Jardinons à l'école

Le loto des jardinières

Cycle 2 | Arts plastiques & jeux

Lien avec les programmes

Education artistique : réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses.
Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.

Compétences et connaissances associées

- Repérer la diversité des organismes vivants présents dans un milieu.
- Participer à une situation de groupe.
- Connaître et reconnaître quelques plantes courantes adaptées à la culture en jardinière.
- Pratiquer une situation ludique d'apprentissage.

Matériel

- 3 photocopies de la fiche contenant les « cartes plantes » et les « vignettes noms » des plantes.
- Autant de photocopies de la fiche contenant les jardinières que de groupes.
- Catalogues de jardinage contenant de nombreuses images de plantes.
- Feuilles de papier rigide pour réaliser les contre-collages : jardinières et « cartes plantes ».
- Ciseaux et colle.

Préparation des éléments du jeu

- Organiser la classe en groupes et répartir les différentes tâches pour la préparation des éléments du jeu.

Les jardinières

- Photocopier la fiche jardinière : une photocopie par groupe d'élèves.

- Faire découper les deux jardinières et les coller sur une feuille rigide.

Les « cartes plantes » pour la banque

- La fiche contient 20 cartes de dessins de plantes avec leurs noms :
    - faire découper les 20 « cartes plantes » de la première photocopie
    - faire découper 6 « cartes plantes » sur la deuxième photocopie : il y aura donc 6 « cartes plantes » en double,
    - faire découper à nouveau les cartes de 4 des 6 plantes retenues pour faire les doubles : il y aura donc 4 « cartes plantes » en triple, coller les cartes sur des feuilles rigides.
- Confectionner 36 « cartes plantes » supplémentaires (de même taille que celles de la fiche) : faire découper des images de plantes dans des catalogues de jardinage et les coller sur des feuilles rigides, faire inscrire le nom de la plante sous chaque image.
- Réunir les 66 « cartes plantes » (20 + 6 en double + 4 en triple réalisées à partir des photocopies de la fiche + 36 réalisées à partir des catalogues) ainsi confectionnées pour constituer la banque.

Les « vignettes noms » des plantes

- La fiche contient les 20 noms des plantes dessinées :
    - faire découper les 20 « vignettes noms » de la première photocopie,
    - faire découper les 6 « vignettes noms » des plantes sélectionnées pour faire les doubles,
    - faire découper les 4 « vignettes noms » des plantes sélectionnées pour faire les triples.
- Confectionner les 36 « vignettes noms » supplémentaires : ce sont les 36 noms des plantes découpées dans les catalogues.
- Mettre les 66 « vignettes noms » des plantes dans une boîte.

Déroulement

- Organiser la classe en groupes de 4 élèves ; chaque groupe dispose de 2 jardinières qu'il faudra compléter avec 8 cartes illustrées de plantes (4 cartes plantes dans chaque jardinière).
- Chaque groupe tire au hasard 4 « vignettes noms » et les positionne sur la première jardinière. Même opération pour les 4 « vignettes noms » de la deuxième jardinière.
- Le jeu peut alors commencer :

- le banquier (l’enseignant ou un élève tiré au sort) tire une « carte plante » de la banque d’images et annonce le nom de la plante
- les 4 membres du ou des groupe(s) possédant cette plante dans l’une de leurs jardinières doivent lever la main
- le groupe qui a réagi le plus rapidement et dont les 4 membres ont levé la main remporte la vignette et la place sur la jardinière.

- Le groupe qui remplit le premier ses deux jardinières gagne la partie.

Source : www.jardinons-alecole.org