



13. J'apporte un élevage en classe : escargots, phasmes, poisson rouge

Domaine 5	Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none">- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
Démarche	<p>Pourquoi mettre un place un élevage en classe ?</p> <ul style="list-style-type: none">- L'élevage permet de confronter directement les élèves à la notion fondamentale du vivant.- Il assure la mise en place de façon pertinente des différentes étapes de la démarche d'investigation scientifique (question, chercher, tester, expérimenter, représenter, conclure)- Il contribue à développer l'observation, processus intellectuel qui nécessite un réel apprentissage.- L'élevage génère des situations motivantes et crée un vécu commun indispensable à la construction des connaissances.
Notions abordées	<p>L'élevage va permettre la mise en évidence des caractères fondamentaux communs à tous les êtres vivants :</p> <ul style="list-style-type: none">- Le cycle de vie de l'animal : la naissance, croissance, reproduction et mort- La nutrition et le régime alimentaire- La locomotion et la reproduction- Les interactions avec l'environnement- Les soins à assurer pour satisfaire les besoins des animaux
Quel animal choisir?	<p><u>Le poisson :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Intérêt : appréhension de la relation entre le déplacement et le milieu de vie.- A savoir : à part le nourrissage, aucune interaction possible avec l'animal. <p><u>Le phasme :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Intérêts : observation du cycle de vie complet, animal qui oblige à focaliser le regard, qui rend l'élève particulièrement actif dans l'observation. <p><u>L'escargot :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Intérêts : observation de la reproduction ovipare, reproduction rapide et relativement aisée, observation d'un mode de déplacement spécifique.- A savoir: l'entretien du terrarium est relativement lourd.
Eléments bibliographiques	<ul style="list-style-type: none">- Document d'accompagnement des programmes :- http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Explorer/45/7/Ress_c1_Explorer_elevages_456457.pdf- Sciences à vivre PS MS GS, accès éditions- https://www.acces-editions.com/produits/sciences-a-vivre-maternelle-2015- Le site maternelle27- http://maternelle27.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article294

Séance 1 - Découvrir et s'interroger sur l'animal

- Situation déclenchante : l'enseignant cache avec un drap une boîte ou un sachet transparent contenant l'animal : il fait deviner aux élèves de quel animal il s'agit avec une partie de devinettes.
- Installation de l'animal : la boîte ou le sachet ne sont pas très confortables : demander aux élèves s'ils savent comment on pourrait mieux l'installer.
- Création et installation par les élèves du terrarium ou de l'aquarium.
- S'interroger sur l'alimentation de l'animal : Nous avons bien installé notre animal, mais que faut-il encore lui donner ? À manger, sinon il va mourir. Et que mange-t-il ? Responsabiliser les élèves pour le nourrissage.
- Dictée à l'adulte : l'enseignant note les premières observations, les premières questions en précisant qu'ils essaieront d'y répondre plus tard. Ces éléments seront affichés comme mémoire de la recherche du groupe.

Séance 2 - Première observation (globale) de l'animal : dessin n.1

- Observer les activités de l'animal : que fait l'animal ?
- Verbalisation : laisser les élèves s'exprimer librement, puis leur poser les questions pour orienter les observations (étayage langagier).
- Observer les déplacements de l'animal : comment se déplace-t-il ?
- Verbaliser : nommer le déplacement et les organes impliqués : apporter du vocabulaire.
- Observer globalement le corps de l'animal : votre corps et celui de l'animal sont-ils semblables ?
- Demander des précisions concernant la taille, la forme, l'emplacement, apporter le vocabulaire nécessaire.
- Dessin d'observation n.1: réaliser un premier dessin d'observation de l'animal « Dessinez bien l'animal pour que l'on voit bien toutes les parties de son corps. »
- Annoter les dessins .
- Comparer les dessins : les élèves prennent conscience de leurs oublis, ou de leurs ajouts. Lorsqu'il y a un doute sur un détail : aller vérifier sur l'animal.
- Structuration : répondre à certaines des questions posées lors de la première séance. Commencer à remplir la carte d'identité avec les éléments observés.

Séance 3 - Seconde observation (à la loupe) : dessin n. 2

- Observer l'animal à la loupe : comment observer plus en détail un animal qui est petit, bouge et qu'on ne peut pas toucher ? On a besoin d'une loupe.

Attention : l'utilisation de la loupe peut être compliquée. Ne pas la placer trop près de l'animal.

