

À L'ABORDAGE !

Un contexte

-celui de l'Aire Marine Educative de l'école LA VIGIE, la plage de la Banche à Binic-Etables sur Mer

Une valorisation

-celui de la mise en évidence par les élèves eux-mêmes des compétences

Quizz

Lisez la question et trouvez la bonne réponse pour rejouer.

5 types d'activités

Infos

Lisez une info. Vous en saurez plus sur les espèces marines.

Epreuves

Votre adversaire choisit une épreuve pour vous. Si vous gagnez, vous rejouez.

Pénalités

Pas de chance ! Lancez un dé et lisez le raccourci correspondant.

Raccourcis

Bravo ! Lancez un dé et lisez le raccourci correspondant

Le plateau



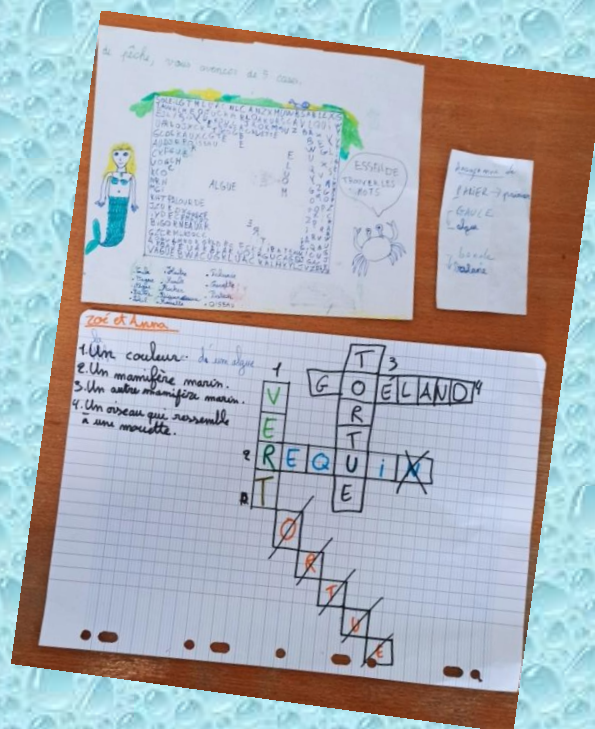
Un jeu de l'oie

-conçu et réalisé par élèves pour les élèves et les adultes avec une démarche itérative

-parce que lorsque l'on apprend en jouant et en rejouant à plusieurs, en s'entraînant c'est amusant et motivant

Du lien

- entre élèves : les élèves présentent, animent et jouent entre pairs
- entre adultes : présentation en conseil d'école
- entre les élèves et les parents lors de la journée portes-ouvertes à l'école. Des élèves animateurs régulent le jeu.
- avec le collège, un exemplaire du jeu s'y trouve, les anciens élèves concepteurs en sont les ambassadeurs. Les professeurs de collège sont associés après une présentation en conseil école-collège.

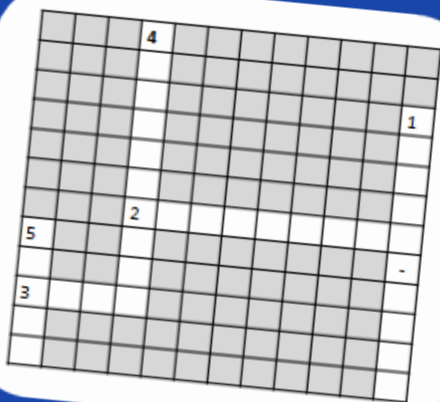


Consignes

MOTS CROISES

Trouvez les définitions des mots et replacez-les dans la grille

1. Je suis un animal marin à 8 pattes et 2 pinces
2. Je suis un coquillage souvent accroché sur mes copains et copines et je viens des Etats-Unis.
3. Je suis une algue verte.
4. Je suis un vert caché sous le sable. On me repère aux torillons que je laisse sur la plage.
5. Je suis un coquillage avec 2 coquilles de couleur bleu foncé/noir et je vis accroché aux rochers.



Des objectifs d'apprentissages ciblés et évalués

- Mémoriser les connaissances.
- Mobiliser les connaissances dans une situation de jeu.
- Pratiquer une démarche scientifique/Formaliser une partie de sa recherche sous forme écrite.
- Rendre compte de conclusions en utilisant un vocabulaire précis/ Concevoir –Utiliser différents modes de représentation formalisées.
- Relier des connaissances acquises en sciences à des questions de santé, d'environnement
- Construire chez chaque élève une culture de l'engagement et de l'action
- Mettre en place des actions de communication en prenant appui sur des modalités variées (expositions, QCM, jeux)
- Partager- Transmettre à ses pairs.

MOTS RELIES
Certaines espèces d'oiseaux de la plage de Binic sont migratrices. Découvrez les pays où elles passent une partie de l'année.

Mouette mélanocéphale		Pologne
Sterne Caugek		Norvège
Bécasseau sanderling		Sibérie
Mouette rieuse		Belgique
Bernache cravant		Pays-Bas

Grille des épreuves

MASTERMIND
Le maître du jeu compose un code avec 4 coquillages. Le joueur doit retrouver le code exact (même coquillage à la même position).
A chaque tentative, le maître du jeu indique au joueur si les coquillages sont présents et bien/mal placés dans le code.

1	○	○	○	○
2	○	○	○	○
3	○	○	○	○
4	○	○	○	○
5	○	○	○	○
6	○	○	○	○
7	○	○	○	○
8	○	○	○	○
9	○	○	○	○

LABYRINTHE
Aide le petit bigorneau à retrouver l'ulve (algue verte) qu'il va manger.

ANAGRAMMES : Découvrez quelle espèce marine se cache sous chaque mot en inversant la place des lettres.

PARIER

GAULE

BANALE



Reliez l'animal à sa ponte.

Grille des épreuves

MOTS MELES
Retrouvez les mots suivants dans la grille.
Aigrette – Tadorne – Calmar
Natices – Seiche – Nasse

T	P	A	Q	A	T	P	T	H	M
F	A	N	P	K	C	R	G	E	U
N	Y	D	K	T	V	G	B	T	B
I	H	S	O	Y	K	C	E	T	D
S	B	O	X	R	A	J	C	E	R
R	V	M	E	L	N	C	I	R	G
U	X	M	M	S	B	E	T	G	Z
O	X	A	F	J	S	Ç	A	I	Z
D	R	N	X	R	Z	A	N	A	O
S	E	I	C	H	E	T	N	C	C