

Règle du jeu Classer les animaux

Durée estimée :
15-20 min

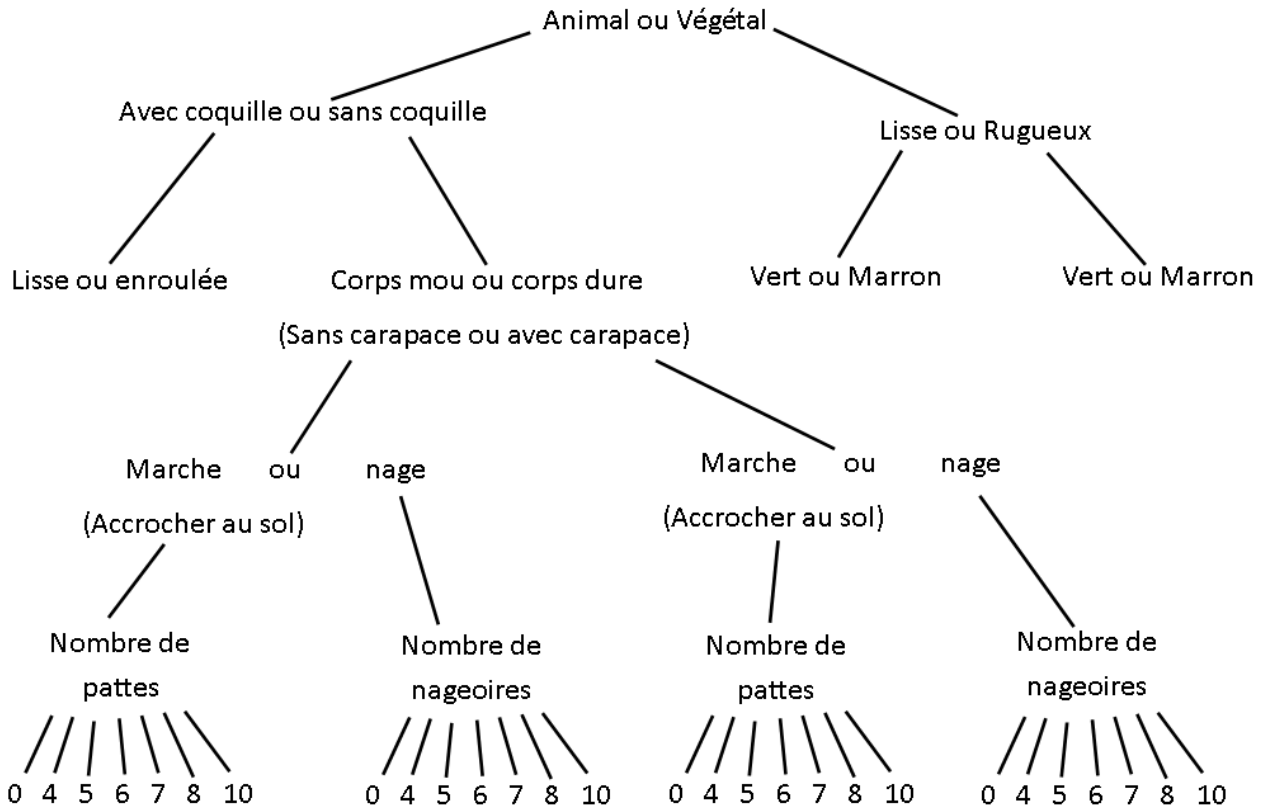
But :

Observer les caractéristiques physiques des animaux pour les replacer dans la bonne branche de l'arbre.

Comment jouer :

Sur l'espace dédié à ce jeu vous trouverez un arbre de caractéristiques, des images d'animaux à classer et un tableau récapitulatif pour vérifier vos réponses.

