnelles et bibliographiques

- BO N°1 du 14 février 2002.
- Document d'accompagnement « Découvrir le monde à l'école maternelle », 2004, MEN.
- Autres références bibliographiques à la fin de l'introduction de cet ouvrage.

➔ Liste des mots et expressions clés à acquérir au cours de la séquence

Être capable de reconnaître ce qui est désigné par ces mots :

- Animaux, chats, chiens, poissons, oiseaux. Le mot « rongeur » est utilisé par l'enseignant(e) sans exigence particulière d'emploi par les enfants.
 - Hamster, corps, poils, museau, quatre pattes, deux yeux, moustaches, queue, cage, marcher.
 - Poisson, corps, écailles, nageoires, tête, queue, bocal, eau, nager.
 - Rouge, noir, gris, marron, blanc.
 - Il marche, il saute, il nage, il plonge.
 - Il voit avec ses yeux. Il sent avec son nez. Il mange avec sa bouche.
- Commencer à utiliser ces mots dans son activité langagière spontanée.

Portraits d'animaux en PS

Programmation de la séquence		
	L'enfant apprend à : <i>Progression par objectifs spécifiques de la discipline</i>	L'enfant apprend à : <i>Progression par objectifs spécifiques de langage</i>
Etape 1	<p>Situation de départ / Que savons-nous de nos animaux familiers ?</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Dire ce que l'on sait déjà au sujet des animaux qui nous sont familiers, que l'on a à la maison ou chez des proches. <p>Le projet</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Questionnaire aux parents, enquête sur les animaux présents à la maison. Exploitation des réponses aux questionnaires et premiers ateliers autour du thème. 	<p>Répondre aux sollicitations de l'adulte. Prendre part à un échange en grand groupe. Rédiger grâce à la dictée à l'adulte, la liste des animaux cités par les enfants et ce qu'on en sait.</p> <p>L'enseignant(e) lit aux enfants le questionnaire préparé pour les parents.</p>
Etape 2	<p>Découvrons nos animaux familiers</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Utiliser les fiches que les parents ont remplies pour découvrir et mieux connaître les animaux familiers aux enfants. Classer ces animaux. <p>Le projet</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La maman de Sébastien est d'accord pour nous prêter son hamster pendant quelques jours. 	<p>Evoquer ce qui a été fait en famille. Dire et redire les noms des animaux, leurs caractéristiques essentielles. Nommer les parties du corps. Nommer les couleurs. Rechercher des livres dans la bibliothèque qui parlent de ces animaux.</p>
Etape 3	<p>Réalisons le portrait du hamster</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Recueil du matériel nécessaire pour faire ce portrait. ■ Se donner du temps d'observation. ■ Organiser les informations avec l'aide de l'enseignant(e) 	<p>Décrire, nommer les caractéristiques du hamster Dessin individuel Panneau collectif avec des symboles Distinguer dessin, symboles et mots</p>
Etape 4	<p>Réalisons le portrait du poisson</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Recueil du matériel nécessaire pour faire ce portrait. ■ Se donner du temps d'observation. ■ Organiser les informations avec l'aide de l'enseignant(e) 	<p>Décrire, nommer les caractéristiques du hamster. Dessin individuel. Panneau collectif avec des symboles. Distinguer dessin, symboles et mots.</p>
Etape 5	<p>Réalisons le jeu des animaux. Jouons</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Cette étape permet d'évaluer ce que les élèves ont appris au cours de la séquence. 	<p>Echanger à deux à propos de l'animal dont on s'occupe.</p>
	<p>Evaluation différée des compétences transversales</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Se questionner, observer, classer, représenter à propos d'un autre animal. ■ Comparer ce qu'on savait au début de la séquence et ce qu'on sait maintenant. 	<p>Décrire, nommer, réinvestir le vocabulaire acquis, dans des situations nouvelles, par exemple une sortie à la ferme.</p>

Rappels

Pour chaque étape de la séquence présentée ci-dessus, plusieurs séances peuvent être nécessaires. Il faut en effet respecter le rythme des élèves et ne pas prévoir des séances trop longues qui risqueraient d'être inefficaces. Les séances sont courtes, d'une durée de dix minutes environ.

