

## NOM du jeu : Jeu de « signes bios »



**Le but du jeu** : réussir à communiquer en apnée par signes conventionnels

**Objectifs pédagogiques** : mémoriser les signes qui permettent d'échanger des informations sur les organismes subaquatiques

### **Organisation** :

- 1 arbitre sur le bord du bassin + des équipes de 2 joueurs dans l'eau
- matériel :
  - ❖ Bloc ou PMT (apnée)
  - ❖ Photocopies plastifiées des signes bios de la Commission Bio. Sur ces documents sont représentés les signes qui permettent d'indiquer les noms des grands groupes d'êtres vivants ainsi qu'un certain nombre de signes pour désigner des actions (prédation, parasitisme, reproduction...).
  - ❖ Petits morceaux de papier
  - ❖ 1 plaquette/équipe avec crayon pour écrire sous l'eau
  - ❖ Deux ceintures avec 4 ou 5 kg de plomb chacune

### **Préparation** :

- Les photocopies plastifiées peuvent, avant le jeu, être affichées au bord de la piscine. Cela peut donner aux plongeurs l'occasion d'apprendre et de mémoriser les principaux signes bios !
- Former les équipes, et déterminer, pour chaque manche, deux participants par équipe.
- Expliquer le jeu et déterminer sa durée.
- Distribuer le matériel spécifique du jeu : 1 plaquette avec crayon/équipe

### **Déroulement du jeu** :

- Pour ce jeu, il faut deux participants par équipe.
- Chacun d'eux sera équipé en palmes, masque et tuba, et une fois le départ donné, le tuba ne devra pas être enlevé de la bouche pour éviter les risques de triche !!!
- Plusieurs équipes peuvent jouer simultanément, il faut alors un animateur (arbitre) par équipe et l'intérêt d'une équipe est de rester discrète par rapport au message à transmettre.
- Pour chaque équipe, un animateur du jeu est situé du côté faible profondeur de la piscine.
- Il montre à l'un des participants (participant N°1) situé à proximité du point de départ de la ligne d'eau un petit morceau de papier sur lequel est inscrite une petite phrase du genre :
  - un poisson mange une éponge
  - un crustacé parasite un poisson
  - association entre bivalve et crustacé
  - un poisson femelle donne des soins à un juvénile
  - .....
- Ce participant a entre les mains les photocopies plastifiées des signes bios.
- Il doit chercher comment traduire en signes (s'il ne le sait pas déjà ...) ce qui était écrit sur le papier.
- Ensuite il se met à l'eau (sans les photocopies plastifiées !) et nage jusqu'à la moitié de la piscine où il fait un canard.
- À ce moment-là, son partenaire (participant N°2), qui est situé à l'autre bout de la piscine, fait également un canard.
- Ils doivent se retrouver dans la zone des 3 m de profondeur, à environ 2 m de l'extrémité du bassin du côté le plus profond.
- À cet endroit, auront été disposées, à 50 cm l'une de l'autre, les deux ceintures de plombs.
- Les participants peuvent ainsi s'accrocher à ces ceintures de plombs pour ne pas remonter durant l'échange des signes.
- Le participant N°1 peut alors faire les signes nécessaires au participant N°2.

- Quand celui-ci pense avoir compris, il remonte et nage jusqu'au point de départ du participant N°1 et écrit sur une plaquette qu'il donne à l'arbitre ce qu'il pense avoir compris. On peut lui donner évidemment les photocopies plastifiées.
- Le participant N°1 rejoint, lui, le point de départ du participant N°2, c'est-à-dire le point de départ du côté de la zone des 3 m.
- Il ne doit pas y avoir d'échanges en surface entre ces deux personnes.

*L'avantage de passer par l'écrit au début et à la fin de l'épreuve est que ça permet d'éviter que des participants d'une autre équipe entendent ce qui est dit par l'équipe qui était en train de jouer...*

### **Fin du jeu :**









Chacune des petites phrases permet de réaliser une manche. L'arbitre décide du nombre de manches qu'il veut permettre.









Quand toutes les manches sont réalisés, l'arbitre établit un classement en fonction du nombre de mots ou de phrase bien comprises par chaque équipe.

Rangement du matériel

# Signes bio pour tous

















aquarelles et dessins :  
Laurence COLOMBO

Végétal	Animal	Éponge	Cnidaire
			
			

Cténaire Cténophore	Ver plat	Annélide	Mollusque
			
			





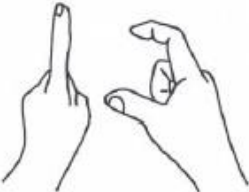






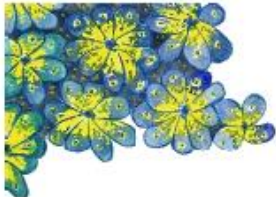




# Signes bio pour tous

aquarelles et dessins :  
Laurence COLOMBO

Bryzoaire	Crustacé	Échinoderme	Tunicier
			
			
Poisson	Mâle	Femelle	Ponte
			
			


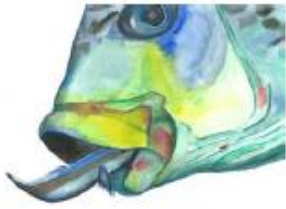




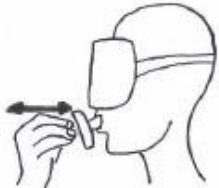

# Signes bio pour les initiés

aquarelles et dessins :  
 Laurence COLOMBO

Unicellaire	Cnidaire polype	Cnidaire méduse	Mollusque Gastéropode Prosobranche
			
			
Mollusque Gastéropode Opisthobranche	Mollusque Bivalve	Mollusque Céphalopode	Ascidie coloniale
			
			

# Signes bio pour les initiés

aquarelles et dessins :  
 Laurence COLOMBO

Association	Station de nettoyage	Prédation	Parasitisme
			
			
Reproduction	Nid	Juvénile	Adulte
	Soin aux jeunes		