Arbre de classement :



Animaux à classer :

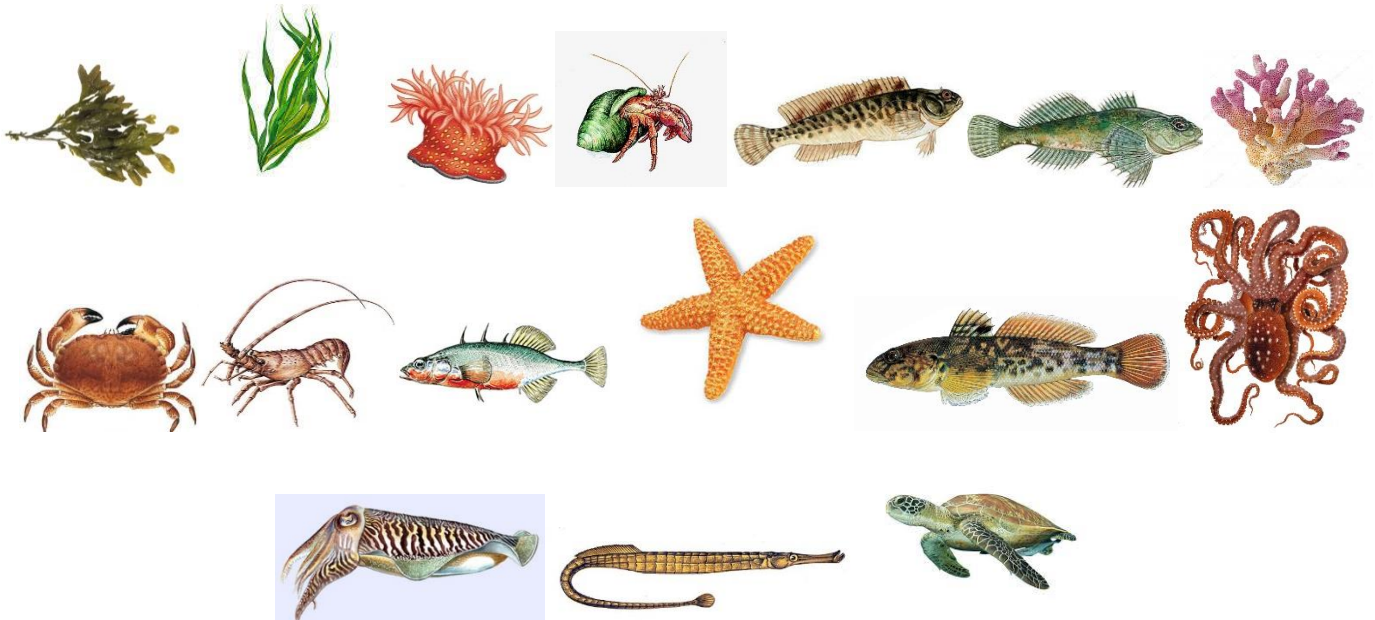


Tableau récapitulatif :

<u>Animal</u>		<u>Végétal</u>			
Avec Coquille		Lisse		Rugueux	
Droite	Enroulée	Vert	Marron / Rouge	Vert	Marron / Rouge

Animal : sans coquille

Corps mou Sans carapace		Corps dur Ou Avec Carapace	
Marche ou accrocher au sol	Nage	Marche ou accrocher au sol	Nage
0 patte :	0 nageoires :	0 patte :	0 nageoires :
4 pattes :	2 nageoires :	4 pattes :	2 nageoires :
5 pattes :	3 nageoires :	5 pattes :	3 nageoires :
6 pattes :	4 nageoires :	6 pattes :	4 nageoires :
7 pattes :	5 nageoires :	7 pattes :	5 nageoires :
8 pattes :	6 nageoires :	8 pattes :	6 nageoires :
10 pattes :	7 nageoires ou plus :	10 pattes :	7 nageoires ou plus :

2 Options de jeux :

1) CHAQUE enfant prend une image et, si besoin, l'accompagnateur lit les intitulés des branches et les enfants doivent se positionner en fonction des caractéristiques de leur animal.

→ Si les enfants savent lire ils peuvent réaliser ce jeu en autonomie.

2) UN enfant prend une image et tout le groupe essaient de replacer l'animal sur les branches de l'arbre en fonction de ses caractéristiques.

→ plus simple pour les enfants ne sachant pas lire, l'accompagnateur annonce les 2 choix possible et les enfants doivent se mettre d'accord pour avancer.

Une fois arriver en bas de l'arbre les enfants notent le nom de l'animal dans la case du tableau correspondante. Une fois tous les animaux classés, l'accompagnateur vérifie les classements à l'aide du tableau réponse mis à disposition et essaie d'expliquer aux enfants leurs erreurs s'il y en a (explications possibles auprès de l'organisateur de la rencontre).