Avec les élèves de PS, les temps de discussion sont plus courts et leur qualité dépend de l'activité langagière dont sont capables les enfants.

Une organisation par ateliers est souvent privilégiée.

Hamster et poisson

Que savons-nous de nos animaux familiers ?

Domaine disciplinaire	découvrir le monde du vivant
Niveau(x) dans le cycle	PS MS GS
Période la plus favorable	fin de période 3

➔ Compétences devant être acquises dans la discipline

- Etre capable de dire ce que l'on sait déjà au sujet des animaux qui nous sont familiers, que nous avons à la maison ou que nous côtoyons chez des proches.

➔ Compétences mobilisées concernant la communication et le langage écrit

- Répondre aux sollicitations de l'adulte.
- Prendre part à un échange en grand groupe.
- Dicter à l'adulte, la liste des animaux évoqués.

➔ Matériel à prévoir

- les messages-questionnaires pour les familles.
- un appareil photographique jetable qui circulera en cas de besoin, dans les familles.

➔ Déroulement

	Durée	Découvrir le monde vivant	Le langage
Phase 1	10'	<p>Discussion</p> <p>■ 1. Recueillir ce que les élèves savent déjà sur les animaux qui leur sont familiers, qu'ils ont à la maison ou qu'ils voient chez des proches.</p> <p>Avez-vous un animal chez vous ? ou chez vos grands-parents ? Lequel ? Qu'est-ce que c'est ? Où vit-il ?...</p>	<p>Evoquer ce que l'on sait ou croit savoir à propos des animaux</p> <p>Prendre part à un échange en groupe.</p> <p>L'enseignant(e) prend des notes sur ce qui vient d'être dit et les conserve.</p>
	2'	<p>■ 2. L'enseignant(e) propose de faire passer aux familles une petite enquête pour en savoir plus sur les animaux que l'on connaît. Lire le questionnaire aux enfants qui prendront ainsi conscience de l'importance du message et de son utilité.</p>	<p>L'enseignant(e) prévoit un grand panneau sur lequel pourront être affichées les photos.</p>

Questionnaire aux familles

Votre enfant a-t-il un animal qui lui est familier ? à la maison ou chez des proches ?

Si oui, lequel ?

Comment s'appelle-t-il ?

Est-ce un mâle ou une femelle ?

A-t-il des petits ?

Où vit-il ?

Où dort-il ?

Que mange-t-il ?

Comment se déplace-t-il ?

Pouvez-vous nous prêter ou nous donner une photo de lui ?

Hamster et poisson

Découvrons nos animaux familiers

Domaine disciplinaire	découvrir le monde du vivant
Niveau(x) dans le cycle	PS MS GS
Période la plus favorable	fin de période 3

➔ Compétences devant être acquises dans la discipline

- Découvrir à quoi ressemblent quelques animaux familiers (diversité)
- Se questionner sur comment vivent ces animaux, comment ils se nourrissent, se déplacent, se reproduisent.

➔ Compétences mobilisées concernant la communication et le langage écrit

- Répondre aux sollicitations de l'adulte.
- Essayer de dire ce que l'on comprend au sujet des animaux qui nous sont familiers, en utilisant les photos et les fiches rédigées par les parents.

➔ Matériel à prévoir

● Atelier 1

- les photos des animaux et les messages-questionnaires remplis par les familles
- un tableau vierge de grande taille pour classer les photos en fonction des différents animaux présentés.
- des étiquettes de grande taille sur lesquelles figurent les noms des catégories d'animaux : CHATS – CHIENS – OISEAUX – AUTRES...

● Atelier 2

- des magazines avec des animaux familiers (*Rustica* ou *la vitrine des animaux* par exemple)
- des ciseaux.
- un tableau vierge de grande taille pour classer les photos en fonction des différents animaux présents dans les familles.
- des étiquettes de grande taille sur lesquelles figurent les noms des catégories d'animaux : CHATS – CHIENS – OISEAUX – AUTRES...

