

## NOM du jeu : Trouver deux espèces de 7 groupes différents



**Le but du jeu** : Trouver 2 espèces de 7 groupes différentes, le plus rapidement possible.

**Objectifs pédagogiques** : Apprendre quelques groupes subaquatiques en respectant le milieu.

### Organisation :

- 1 arbitre sur le bord du bassin + des équipes de 2 joueurs dans l'eau
- matériel :
  - ❖ bloc ou PMT (apnée)
  - ❖ 3 ou 4 cerceaux
  - ❖ Photos, plastifiées et lestées ou avec une ventouse, d'êtres vivants appartenant à 7 groupes différentes + quelques intrus. Chaque photo d'être vivant porte un numéro écrit en rouge de 1 à 48 et l'indication du groupe auquel il appartient.
  - ❖ 1 plaquette/équipe avec crayon pour écrire les numéros sous l'eau.
  - ❖ Fiche réponse pour l'arbitre (algues : 1, 10 ; crustacés : 16, 27 ; échinodermes : 11, 22 ; cnidaires : 3, 30 ; poissons cartilagineux : 40, 42 ; spongiaires : 18, 19 ; mollusques : 15, 33)
  - ❖ chronomètre

### Préparation :

- Placer les 18 photos n°1, 3, 5, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 16, 18, 19, 22, 27, 30, 33, 40, 42 au fond de la piscine dans un secteur + les cerceaux alignés.
- Former les équipes.
- Expliquer le jeu et déterminer sa durée.
- Distribuer le matériel spécifique du jeu : 1 plaquette avec crayon/équipe avec déjà préinscrit le nom des 7 groupes : algues, crustacés, échinodermes, cnidaires, poissons cartilagineux, spongiaires, mollusques.

### Déroulement du jeu :

- Les joueurs par équipe se mettent à l'eau. L'arbitre déclenche le chronomètre.
- Ils passent dans les cerceaux sans les toucher (respect du milieu) et rejoignent la zone où sont les photos.
- Ils lisent le petit commentaire au-dessus de chaque photo pour repérer les noms des groupes.
- Ils notent le numéro de l'espèce écrit en rouge correspondant à un des 7 noms de groupes préinscrits.
- Ils ne doivent pas toucher la photo avec les palmes (respect du milieu). Si l'exercice est fait en apnée, possibilité, au cours du jeu, de remonter en surface pour ventiler.
- Quand 2 numéros seront écrits pour les 7 groupes, ils reviennent en repassant dans les cerceaux sans les toucher.
- L'arbitre vérifie à chaque étape que l'équipe n'a pas touché les cerceaux ni les photos avec les palmes. Si ce n'est pas le cas, ils ont une pénalité et font un aller/retour en surface le long du petit côté de la piscine
- L'arbitre arrête le jeu au bout du temps réglementaire ou quand une équipe a trouvé les 2 espèces pour chacun des 7 groupes.

### Fin du jeu :

- Le jeu prend fin lorsque le temps imparti est écoulé ou quand une équipe a trouvé les 2 espèces pour chacun des 7 groupes
- L'arbitre établit un classement en fonction du nombre trouvé de groupes avec 2 espèces.
- Rangement du matériel
- Commentaires des familles si connaissances

## 1 acétabulaire

Algue verte, fixée sur la roche, capable de photosynthèse, unicellulaire



### 3 anémone fraise

Animal, Cnidaire, fixé sur le rocher, urticant, carnivore, mâle ou femelle



5 barbier

animal, Poisson à nageoires rayonnées, nage près du fond, carnivore, hermaphrodite



doris.ffesm © Vincent Maillet

## 6 béroé

animal, Cténaire, vit en pleine eau, non urticant, carnivore, hermaphrodite



doris.ffesm.fr © Dominique HORST

8 bryzoaire flocon blanc

colonie d'animaux, Bryozoaire, vit fixée sur les rochers, filtre les algues unicellulaires



10 codium

végétal, Algue verte, vit fixé près de la surface, réalise la photosynthèse



11 comatule commune

animal, Échinoderme, se déplace peu sur le fond, omnivore, mâle ou femelle





13 dauphin bleu et blanc

animal marin du large, Mammifère, prédateur carnivore, mâle ou femelle, espèce protégée



doris.ffesm.fr © Alexandre GANNIER

15 doris épineuse

animal, Mollusque, se déplace sur les fonds rocheux, non urticant, carnivore et hermaphrodite



16 écrevisse pieds rouges

animal, Crustacé, vit sur les galets en eau douce, omnivore, mâle ou femelle



doris.ffessm.fr © Mickaël BEJEAN

18 éponge épineuse orange

animal fixé, Spongiaire, non urticant, filtreur, hermaphrodite





