



# « Raconter la science » Niveau 1

## Défi n° 2

### « comment se déplacent les animaux ? »

#### **Informations pour les enseignants**

Ce défi permet de mettre en œuvre la démarche scientifique (questionnement, hypothèses, recherche, conclusion en réponse au questionnement) en faisant appel à l'observation et à la recherche documentaire.

Il s'inscrit dans l'étude du vivant.

L'enjeu de ce défi sera de prendre conscience des différents modes de déplacement, et d'en proposer un classement, en identifiant, nommant, et décrivant les attributs de quelques animaux.

#### **Quelques éléments didactiques**

“Classer c'est faire des concepts pour communiquer” (*Guillaume Lecoindre - site lamap*). Classer est essentiel au langage.

Classer à l'école, c'est comprendre implicitement que les concepts ne sont pas dans la Nature, mais que c'est nous qui les faisons. Si c'est l'élève qui fait l'ensemble, et le justifie par une propriété commune à ses membres grâce à l'observation, le tour est joué.

C'est également comprendre que toute classification a une intention (un "cahier des charges").

Ce défi permettra d'aborder une démarche classificatoire qui va de l'observation – description (en faisant émerger le vocabulaire anatomique) vers la classification.

# Déroulement possible en classe

## Matériel

- photos des animaux du défi
- livres documentaires
- vidéos

## Démarche pour répondre à la question du défi

### 1) Situation déclenchante : le mythe d'Ulysse et du cheval de Troie

Présentation ou rappel du mythe d'Ulysse (cheval de Troie) soit en projetant le petit film d'animation, soit en racontant ou reformulant le scénario en syntaxe adaptée (voir doc Scénario-Mission Niveau 1).

L'objectif de ce défi sera de répertorier et décrire des modes de déplacements d'animaux, grâce à la description de leurs attributs anatomiques, et d'en proposer un classement sur la base du mode de déplacement le plus caractéristique (par exemple, un oiseau peut marcher et voler, voire nager, mais on retient surtout le vol).

### 2) Le questionnement

Ulysse a conçu un animal qui se déplace en roulant. Or dans la nature, aucun animal n'adopte ce mode de déplacement.

Comment se déplacent :

L'éléphant albinos (serpent de la famille des couleuvres), la limace, l'escargot, la poule, le chat, le cheval, le moineau, la mouche, le papillon, le poisson rouge, l'anguille, l'hippocampe, la tortue luth.

Montrer les photos d'animaux (voir annexe 1).

Rechercher un classement possible de modes de déplacement de ces animaux. Amener les élèves à justifier leurs choix en décrivant notamment leurs attributs physiques.

Présenter le classement sous forme d'affiche, de boîtes à images..., avec un code pour chaque catégorie (code proposé par les enfants ou pictogrammes proposés en annexe)

## Ce que le maître du jeu demande à la classe :

Envoyez des traces écrites (textes, tableaux, photos légendées, dessins...) qui montrent

- les hypothèses
- les catégories retenues pour le classement
- la conclusion