➔ Déroulement

	Durée	Découvrir le monde vivant	Le langage
Phase 1	5'	<p>Discussion collective rapide</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1. Découvrir les photos. Les enfants sont regroupés devant le panneau sur lequel ont été fixées toutes les photos des animaux familiers. Les premiers commentaires sont recueillis. Ce sont des mots simples qui sont proposés. « C'est mon chien ». « C'est mon chat ». ■ 2. Consignes de travail pour les ateliers. Une demi-classe reste avec l'enseignant(e) face au panneau. L'autre demi-classe s'installe à des tables. 	Evoquer ce qui a été fait en famille Prendre la parole en grand groupe.

Phase 2	10'	<p>Investigation en ateliers</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Atelier 1 avec l'enseignant(e) : Chacun est amené à s'exprimer sur son animal familier, en utilisant sa fiche et sa photo. Si un enfant n'a pas de questionnaire personnel, il peut s'associer à un de ses camarades. <p>L'enseignant(e) organise les échanges autour des questions posées sur les fiches. Les enfants sont invités à constituer des « familles » avec les photos de leurs animaux. Puis chacun classe son animal. Cinq grandes classes sont trouvées par les Petits : CHIENS, CHATS, OISEAUX, POISSONS, AUTRES</p> <p>Fixer les photos sans les coller.</p>	<p>Prendre la parole au sein d'un groupe restreint.</p> <p>Dire et redire les noms des animaux, leurs caractéristiques essentielles.</p> <p>Nommer les parties du corps.</p> <p>Nommer les couleurs.</p>
Phase 2	10'	<ul style="list-style-type: none"> ■ Atelier 2 en parallèle + ATSEM <p>Découper des animaux dans des magazines mis à la disposition des élèves. Classifier ces images sur des pages de couleurs, qui pourront être reliées dans un album.</p> <p>Fixer les photos sans les coller.</p>	<p>Dire et redire les noms des animaux, leurs caractéristiques essentielles.</p> <p>Nommer les parties du corps.</p> <p>Nommer les couleurs.</p>
Phase 2 (suite)	10'	<ul style="list-style-type: none"> ■ Permuter les groupes dans les ateliers <p>Les panneaux commencés par un groupe sont complétés par le ou les groupes suivants.</p> <p>Lorsque tous les groupes ont effectué le travail, coller les photos.</p>	
Phase 3	5'	<p>Mise en commun</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Lorsque tous les enfants ont bénéficié de l'atelier 1, ils sont réunis dans l'espace de regroupement pour prendre connaissance des panneaux réalisés par les groupes. ■ Discuter du groupe d'animaux «AUTRES». Dire qu'on ne sait pas les classer pour l'instant. <p>Les panneaux sont affichés dans la classe à la hauteur des enfants afin de susciter des ré-évoqueries fréquentes.</p>	<p>Prendre la parole en grand groupe.</p> <p>Evoquer ce qui a été fait pendant les ateliers.</p> <p>Dire ce qu'on observe sur les panneaux.</p>
Phase 4	5'	<p>Projet d'accueillir un hamster puis un poisson dans la classe pour quelques jours</p>	<p>Dire si on sait ce qu'est un hamster</p>



◀ Nos animaux familiers



▲ Nos animaux familiers classés

Hamster et poisson Réalisons le portrait du hamster

Domaine disciplinaire	découvrir le monde du vivant
Niveau(x) dans le cycle	PS MS GS
Période la plus favorable	fin de période 3

➔ Compétences devant être acquises dans la discipline

- Savoir à quoi ressemble le hamster.
- Savoir comment vit cet animal, comment il se nourrit, se déplace, se reproduit.

➔ Compétences mobilisées concernant la communication et le langage écrit

- Etre capable de décrire un animal en respectant quelques grandes rubriques et en utilisant des codages simples.

