



Les parties de la plante

Jeu de société

Durée :	30 minutes
Type d'activité :	Jeu de cartes
Intérêt :	Botanique
Objectifs :	Reconnaître quatre des parties de la plante Comprendre le rôle de chacune des parties
Matériel :	Le jeu de cartes fourni, imprimé en quantité suffisante
Jeunes ciblés :	6 ans et plus 9 ans et plus
Lieu :	Intérieur ou extérieur
Source :	<u>Technoscience Estrie</u>

Une initiative de :

R3USSIR
Éducation Emploi Estrie

Avec la collaboration de :



Avec la participation de :



Introduction

Imprimer et découper une série de cartes « Les parties de la plante » pour chaque joueur et une carte POT pour tout le groupe.

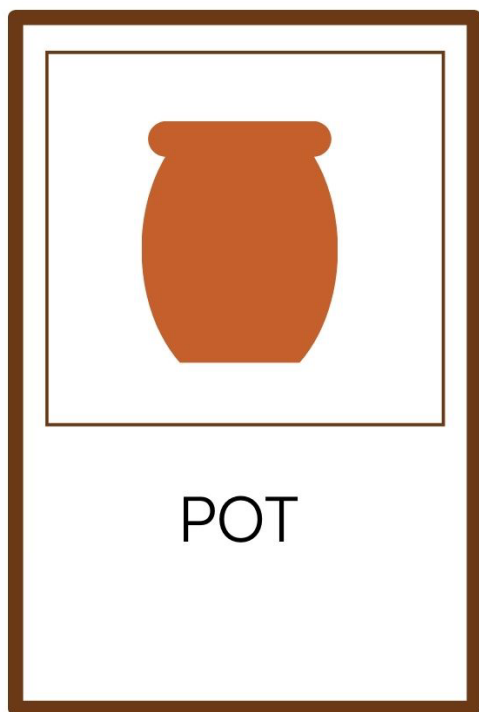
Il est recommandé de les plastifier, afin de pouvoir les réutiliser dans le temps.

But du jeu :

Avoir dans ses mains la série complète pour remporter la partie : RACINES, TIGES, FEUILLES ET FLEURS.

Règles du jeu

1. Tous les participants sont assis par terre, en cercle. Au centre se trouve la carte du POT.
2. L'animateur ramasse toutes les cartes et les brasse.
3. Il distribue quatre cartes par joueur sans que personne ne les regarde.
4. Au signal de l'animateur, tous les jeunes regardent leurs cartes.
5. Chacun choisit une carte qu'il a en double pour s'en débarrasser.
6. Au signal de l'animateur :
 - Chaque joueur donne la carte choisie à son voisin de gauche.
 - Chaque joueur prend la carte donnée par son voisin de droite.
7. Répéter cette séquence jusqu'à temps qu'un joueur ait une séquence de quatre cartes différentes.
8. Quand un joueur a les quatre cartes différentes, RACINES, TIGES, FEUILLES ET FLEURS, il peut prendre la carte POT au centre.
9. Le premier qui ramasse le pot gagne, s'il a bien en main la combinaison complète.
10. Tous les joueurs qui prennent le pot sans avoir la bonne combinaison sont éliminés.
11. Lorsqu'un joueur est éliminé, l'animateur doit retirer du jeu ses quatre cartes avant de reprendre le jeu.