- Observation de l'escargot : les élèves aperçoivent les yeux au bout des tentacules et en déduisent que ces tentacules servent à voir.
- Observation du phasme : on voit mieux la différence entre pattes et antennes en plaçant l'animal dans une boîte loupe. Il est possible de voir les yeux et éventuellement les mandibules.
- Observation du poisson : il est possible d'observer un poisson apporté de la poissonnerie pour mettre en évidence les écailles, la bouche, les branchies.
- Dessin d'observation n.2 : Réaliser le second dessin d'observation de l'animal.
- Comparer les deux dessins.
- Structuration : terminer de répondre aux questions et finir la carte d'identité avec les éléments observés.
- Si les questions demeurent, l'enseignant lit des extraits documentaires y répondant.

Finaliser la carte d'identité de l'animal et la coller dans le cahier de sciences.

	<p>Si le remplacement est long :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la reproduction de l'animal - Se documenter : où pourrait-on trouver des réponses aux dernières questions : dans d'autres livres ! - Reconstituer le corps de l'animal: puzzle ou réalisation en volume
Domaine 1	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Langage oral
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer en se faisant comprendre - S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis - Reformuler - Décrire, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue
Situations	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre un nouveau lexique, nommer les différents éléments du corps de l'animal et du terrarium - Nommer des objets de la même famille - Verbaliser les actions, nommer les verbes - Poser des questions, donner son avis - Proposer une comptine et un album sur le thème de l'animal étudié.
Domaine 1	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Langage écrit
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> - Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle - Ecrire en écriture cursive ou en capitale - Production d'écrits : écrire un mot en s'aidant des lettres et groupes de lettres des mots déjà connus
Situations	<ul style="list-style-type: none"> - En fonction du niveau : écrire et copier le nom de l'animal, de l'espèce et les noms des différents éléments - à l'aide d'étiquettes, en CI, en cursives à l'aide d'un référent - Réaliser un imagier (noms, dessins des différents éléments) - Dictée à l'adulte des questions, de la démarche, de la carte d'identité de l'animal
Domaine 3	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir différents outils et médiums en fonction d'un projet et les utiliser en adaptant son geste - Pratiquer le dessin en étant fidèle à un modèle ou en inventant - Reproduire des graphismes - Créer des graphismes nouveaux
Situations	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner l'animal dans son environnement - Dessiner les différentes parties de l'animal et écrire leur nom - Proposer des situations de création graphique en reprenant les observations (ponts / écailles - spirales / coquilles) - Mettre en lien avec des productions d'artistes - En salle de motricité, proposer des jeux de déplacement et de locomotion en lien avec le projet

CARTE D'IDENTITÉ

NOM DE L'ANIMAL

PHOTO

SON CORPS

LOCOMOTION



ALIMENTATION

Je mange

REPRODUCTION



OVIPARE

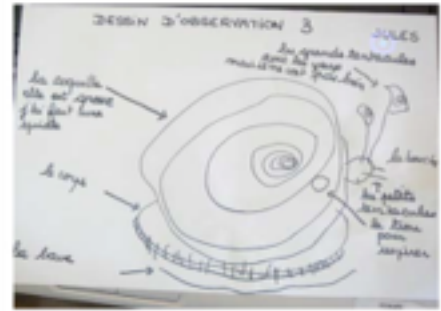
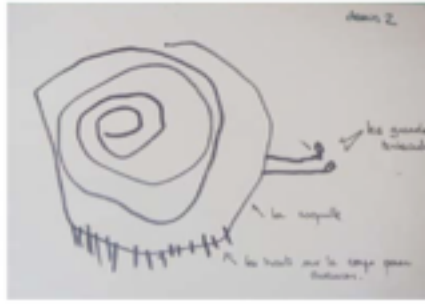
Je sors d'un œuf




VIVIPARE

Je sors du ventre de ma mère

Évolution du dessin d'observation réalisé par un même élève



Trois dessins d'observation produits, à des dates différentes, par un même élève de MS au cours du module d'apprentissage.

 des phasmes se mettent en bâton.

Pourquoi les phasmes me bougent plus ?

- peut-être qu'ils veulent écouter la maîtresse.
- peut-être qu'ils ont peur.
- peut-être qu'ils sont morts. *Non*
- peut-être qu'ils dorment.

On les met dans un autre terrarium et on surveille pour savoir s'il y a des pattes qui reviennent.



① ②