➔ Matériel à prévoir

- un hamster dans sa cage.
- un grand panneau avec les rubriques du vivant, préparé par l'enseignant(e).
- une ou des photos du hamster.
- des étiquettes vierges pour les codages.
- un marqueur.
- des images d'animaux dont un certain nombre sont des photos de hamsters.
- de la gomme à fixer.

➔ Gestion du temps

- Cette étape est longue. Il convient de la découper et de la répartir sur plusieurs moments.



➔ Déroulement

	Durée	Découvrir le monde vivant	Le langage
Phase 1	5'	<p>Discussion collective rapide</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1. Les enfants sont regroupés autour du tapis au milieu duquel se trouve une table basse. La cage du hamster y est déposée. On fait connaissance avec Grignotin, le hamster. Les enfants parlent spontanément de l'animal. ■ 2. Consignes de travail pour les ateliers. 	Décrire l'animal de façon spontanée.
Phase 2	10'	<p>Investigation</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Atelier 1 avec l'enseignant(e) : une partie des enfants reste regroupée autour de la table sur laquelle on a posé la cage du hamster. <p>Les échanges à propos de l'animal se poursuivent de façon plus structurée grâce au guidage de l'enseignant(e)</p> <ul style="list-style-type: none"> - le nom de l'animal - la nourriture - son portrait - le lieu de vie - les déplacements - les petits <p>Attribuer un codage aux différents éléments. Placer ces codages dans les rubriques qui leur sont réservées.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Atelier 2 avec l'ATSEM autour d'une grande table <p>Trier des images qui ont été découpées dans des magazines dont un certain nombre sont des photos de hamsters.</p> <p>Trier et coller sur une affiche.</p>	<p>Décrire le hamster en suivant les demandes de l'enseignante.</p> <p>Se familiariser avec des termes spécifiques comme la nourriture, se nourrir, les déplacements, se déplacer, le lieu de vie.</p> <p>Savoir dire si l'animal découpé est un hamster ou n'en est pas.</p>


Phase 3	10'	<p>Dessin individuel</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Les enfants dessinent le hamster en l'observant. Même si l'exercice peut paraître difficile en PS, il est important de le faire régulièrement. Il est essentiel de légénder les productions des enfants pour qu'elles puissent être comprises. ■ Mettre cette production dans le cahier personnel de l'élève. 	<p>Désigner les parties du corps du hamster qui sont dessinées. Distinguer dessin et écriture d'un mot.</p>
Phase 4		<p>Mise en commun et trace écrite</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Se donner du temps pour l'observation de l'animal. ■ Lorsque tous les enfants ont bénéficié de l'atelier 1, les regrouper dans l'espace collectif face au panneau réalisé ■ Laisser les enfants s'exprimer sur ce qu'ils comprennent de ce qui a été fait. <p>Placer le panneau dans la classe à la hauteur des enfants afin de susciter des ré-évolutions fréquentes.</p>	<p>Réinvestir le vocabulaire utilisé au cours des moments précédents Evoquer le travail effectué. Montrer que l'on a compris ce qu'est un hamster et la façon de le décrire.</p>

Monographie du hamster en PS


LE HAMSTER


Il a :




poils



pattes




oreilles




moustaches

Il se déplace :



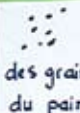
marche

avec :




ses pattes

Il mange :

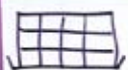


des graines
du pain




salade
carotte
pomme

Il habite :



dans une cage

Ses petits :



ne pond pas
des oeufs

Hamster et poisson

Réalisons le portrait du poisson

Domaine disciplinaire	découvrir le monde du vivant
Niveau(x) dans le cycle	PS MS GS
Période la plus favorable	fin de période 3

➔ Compétences devant être acquises dans la discipline

- Savoir à quoi ressemble le poisson.
- Savoir comment vit cet animal, comment il se nourrit, se déplace, se reproduit.

➔ Compétences mobilisées concernant la communication et le langage écrit

- Etre capable de décrire un animal, ici un animal aquatique, en respectant quelques grandes rubriques et en utilisant des codages simples.

