

## Fiche activité 7

# Jeu de relais transporteurs-graines

Conçue par la FRAPNA et adaptée par Christine BOBIN – Académie de Dijon

Les plantes sont enracinées dans le sol et pourtant leurs graines voyagent et colonisent de nouveaux milieux.

Comment font-elles ? Comment sont-elles transportées ? Voici un jeu de relais qui permet d'aborder ces questions.

Il sera plutôt utilisé comme activité d'évaluation car les différents modes de dissémination des plantes devront être déjà acquis (fiche activité 6 : Safari vert).

<b>Publics</b>  Cycle 2/3  6 <sup>e</sup>	<b>Objectifs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre que les plantes se déplacent via leurs semences</li> <li>- Observer la variété des fruits et graines et savoir identifier quelques graines et fruits courants</li> <li>- Découvrir les différentes stratégies que les végétaux développent pour disséminer leurs semences dans un environnement proche ou lointain et ainsi conquérir de nouveaux milieux</li> <li>- Comprendre le rôle des animaux (de l'homme) dans la dispersion des graines et fruits</li> </ul>
<b>Durée</b>  30 minutes	<b>Matériel</b>  Jeu de cartes « Relais transporteurs et graines » : (22 cartes disponibles en annexes 1 et 2) <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Annexe 1</b> : 12 cartes rondes « graines » » (les fruits accrocheurs de la bardane, les fruits collants du gui, les graines sauteuses du genêt, les noisettes, les samares de l'érable, les glands, les merises, les spores du champignon, les graines de la violette, les graines volantes du pissenlit, les strobiles de l'aulne et les samares du charme)</li> <li>- <b>Annexe 2</b> : 10 cartes rectangulaires « transporteurs » (la fourmi, les semelles de chaussures, la grive, l'eau, le merle, l'écureuil, le vent, le geai des chênes, le sanglier et « Je me débrouille toute seule »)</li> </ul>



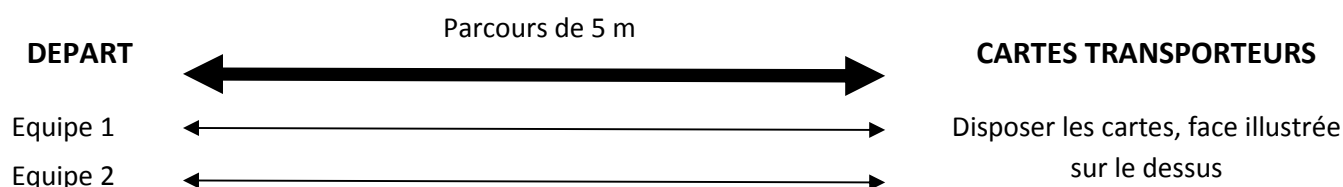
## ■ Déroulement de l'activité

Avant de commencer le jeu de relais, présenter aux enfants les différentes cartes pour les aider à reconnaître les graines et à identifier les transporteurs.

Faire deux équipes de 6 et distribuer une carte « graines » à chaque enfant. Leur laisser un temps de réflexion par équipe pour qu'ils se mettent d'accord sur comment chaque graine est transportée.

Expliquer le but du relais : toutes les cartes « graines » doivent être posées sur les bonnes cartes « transporteurs » le plus rapidement possible !

Montrer alors le parcours du relais aux enfants et placer en bout les cartes « transporteurs » :



Lorsque les deux équipes sont placées au départ, le relais peut commencer.

Au top départ, le premier de chaque équipe court jusqu'aux cartes « transporteurs » et pose sa carte « graines » sur la carte du transporteur correspondant. Puis il revient en courant taper dans la main du joueur suivant. Celui-ci va à son tour poser sa carte « graines » sur le bon transporteur et revenir donner le relais au troisième joueur. Et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.

L'équipe qui a terminé la première et sans erreur sur les associations « graines et transporteurs » a gagné.

En fin de jeu, demander aux enfants de vous aider à vérifier les correspondances « graines et transporteurs » qui ont été faites durant le relais (parfois, plusieurs transporteurs sont possibles).

Si le nombre d'enfants est plus important que les 12 requis, recommencer le jeu avec deux nouvelles équipes.

## Exemples :

Graines		Transporteurs
Bardane	→	Les poils du sanglier
Graine de la violette	→	La fourmi
Samare de l'érable	→	Le vent
Pissenlit	→	Le vent
Samare du charme	→	Le vent
Spores de champignon	→	La semelle de chaussure
Gland	→	Le geai des chênes
Gui	→	La grive
Merise	→	Le merle
Genêt à balais	→	« Je me débrouille toute seule »
Strobile de l'aulne	→	L'eau de la rivière
Noisette	→	L'écureuil

**NB :** le mot générique « graines » est utilisé pour simplifier le vocabulaire mais dans la plupart des cas, c'est le fruit qui est transporté. Enfin, les champignons ne produisent pas de graines mais des spores.



Cette fiche activité est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France.

**Variante :**

Le parcours peut avoir différentes formes. Il peut être simple ou bien aménagé avec des épreuves :

- marcher sur une corde au sol
- slalomer entre des quilles
- marcher à quatre pattes sur une portion et sauter à pieds joints sur une autre...

Les enfants peuvent aussi mimer seuls ou à plusieurs le déplacement de la graine qu'ils ont sur leur carte : la samare de l'érable « fait l'hélicoptère », le strobile de l'aulne se laisse porter sur l'eau, la graine de la bardane s'accroche aux poils du sanglier...

**■ Prolongement possible**

Faire fabriquer d'autres cartes « graines » aux enfants.

**■ Ressources**

Carnet d'activités « Nature sans frontières », FRAPNA, 2005



Cette fiche activité est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France.