

# Citoyens des mers

## Un jeu interactif pour découvrir les océans



*La Maud Fontenoy Fondation te propose de jouer en classe en créant avec tes copains un jeu interactif. C'est parti !*

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- La carte du monde représentée sur le poster joint au dossier pédagogique.
- Un tracé des grands courants marins
- Un carton de la taille de la carte, du papier calque, de la cartoline.
- Des bouchons à vis (eau, soda, etc.) de couleur rouge, blanche, bleue.
- Un pot de yaourt représentant la poubelle, perles, boutons, capuchons de feutres, etc., symbolisant les détritrus.
- Une coquille de noix, de la pâte à modeler, une allumette, du papier de couleur, du ruban adhésif, de la colle.
- Une enveloppe, un dé.

### RÉALISATION DU JEU

#### La planète (plateau de jeu)

Découper les continents, les découper et les placer sur le carton (ces derniers pouvant servir de gabarit). Rechercher le tracé des courants sur le site précité (avec l'aide d'un adulte si besoin), puis tracer les courants sur le carton.

Les enfants peuvent se servir du dossier pédagogique pour placer les bouchons de manière aléatoire sur le tracé des courants afin de déterminer la piste de jeu.

#### Le bateau Tahia (le pion)

Remplir la coquille de noix de pâte à modeler, y planter l'allumette et y accrocher une voile en papier de couleur.

#### La banquise

Reproduire les banquises sur de la cartoline blanche, les découper chacune en quatre morceaux (façon puzzle) et les répartir sur les océans.

#### La poubelle

Placer la poubelle sur le plateau et trois détritrus dans chaque océan.

#### Animal en danger

Dessiner un animal en voie de disparition sur de la cartoline, le découper en huit morceaux (façon puzzle) et les placer dans une enveloppe.

#### Création des cartes de jeu

Au recto, trois questions de couleur bleue, blanche et rouge, et au verso : les réponses.

#### Domaines de questions

- Bleu:géographiemarine  
(ex. : « Peux-tu citer au moins trois océans ? »)  
Remarque : dans une classe, les équipes peuvent échanger leurs questions, modifier l'emplacement des bouchons, les couleurs, etc.
- Blanc:fauneendanger  
(ex. : « Comment s'appelle le petit de la baleine ? »)
- Rouge : réchauffement de la planète  
(ex. : « À quelle température les océans et les mers gèlent-ils ? »)

Les enfants peuvent se servir du kit pédagogique pour élaborer les questions, et une question peut être remplacée par une action du type « Tahia, porté par le courant froid, passe près du pôle Sud, la banquise se reforme et gagne du terrain : remplace un morceau sur l'un des pôles. »

## RÈGLES DU JEU

Le nombre de joueurs est limité à 6.

### Début du jeu

Le Tahia est placé au hasard sur un bouchon.  
Il n'y a ni départ ni arrivée

### Déroulement

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.  
Un joueur lance le dé et déplace Tahia.  
Le joueur suivant pioche une carte et lui pose la question correspondant à la couleur du bouchon (rouge pour l'exemple).  
Si la réponse est exacte, le joueur prend un morceau de banquise et le place au bon endroit (pôle Nord ou pôle Sud),

sinon : un morceau de banquise est retiré des pôles et replacé dans les océans (aucune incidence en début de partie).

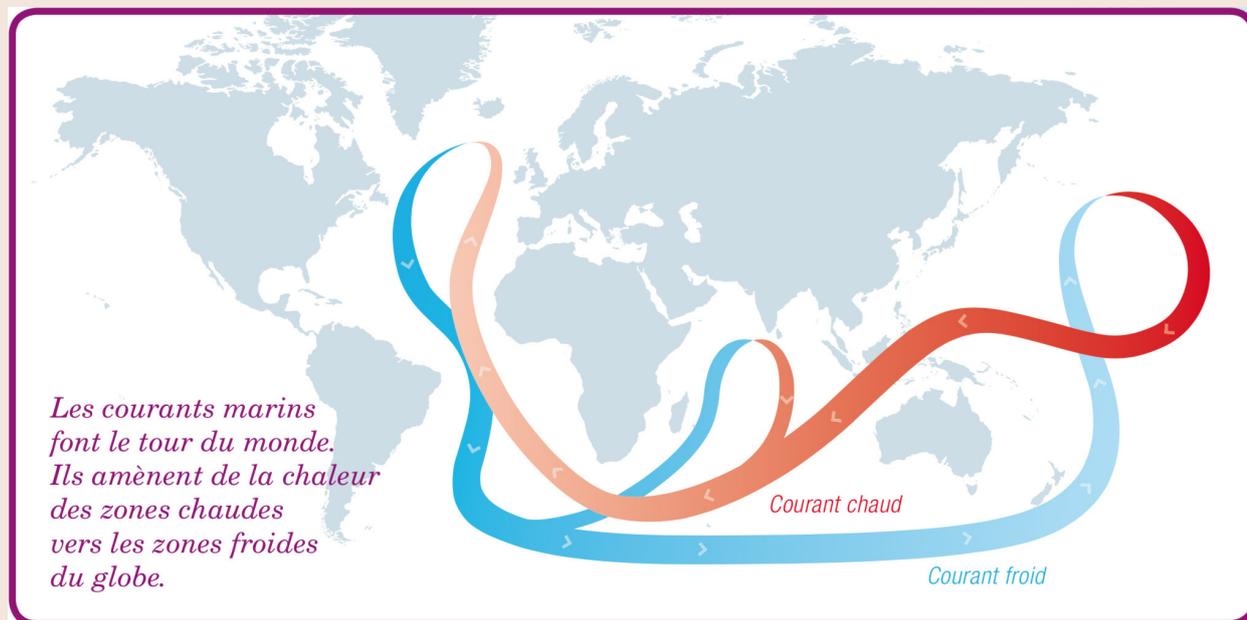
Ces exemples s'appliquent à chaque type de question : le bleu correspondant aux débris qu'il faut mettre dans la poubelle, et blanc à l'espèce en voie de disparition à reconstituer.

Le joueur qui a posé la question lance le dé, et ainsi de suite.

Remarque : dans une classe, les équipes peuvent échanger leurs questions, modifier l'emplacement des bouchons, les couleurs, etc.

### La partie est terminée quand deux des trois épreuves suivantes sont gagnées

- Reconstituer toute la banquise.
- Remplir la poubelle avec tous les déchets.
- Reconstituer l'animal en voie de disparition.



Les élèves peuvent s'aider du kit 100% océan.  
Ce kit est à commander gratuitement depuis notre site internet :  
[www.maudfontenoyfondation.com](http://www.maudfontenoyfondation.com)