



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

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

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

# 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

 Les 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.



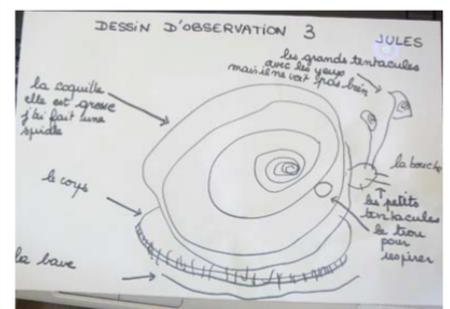
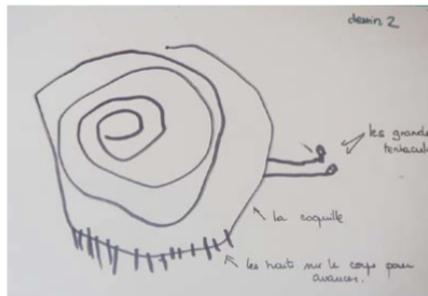
①



②



### 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.