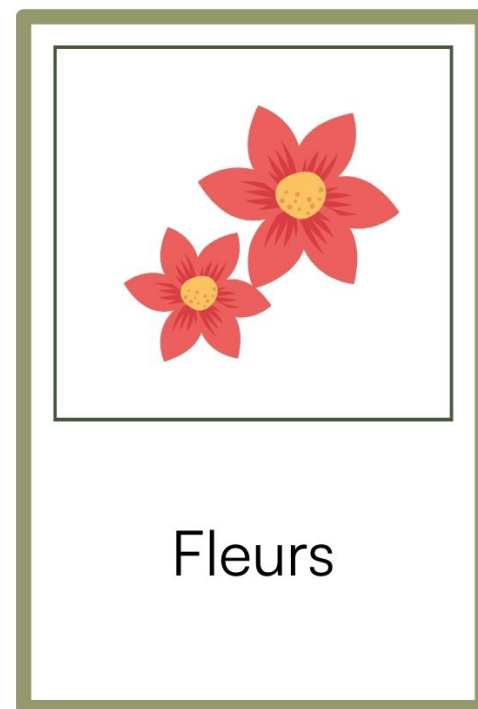
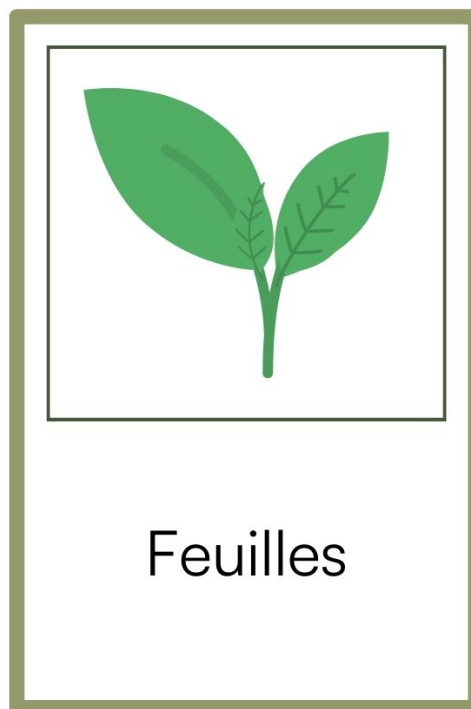
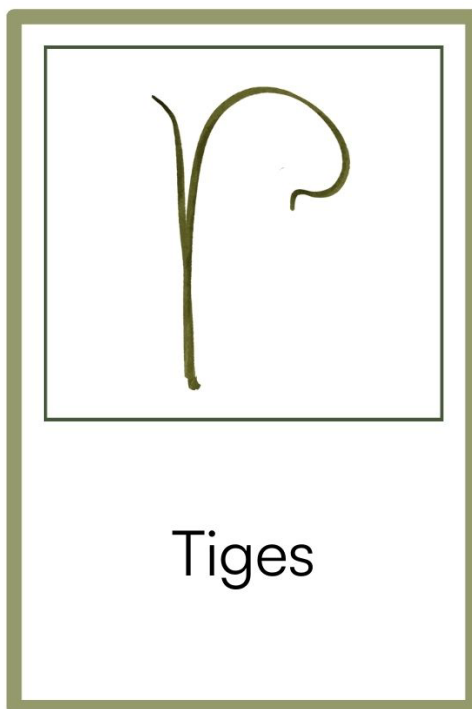
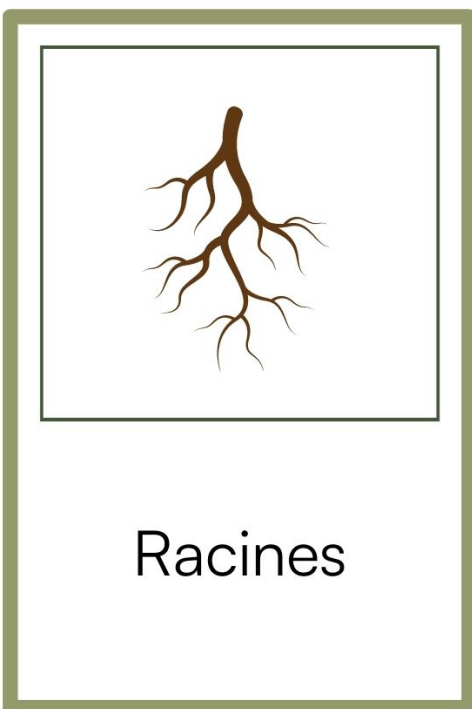


Carte POT

Imprimer et découper une carte pour tout le groupe.

Les parties de la plante

Imprimer et découper une série de cartes par joueur.



Pour aller plus loin

Encourager les jeunes à identifier les parties des plantes qu'ils voient lorsqu'ils jouent dehors.

En observant les feuilles et en les comparant avec leurs mains, demander aux jeunes :

- À quoi vous font penser les nervures, ces lignes qu'on voit sur les feuilles?

Éléments de réponses :

Les feuilles sont remplies de nervures :

- Elles agissent comme un squelette pour la feuille; comme nos os, elles soutiennent les tissus de la feuille.
- Tout comme nos veines et nos artères qui transportent le sang dans notre corps, elles transportent ce dont a besoin la plante.

Après le jeu, l'animateur peut expliquer les fonctions de chacune des parties de la plante.

Les parties de la plante

Les feuilles sont remplies de nervures qui servent à soutenir les tissus de la feuille et qui permettent de transporter ce dont la plante a besoin. Les nervures sont constituées de deux types de conduits :

- Le xylème qui achemine l'eau et les minéraux recueillis par les racines jusqu'aux feuilles des plantes.
- Le phloème qui transporte les sucres produits par les feuilles vers les autres parties des plantes.



Les fleurs qui apparaîtront un peu plus tard contiennent l'organe reproducteur de la plante.

Les racines fixent la plante au sol. Elles permettent de pomper l'eau et les sels minéraux grâce à des poils absorbants qui recouvrent l'extrémité des racines. Elles servent aussi de garde-manger puisqu'elles emmagasinent la nourriture produite par les feuilles.

La tige se développe au-dessus du sol et sert de soutien principal à la plante et elle favorise le transport des liquides. Comme la plante a besoin de lumière et qu'elle ne peut pas se déplacer, c'est la tige qui permettra à la plante de se diriger vers celle-ci.