

NOM du jeu : Trouver l'intrus



Le but du jeu : Trouver l'intrus parmi une série de photo.

Objectifs pédagogiques : Apprendre à reconnaître les critères physiques d'une famille 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 d'animaux avec commentaire, plastifiées et lestées ou avec une ventouse.
 - ❖ 1 plaquette/équipe avec crayon pour écrire sous l'eau
 - ❖ Fiche réponse pour l'arbitre (l'intrus est le requin pointe noire car c'est un poisson cartilagineux alors que les autres sont à nageoires rayonnées)
 - ❖ chronomètre

Préparation :

- Placer les photos n°7, 9, 23, 28, 38, 41 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

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.
- A partir des photos et après lecture des commentaires, l'équipe essaye d'identifier l'intrus.
- Ils notent sur la plaquette le numéro de l'intrus, écrit en rouge.
- Ils ne doivent pas toucher les photos avec les palmes (respect du milieu). Si l'exercice est fait en apnée, possibilité, au cours du jeu, de remonter en surface pour ventiler.
- 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. Si l'exercice est fait en apnée, possibilité, au cours du jeu, de remonter en surface pour ventiler.
- L'équipe explique à l'arbitre la raison du choix de l'intrus.
- L'arbitre arrête le jeu quand une équipe a trouvé le bon intrus.

Fin du jeu :

- Le jeu prend fin lorsque le temps imparti est écoulé ou quand la majorité des équipes a trouvé l'intrus.
- Rangement du matériel
- Commentaires des photos si connaissances

7 botrylle étoilé

colonie animale, Tunicier, fixée sur la roche, filtre,
hermaphrodite



doris.ffesm.fr © Luc PENIN

9 chirurgien -pintade

animal, Poisson à nageoires rayonnées, nage près du fond, se nourrit d'algues, mâle ou femelle



23 Gobie à marges rouges

animal, Poisson à nageoires rayonnées, vit sur les fonds sableux, se nourrit de petits animaux, mâle ou femelle



28 labre constellé

animal, Poisson à nageoires rayonnées, vit dans le lagon près du fond, carnivore ; le mâle est bleu et la femelle rouge.



38 poisson-clown de Madagascar

animal, Poisson à nageoires rayonnées, vit dans les récifs coralliens près de son anémone, omnivore ; la femelle est plus grosse que le mâle.

