



## Aquarium

### Matériel :

- 1 boîte à chaussures sans couvercle par enfant
- Papier à dessin de différentes couleurs
- Coquilles de noix ou papier vitrail, aluminium ou doré
- Gouache de différentes couleurs
- Pinceaux
- Ciseaux
- Feutre noir
- Fil (invisible)
- Ruban adhésif
- Colle
- Sable ou sel
- Pierres, branches, coquillages, etc.

### L'aquarium :

- Peindre le fond de la boîte à chaussures en bleu (mer) et jaune (sable). Coller la décoration (sable ou sel, branches, pierres, coquillages, etc.).

### Les poissons :

- Dessiner puis découper dans le papier des petits poissons de formes et de tailles différentes.
- Peindre les coquilles de noix (figurant le ventre des poissons) et les coller de chaque côté des maquettes pisciformes ou découper de petits morceaux de papier vitrail, aluminium ou doré (en guise d'écaillés) pour les coller sur les poissons en carton.
- Dessiner l'œil des poissons au feutre noir.
- Avec le fil et le ruban adhésif, suspendre les reproductions de poissons dans l'aquarium.



# Gâteau-poisson

Pour agrémenter le 1<sup>er</sup> avril d'un poisson au goût, préparer le gâteau préféré des enfants dans un moule rond.

Une fois le gâteau cuit et démoulé, découper une pointe qui représente la bouche du poisson. Utiliser le morceau découpé en le plaçant du côté opposé à la bouche afin d'en faire la queue du poisson.

Tracer tout en douceur au couteau un arc-de-cercle au niveau de la tête pour marquer le début du corps du poisson. Figurer les écailles sur le gâteau à l'aide de bonbons.

Enfin, apposer une sucrerie à l'endroit que l'on imagine être celui de l'œil.

Notes :

---

---

---

---

---

---

---

---





# « Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser? » « Pêcheur, pêcheur, quelle est la profondeur de l'eau ? »

Les enfants jouent souvent à ce jeu en Allemagne (qui rappelle un peu le « 1,2,3 Soleil » français).

## Texte :

Les enfants : « *Fischer, Fischer,  
wie tief ist das Wasser?* »

Le pêcheur : « *Sechs Meter tief!* »

Les enfants : « *Wie kommen wir da rüber?* »

Le pêcheur : « *Ihr müsst hüpfen!* »

Varier à chaque fois :

« *...Meter, ...Kilometer... hüpfen, kriechen, laufen,  
auf einem Bein...* »<sup>18</sup>

## Déroulement :

- Définir une ligne de départ et une ligne d'arrivée qui représentent les contours d'une rivière. Les enfants se répartissent le long de la ligne de départ. Un enfant est le pêcheur.
- Les autres enfants lui demandent la profondeur de l'eau. Il répond par un chiffre.
- Les autres lui demandent ensuite comment ils peuvent passer. Celui-ci impose une manière (en sautant, en rampant, à cloche-pied, en courant, etc.).
- Il la répète plusieurs fois et en fait la démonstration pour que les élèves la comprennent bien.
- Au signal « *eins, zwei, DREI!* » (un, deux, TROIS) ou « *Auf die Plätze, fertig, los!* » (A vos marques, prêts, partez !) par exemple, les enfants essaient de traverser la rivière en se déplaçant de la manière indiquée, tandis que le pêcheur essaie de les toucher.
- Les enfants qui passent la ligne d'arrivée sans avoir été touchés sont sauvés. Les enfants attrapés rejoignent le pêcheur derrière la ligne d'arrivée (ancienne ligne de départ) et au prochain tour, l'aident à attraper les joueurs restants.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un enfant à attraper. Il sera alors le gagnant et pourra être le pêcheur au tour suivant.

18. Traduction : Pêcheur, pêcheur, quelle est la profondeur de l'eau ? Six mètres de profondeur ! Comment pouvons-nous traverser ? Vous devez sauter ! ...mètres, ...kilomètres... sauter, ramper, courir, à cloche-pied...