

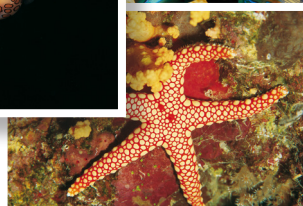
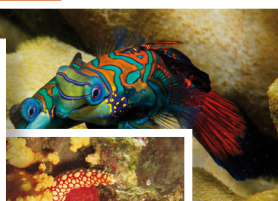


WWF®  
for a living planet



# Oceanmania

Beaucoup de chambres d'enfants sont submergées de billes, autocollants et dominos en surnombre. Que faire quand la «collectionnite» s'est apaisée et que ces objets ont perdu leur caractère d'actualité?



## Thème

Jeux diversifiés basés sur les autocollants de la collection «Oceanmania».

## Age

7 à 13 ans

## Matériel

Cette activité nécessite de nombreux autocollants que les enfants utiliseront en classe. On conseille aux élèves d'avoir chacun quatre autocollants de différentes espèces de la même famille: quatre poissons, quatre mammifères, quatre coraux, quatre requins...

## Préparation

Les élèves préparent chacun deux autocollants à double.

WWF Suisse pour plus d'informations [www.wwf.ch/ecole](http://www.wwf.ch/ecole)  
ou écrivez à [service-info@wwf.ch](mailto:service-info@wwf.ch)

Photo: Werner Thiele

# Des possibilités de jeux à l'infini

Il serait dommage de jeter ces autocollants qui peuvent parfaitement être récupérés pour toutes sortes de jeux de mouvements: une façon de contribuer à la préservation de l'environnement et de lutter contre l'indolence qui règne parfois dans nos salles de classe.

Photo:  
Martina Henzi/  
© WWF Schweiz

## Animaux en mouvement

Disséminer les autocollants dans la salle de gym, avec l'image sur le dessus. Les élèves déambulent par paires à travers la salle. Au signal de l'enseignant-e, ils s'arrêtent à côté d'un autocollant et s'efforcent de mimer la manière dont se déplace l'animal qui y est représenté.



### Objectifs

Les élèves apprennent différents exercices de mouvements à appliquer dans la vie de tous les jours et découvrent la faune et flore sous-marine.

### Avant l'activité

Les élèves récoltent les images de la collection «Oceanmania» et essaient d'apprendre le nom des espèces pour mieux jouer par la suite.

### Activités complémentaires

Journal Panda Club 3-2010 sur le thème du requin

Matériel didactique divers du WWF pour approfondir les connaissances:

- La surpêche
- Les coraux

Tout se matériel est disponible sous le site Internet suivant:

[www.wwf.ch/ecole](http://www.wwf.ch/ecole)

© WWF Suisse  
Novembre 2010

#### Source:

Simone Sturm, chargée de cours pour l'exercice et le sport à l'Institut Pédagogique de Formation continue de Berne.

Développée avec le soutien de:

**MIGROS**

Depuis 2009, Migros est le sponsor principal des programmes du WWF destinés aux enfants et aux adolescents. Grâce à ce partenariat, le WWF éveille l'intérêt des plus jeunes aux problématiques environnementales et les sensibilise à une utilisation durable de nos ressources.

## A l'endroit – à l'envers

Diviser la classe en deux groupes. Répartir sur le sol de la salle de gymnastique une moitié d'autocollants à l'endroit, l'autre à l'envers. Le premier groupe reçoit pour consigne de tourner à l'envers les autocollants disposés à l'endroit, le second reçoit la consigne inverse. Après deux à trois minutes, y aura-t-il davantage d'autocollants placés à l'endroit ou à l'envers?





## Jeu des numéros

Chaque élève reçoit un autocollant. Former deux groupes, dont chacun se placera à un bout de la salle de gym. Les élèves vont s'avancer et se rencontrer dans la zone d'échange, située dans la partie centrale de la salle. A présent, chaque élève échangera son autocollant avec un camarade avant de regagner son bout de salle, d'y toucher la paroi et de repartir vers la zone d'échange – et ainsi de suite. Après quelques minutes, l'enseignant-e met un terme aux échanges. Qui possède la carte portant le numéro le plus bas ou le plus élevé?

Photo:  
Werner Thiele

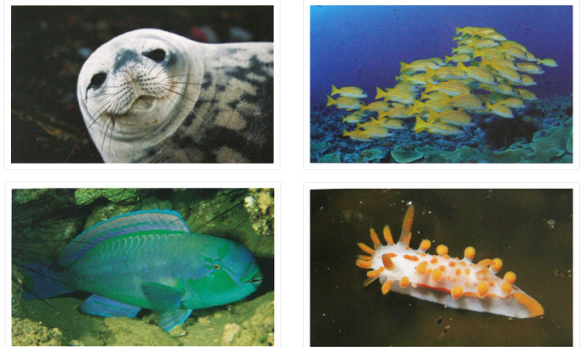
Martina Henzi/  
© WWF Schweiz



## Quatuor

Mélanger tout le lot de cartes d'animaux (comportant autant de séries de quatre que vous avez d'élèves), les retourner et les disposer en pile. Chaque enfant va maintenant prendre quatre cartes dans la pile. Lorsque tous se sont servis, ils vont se déplacer à travers la salle au son de la musique. Chaque fois que celle-ci s'arrête, deux élèves doivent échanger une de leurs cartes (à présenter retournées en éventail). Qui sera le premier à avoir constitué un quatuor?

## Loto



© WWF Suisse  
Novembre 2010



## Loto des animaux

Mélanger les autocollants d'animaux et les disposer retournés à une extrémité de la salle. Diviser la classe en groupes de quatre. Distribuer à chaque groupe une feuille sur laquelle vous aurez préalablement photocopié quatre autocollants. A tour de rôle, un membre de chaque groupe s'avancera jusqu'aux autocollants et en retournera un. Si l'image figure sur la carte de loto de son groupe, il peut emporter l'autocollant; sinon, il doit le replacer à l'envers. A noter: il y a aussi une inscription au dos des autocollants. Quel groupe aura rempli sa carte en premier?