➔ Matériel à prévoir

- un poisson dans son aquarium, apporté par un parent ou l'enseignant(e).
- un poisson acheté en poissonnerie pour observer plus aisément le corps.
- un grand panneau avec les rubriques du vivant, préparé par l'enseignant(e).
- des étiquettes vierges pour les codages.
- un marqueur.
- de la gomme à fixer.

➔ Gestion du temps

- Cette étape est longue. Il convient de la découper et de la répartir sur plusieurs moments.

➔ Déroulement

	Durée	Découvrir le monde vivant	Le langage
Phase 1	5'	<p>Discussion collective rapide</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1. Les enfants sont regroupés autour du tapis au milieu duquel se trouve une table basse. L'aquarium du poisson y est déposé. Faire connaissance avec le poisson. Les enfants parlent spontanément de cet animal. ■ 2. Consignes de travail pour les ateliers 	Décrire l'animal de façon spontanée.
Phase 2	10'	<p>Investigation</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Atelier 1 avec l'enseignant(e) : une partie des enfants reste regroupée autour de la table sur laquelle on a posé l'aquarium. Les échanges à propos de l'animal se poursuivent de façon plus structurée grâce au guidage de l'enseignant(e) autour de la description du corps du poisson. Utiliser le poisson mort pour affiner les observations. <p>Les enfants de PS ont parfois du mal à bien identifier et nommer les parties du corps du poisson. Ils parlent de « petites mains » pour les nageoires.</p>	<p>Décrire le poisson en suivant les demandes de l'enseignante.</p> <p>Se familiariser avec des termes spécifiques comme la nourriture, se nourrir, les déplacements, se déplacer, le lieu de vie.</p> <p>Lorsque les enfants ne parviennent pas à mettre des mots sur ce qu'ils voient, l'enseignant(e) le fait.</p>

Phase 2 (suite)		<p>Poursuivre les observations sur les déplacements, la nourriture, le lieu de vie et les petits.</p> <p>Attribuer un codage aux différents éléments. Placer ces codages dans les rubriques qui leur sont réservées.</p> <p>■ Atelier 2 avec l'ATSEM</p> <p>Découper des images de poissons dans des magazines. Trier et coller sur une affiche.</p>	
Phase 3	10'	<p>Dessin individuel</p> <p>■ Les enfants dessinent le poisson en l'observant. Même si l'exercice peut paraître difficile en PS, il est important de le faire régulièrement. Il est essentiel de légénder les productions des enfants pour qu'elles puissent être comprises.</p> <p>■ Mettre cette production dans le cahier personnel de l'élève.</p>	Savoir dire si l'animal découpé est un poisson ou n'en est pas un.
Phase 4	10'	<p>Mise en commun et trace écrite</p> <p>■ Se donner du temps pour l'observation de l'animal.</p> <p>■ Lorsque tous les enfants ont bénéficié de l'atelier 1, les regrouper dans l'espace collectif face au panneau réalisé</p> <p>■ Laisser les enfants s'exprimer sur ce qu'ils comprennent de ce qui a été fait.</p> <p>■ Comparer le panneau qui parle du hamster et celui qui parle du poisson. Remarquer ce qui est identique et ce qui diffère.</p> <p>■ Afficher les panneaux bien à la hauteur des enfants afin de susciter des ré-évoqueries fréquentes et des comparaisons d'un animal à l'autre.</p>	<p>Réinvestir le vocabulaire utilisé au cours des moments précédents</p> <p>Evoquer le travail effectué.</p> <p>Montrer que l'on a compris ce qu'est un poisson et la façon de le décrire.</p>

Monographie du poisson en PS



LE POISSON

Il a : queue écailles nageoires

Il se déplace : nage **avec :** nageoires

Il mange : des graines

Il habite : un aquarium

Ses petits : ?
On ne sait pas

Hamster et poisson Réalisons le jeu des deux portraits

Domaine disciplinaire	découvrir le monde du vivant
Niveau(x) dans le cycle	PS MS GS
Période la plus favorable	fin de période 3

➔ Compétences devant être acquises dans la discipline

- Savoir caractériser grâce à des codages simples, les animaux domestiques étudiés.
- Savoir comment vivent ces animaux, comment ils se nourrissent, se déplacent, se reproduisent.

