



Nous sommes confin s et la Cit  des enfants est ferm e... Restez   la maison, la Cit  des enfants vient   vous ! Chaque semaine, l' quipe de m diation adapte pour vous une activit  en lien avec ses espaces de visite. D couvrez un dispositif de l'exposition, faites des observations et exp rimentez depuis chez vous et en famille avec du mat riel simple qui vous entoure   la maison.

  VOIR DANS L'EXPOSITION

QUI SUIS-JE ?



LE DISPOSITIF

Les joueurs doivent trouver l'animal qu'ils sont par une suite de questions et de r ponses. La partie en face voit l'animal que tu es mais toi, tu l'ignores...

O  LES TROUVER ?

Ce dispositif est situ  dans l'espace **COMMUNIQUER**   la Cit  des enfants 5-12 ans.

QUE PEUT-ON APPRENDRE ?

Les enfants d couvrent comment communiquer autrement qu'avec internet, des ordinateurs ou des t l phones et en font l'exp rience : chuchoter pour se faire entendre, faire des signes pour se faire comprendre, interpr ter des dessins mais aussi  crire en chinois et en arabe. Pour vivre avec les autres, ils ont besoin de communiquer par la parole et l' criture. La ma trise du langage est  galement indispensable pour structurer leur pens e.

D couvrir l'espace
5-12 ans de la
Cit  des enfants :
www.cite-sciences.fr



TOTEM EN THÈMES

MATÉRIEL

Un stylo, des papiers adhésifs... et de l'imagination !
Avec un minimum de deux joueurs.

BUT DU JEU

Trouve ton « Animal totem » (fixé sur ton front), à partir d'un thème, et en posant le minimum de questions.

Celui ou celle qui découvre son animal en premier remporte son totem.

Après plusieurs manches, décompter le nombre de totems que vous avez obtenus.

RÉALISER L'EXPÉRIENCE

1. Ecrire le nom d'un animal (loup, dauphin, fourmi, lézard, renard, chouette, serpent...) sur des papiers (adhésifs). Sélectionner au minimum trois animaux par joueur. Plier et rassembler tous les papiers.
2. Chaque participant choisit au hasard un papier sur lequel figure son « animal totem » et l'affiche sur son front, sans le regarder.
3. Chaque participant pioche ensuite un thème : seules des questions en rapport avec ce thème pourront être posées.
4. Tour à tour, chaque participant pose une question de type « **oui ou non** » à la partie en face.
Si un joueur ne parvient pas à deviner son animal ou est à court de questions, il peut choisir de piocher un nouveau thème pour élargir son champ de questions. Il doit alors passer son tour et attendre pour poser une nouvelle question.

EXPLICATIONS

À travers le **tri**, la **catégorisation** et la **hiérarchisation** des informations, mais aussi l'**analogie** et la mise en **opposition**, les enfants construisent un **raisonnement logique**. Ils appréhendent une **démarche déductive** importante en sciences, tout en développant leur sens de l'écoute et leur vocabulaire.

Comment guider l'observation de l'enfant ?

- Réfléchissez bien à la **progressivité des questions**, à chacun sa stratégie. Un seul mot d'ordre, soyez bien à l'écoute !
- Invitez vos enfants à aller plus loin et à prendre le temps de **faire des recherches documentaires** sur les animaux que vous avez sélectionnés.
- Découvrez en plus à propos des **totems** chez les **peuples amérindiens** (quelques éléments d'information page suivante).

Des questions sur l'expérience ?
Vous souhaitez partager vos résultats ?
Écrivez-nous :

cde.animation@universcience.fr

À LA DÉCOUVERTE DES TOTEMS



Les Indiens d'Amérique du Nord (**Amérindiens**), à l'instar d'autres peuples autochtones, cultivaient l'art de vivre en harmonie avec la nature. Pour eux, les **animaux**, les **plantes** et même les **roches** ou les **rivières** avaient une âme. Un des symboles le plus connu de leur lien avec la « Terre Mère » est le **totem**. Les animaux totémiques protégeaient et guidaient par leur sagesse la vie des humains qui s'en attribuaient les caractéristiques. C'est après un jeûne dans la forêt, dans un rêve ou une vision, que l'animal totémique leur apparaissait le plus souvent. Le totem pouvait être un **mammifère** (loup, ours, puma, buffle, dauphin, coyote...), un **oiseau** (corbeau, aigle...), un **reptile** (lézard, serpent, tortue...), un **insecte** (fourmi, abeille, papillon...) ou encore un **poisson** (truite, brochet...).



L'OURS

Il représente la force, l'introspection et la force de l'âme.



LE BIÇON

Il représente l'abondance, le temps de la réconciliation et des valeurs de paix.



L'AIGLE

C'est parce qu'il vole le plus haut dans le ciel que les amérindiens croient qu'il communique nos pensées au Grand Esprit.

LE LOUP

Symbole de loyauté, il représente la famille mais aussi l'apprentissage, nécessaire afin de devenir un grand chasseur.



LE SERPENT

Il symbolise le changement, la transformation, et l'énergie vitale.



TOTEM EN THÈMES

À TABLE !

Je peux poser des questions en rapport avec la nourriture que mange mon animal ou en lien avec la façon dont il se nourrit.

Quelques exemples pour s'inspirer :

- *Mon animal mange-t-il du poisson ?*
- *Mon animal chasse-t-il ?*
- *Mon animal a-t-il des dents ?*

DE QUOI J'AI L'AIR ?

Je peux poser des questions en lien avec l'apparence physique de mon animal.

Quelques exemples pour s'inspirer :

- *Mon animal a-t-il de la fourrure ?*
- *Mon animal a-t-il quatre pattes ?*
- *Mon animal est-il plus grand que moi ?*

OÙ JE VIS ?

Je peux poser des questions en rapport avec l'habitat de mon animal et son environnement plus généralement.

Quelques exemples pour s'inspirer :

- *Est-ce que mon animal vit sous l'eau ?*
- *Mon animal construit-il un nid ?*
- *Mon animal vit-il en Afrique ?*

EN FAMILLE

Je peux poser des questions en rapport avec les liens sociaux de mon animal et son mode de reproduction.

Quelques exemples pour s'inspirer :

- *Est-ce que mon animal élève ses petits ?*
- *Est-ce que mon animal vit en groupes ?*
- *Est-ce que mon animal pond des oeufs ?*

JE COMMUNIQUE

Je peux poser des questions en lien avec le mode de communication de mon animal.

Quelques exemples pour s'inspirer :

- *Mon animal fait-il des sons ?*
- *Mon animal chante-t-il ?*
- *Mon animal a-t-il un cri que je connais ?*

QUEL EST MON ATOUT ?

Je peux poser des questions sur les capacités de mon animal.

Quelques exemples pour s'inspirer :

- *Est-ce que mon animal court très vite ?*
- *Mon animal a-t-il une bonne vue ?*
- *Mon animal peut-il sauter ?*