



Kiviou des îles Australes



• Description du projet :

Kiviou est un projet de jeu interdisciplinaire (principalement sciences, EDD et technologie) en liaison avec les Terres Australes et Antarctiques Françaises (TAAF) ayant pour principe de mieux connaître pour mieux protéger. Il s'agit de trouver à quel endroit dans les districts de Crozet, Kerguelen, St Paul et Amsterdam, vivent les animaux et les placer à bon escient sur les maquettes des différentes îles sur le plateau de jeu. Dans un premier temps, les enfants vont devoir construire une maquette en 3D à différentes échelles de chaque île ; puis ils vont réaliser les animaux en pâte à sel et finalement, ils vont créer une affiche explicative, une règle du jeu et les fiches devinettes sur les différentes espèces qui permettront de replacer les animaux sur le plateau.

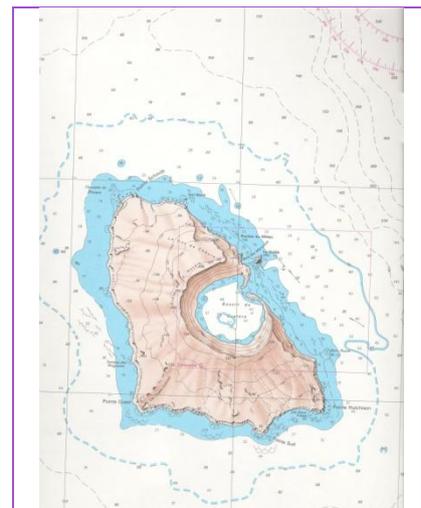
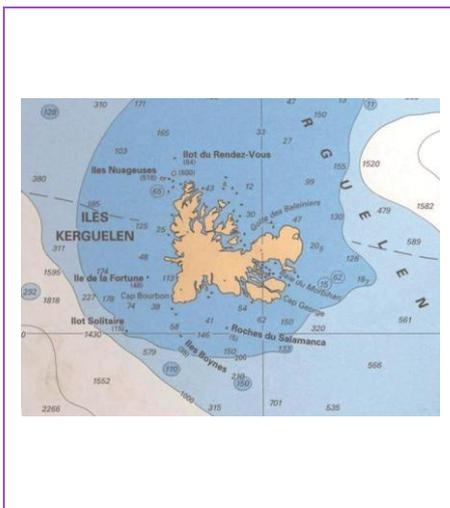




Kiviou des îles Australes



Domaine d'apprentissage : géographie		
Compétences du socle commun		connaissances
<p><u>Palier 5 :</u></p> <p>connaître les principaux caractères géographiques, physiques et humains de la région où vit l'élève, de la France, les repérer sur des cartes à différentes échelles.</p>	séance 1	La France dans le monde
	séance 2	Les Terres Australes et Antarctiques Françaises
	séance 3a	Se situer sur une carte, repérer latitude et longitude
	séance 3b	Placer la France métropolitaine, la Réunion, Crozet, Kerguelen, St Paul et Amsterdam
	séance 4	Les climats dans le monde, Etude des différences entre la France métropolitaine, la Réunion, Crozet, Kerguelen, St Paul et Amsterdam





Kiviou des îles Australes



Domaine d'apprentissage : culture scientifique et développement durable		
Compétences du socle commun		connaissances
<p><u>Palier 2</u> :</p> Présentation de la biodiversité, de l'unité du vivant, les stades de son développement, son fonctionnement et la classification des êtres vivants. L'adaptation des êtres vivants aux conditions du milieu.	séance 1a	la classification des animaux
	séance 1b	Les animaux de la France métropolitaine
	Séance2	Les animaux de la Réunion
	séance 3	Les animaux des îles Australes
la responsabilité face à l'environnement et le développement durable	Séance 4	L'activité humaine et son impact sur l'environnement, quelle attitude adopter

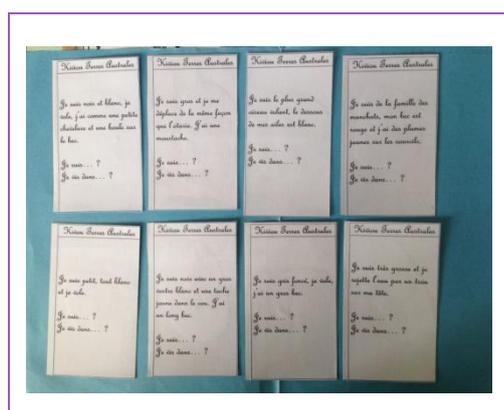




Kiviou des îles Australes



Domaine d'apprentissage : la maîtrise de la langue française		
Compétences du socle commun		connaissances
Palier 1 : Présentation de la biodiversité, de l'unité du vivant, les stades de son développement, son fonctionnement et la classification des êtres vivants. L'adaptation des êtres vivants aux conditions du milieu.	séance 1	Réaliser une affiche sur les animaux de Crozet, Kerguelen, St Paul et Amsterdam avec leurs caractéristiques et leurs lieux et modes de vie.
	séance 2	rédiger un texte de quelques lignes chaque pour faire deviner un animal en utilisant ses connaissances en sciences, vocabulaire et en grammaire.
	Séance3	Rédiger deux règles du jeu adaptées à l'âge et aux niveaux des élèves de l'école (cycle 2 et cycle 3)



cartes- devinette recto



cartes- devinette verso



Kiviou des îles Australes



Domaine d'apprentissage : mathématique et technologie		
Compétences du socle commun		connaissances
<p>Palier 3 : Utiliser des instruments de mesure, résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions. Résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité et /ou des échelles.</p>	séance 1	Travail sur les échelles des cartes de Crozet, Kerguelen, St Paul et Amsterdam à différentes échelles pour que les 4 îles logent sur le plateau de jeu.
	séance 2	Travail sur la proportionnalité pour trouver quelle quantité de pate à sel sera nécessaire à la fabrication du plateau de jeu.
	Séance 3	Réalisation des maquettes des îles en pate à sel
	séance 4	Travail sur la proportionnalité pour trouver quelle quantité de pate à sel sera nécessaire à la fabrication des animaux.
	séance 5	Réalisation des animaux en pate à sel





Kiviou des îles Australes



Domaine d'apprentissage : la culture humaniste		
Compétences du socle commun		connaissances
<p>Palier 5 : Pratiquer le dessin et divers formes d'expression visuelles et plastique (formes abstraites ou images) en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques. Il sait aussi inventer et réaliser des œuvres plastiques à visée artistique ou expressive.</p>	séance 1	Dessiner des animaux des Terres Australes à la manière d'un dessin tribal
	séance 2	Peinture du plateau de jeu et des îles australes.
	Séance 3	Réalisation des animaux en pate à sel
	séances 4 et 5	Peinture et vernissage des animaux austraux