➔ Compétences mobilisées concernant la communication et le langage écrit

- Etre capable de décrire un animal, en respectant quelques grandes rubriques, en utilisant des codages simples et en utilisant le vocabulaire spécifique appris.

➔ Compétences mobilisées concernant le vivre ensemble

- Etre capable de jouer à deux en se partageant les rôles.

➔ Matériel à prévoir

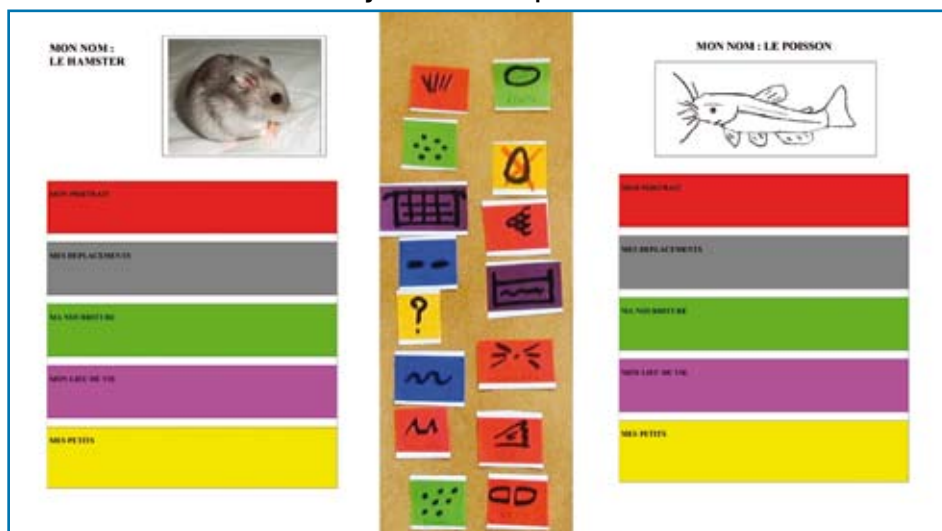
- des étiquettes avec les codages utilisés au cours des séances précédentes.
- des fiches d'identité à remplir. Pour faciliter la tâche des plus petits, proposer des couleurs par rubriques sur les fiches vierges et pour les cartes codes.
- les panneaux des animaux.

➔ Déroulement

	Durée	Découvrir le monde vivant	Le langage
Phase 1	5'	<p>Discussion collective rapide</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1. Faire connaissance avec les cartes-codes et les fiches d'identité vierges qui seront les supports de travail. Les enfants disent spontanément ce qu'ils voient. L'enseignante dit aux enfants ce qu'elle attend d'eux dans le travail qui se déroulera en binômes et leur rappelle qu'ils peuvent s'aider des panneaux affichés dans la classe. ■ 2. Consignes de travail pour les ateliers 	
Phase 2	10'	<p>Mise en place du jeu / Observation des acquis</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Atelier 1 une demi-classe avec l'enseignant(e) : les enfants sont regroupés par binômes. Ils reçoivent les deux fiches d'identité vierges par binôme et les cartes-codes disponibles qui ont été créées et utilisées dans la classe. (Voir photo page suivante). Les enfants doivent savoir attribuer un sens aux codages et les placer dans les rubriques qui leur sont réservées. ■ Atelier 2 une demi-classe avec l'ATSEM : même travail que dans l'atelier 1. 	En manipulant les cartes-codes, réutiliser des termes spécifiques mis en place au cours des séances précédentes.

Phase 3	10'	<p>Synthèse / Observation des acquis</p> <p>■ 1. Afficher les productions des élèves. Voir si on est tous d'accord avec ces réalisations. Chaque élève reçoit son travail qui sera consigné dans son cahier ou dossier personnel.</p>	Observer. Dire si on est d'accord.
	10'	<p>■ 2. Jeu « Qui suis-je? »</p> <p>Voir descriptif du jeu page ci-dessous. Ce jeu doit permettre de réutiliser les photographies des animaux que les élèves ont apportées, et en particulier chien, chat, oiseau et poisson.</p> <p>■ 3. Bilan de ce qu'on a appris sur les animaux à partir de l'affiche de nos animaux familiers.</p>	Dire le nom de l'animal en justifiant sa réponse. Redire ce qu'on a fait et appris.

Le jeu des deux portraits



Jeu : Qui suis-je ?

On propose aux enfants, par petits groupes, de deviner le nom de l'animal à partir de quelques-unes de ses caractéristiques qui viennent d'être étudiées. On montre les trois codages correspondant à l'énoncé de la devinette.

Ecoutez bien, je vais vous poser une devinette :

- *Je marche avec quatre pattes. J'habite dans une cage. Qui suis-je ?*

On redit la devinette. Les enfants font des propositions. Lesquelles sont acceptables ? Lesquelles ne le sont pas ? Si nécessaire, redire la devinette.

Ecoutez bien, je vais vous poser une autre devinette :

- *Je nage avec mes nageoires. J'habite dans un aquarium. Qui suis-je ?*

On redit la devinette. Les enfants font des propositions. Lesquelles sont acceptables ? Lesquelles ne le sont pas ? Si nécessaire, redire la devinette.

Ecoutez bien, je vais vous poser une devinette un peu plus difficile :

- *Je marche avec quatre pattes. J'habite dans une niche. Qui suis-je ?*

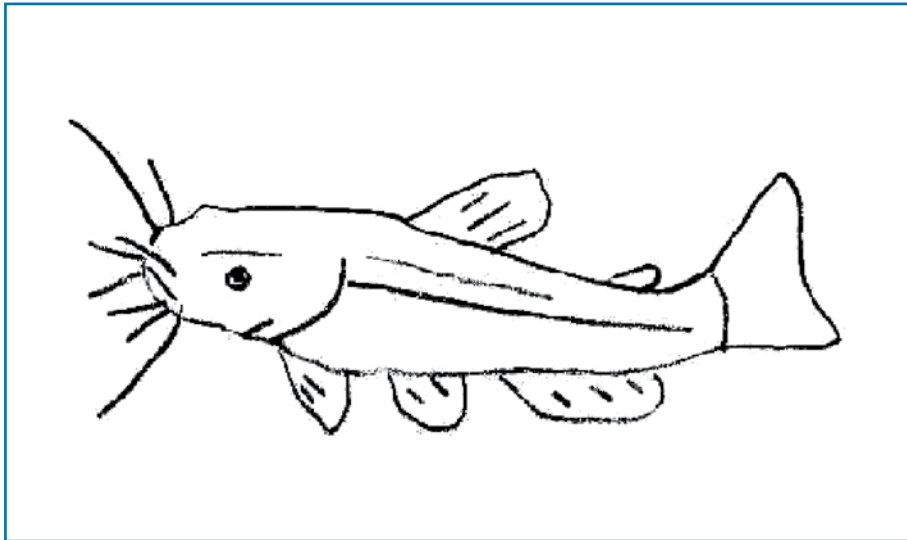
On redit la devinette. Les enfants font des propositions. Lesquelles sont acceptables ? Lesquelles ne le sont pas ? Si nécessaire, redire la devinette.

L'enseignant(e) montre les trois photos qui avaient été sélectionnées pour ce jeu, ici le poisson, le hamster et le chien. Valider les propositions des enfants.

On refait ce jeu plusieurs fois en espaçant les séances dans le temps afin de réactiver les savoirs sur le moyen terme.

Portraits d'animaux en PS

MON NOM : LE POISSON



MON PORTRAIT

MES DEPLACEMENTS

MA NOURRITURE

MON LIEU DE VIE

MES PETITS

MON NOM : LE HAMSTER



MON PORTRAIT

MES DEPLACEMENTS

MA NOURRITURE

MON LIEU DE VIE

MES PETITS